



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

**ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE**

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

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

**Trabajo de Investigación Acción:**

“APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE  
SERIACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 10851 LA PAMPA, QUEROCOTO, CHOTA, 2016”

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

**Por:**

María Asunción Bustamante Rojas

**Asesor:**

M.Cs. Eber Amelec Deza Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by  
MARÍA ASUNCIÓN BUSTAMANTE ROJAS  
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:**

**Título del Trabajo de Investigación:**

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE  
SERIACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 10851 LA PAMPA, QUEROCOTO, CHOTA, 2016.

**Por:**

María Asunción Bustamante Rojas

**Aprobado por el Jurado Evaluador:**

M. Cs. Carmela Melchora Nacarino Díaz  
Presidente

Ing. Wilson Eduardo Vargas Vargas  
Secretario

Ing. Segundo Florencio Vásquez Alcántara  
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

**A:**

A mi esposo Edwin y a mis hijos Henry y Thais quienes me prestaron el tiempo que les pertenecía y me dieron la fuerza necesaria para salir adelante, por ellos soy lo que soy.

Este informe se lo dedico a mi Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades ni desfallecer en el intento.

Gracias también a mis queridas amigas y amigos que me apoyaron para lograr este objetivo y me permitieron entrar en su vida durante casi estos dos años.

## **AGRADECIMIENTOS**

En esta tesis me gustaría agradecer a ti mi Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA por darme la oportunidad de seguir estudiando.

Al Asesor de Investigación M.Cs. Eber Amelec Deza Vargas por apoyarme durante el proceso de Investigación Acción.

A los niños del nivel Inicial de 5 años de la I. E. I N° 10851, por su interés por aprender y por su participación activa.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles. Algunas están aquí conmigo otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

## ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS .....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT .....	x
INTRODUCCIÓN .....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA .....	2
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica. ....	2
1.2. Caracterización del entorno sociocultural. ....	2
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía. ....	2
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	4
III. <b>SUSTENTO TEÓRICO</b> .....	5
3.1. Marco teórico .....	5
<b>3.1.1.</b> (Karl Groos, 1092): Teoría del Juego Como Anticipación Funcional: .....	5
<b>3.1.2.</b> Teoría Piagetiana:.....	6
<b>3.1.3.</b> Teoría Vygotskyana: .....	8
<b>3.1.4.</b> (Ovide Decroly, 1914) en su libro “El juego en la educación Inicial” .....	9
<b>3.1.5.</b> Marco conceptual .....	12
<b>ESTRATEGIAS LÚDICAS</b> .....	12
➤ Etapas de la seriación: .....	13
IV. <b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	13
4.1 Tipo de investigación .....	13
4.2. Objetivos .....	13
<b>4.2.1</b> <b>Objetivos del proceso de la Investigación Acción.</b> .....	13
A). Objetivo general. ....	13
B). Objetivos específicos.....	14
<b>4.2.2.</b> <b>Objetivos de la propuesta pedagógica.</b> .....	14
a). Objetivo general.....	14
b). Objetivos específicos .....	14
4.3. Hipótesis de acción.....	14
4.3. Beneficiarios de la propuesta innovadora .....	15
4.4. Población y muestra de la investigación .....	15
a. Población:.....	15
b. Muestra:.....	15

4.5.	Instrumentos.....	15
4.5.1.	Instrumentos de enseñanza.....	15
4.5.2.	Instrumentos de aprendizaje.....	15
4.5.3.	Instrumentos de evaluación de los aprendizajes.....	15
<b>V.</b>	<b>PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....</b>	<b>16</b>
5.1.	PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN .....	16
	Matriz del plan de acción .....	16
5.2	MATRIZ DE EVALUACIÓN .....	17
5.2.1	De las acciones .....	17
5.2.2	De los resultados .....	17
<b>VI.</b>	<b>DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>18</b>
6.1.	Presentación de resultados y tratamiento de la información. ....	18
	TABLA N° 1 .....	19
	FUENTE MATRIZ N° 2 Aplicación de la estrategia de Investigación Acción.....	20
	DISCUSIÓN .....	21
	TABLA N° 2.....	21
	FUENTE MATRIZ N° 4 PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA .....	21
	INTERPRETACIÓN.....	21
	DISCUSIÓN .....	22
	MATRIZ N° 5:.....	22
	FUENTE MATRIZ 5 PROCESAMIENTO .....	23
	INTERPRETACIÓN.....	23
	DISCUSIÓN .....	23
<b>VII</b>	<b>DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>25</b>
7.1	Matriz de difusión .....	25
	CONCLUSIONES .....	26
	SUGERENCIAS .....	27
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	28
	ANEXOS.....	29
	MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN .....	29
	DIARIO DE CAMPO .....	30
	MATRIZ No 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE.....	31
	MATRIZ N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción .....	33
	MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS .....	34
	MATRIZ N° 4: Procesamiento de la evaluación de entrada y salida.....	36

MATRIZ N° 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.....	37
LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS NIÑOS .....	38
SESIÓN DE APRENDIZAJE .....	39
ESTAS FOTOS EVIDENCIAN EL TRABAJO REALIZADO EN EL AULA.....	41
LISTA DE COTEJO .....	42
FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA .....	43
SESIÓN DE APRENDIZAJE.....	44
LISTA DE COTEJO .....	47
FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA .....	48
LISTA DE COTEJO PARA .....	49
INICIAL N° 10851 LA PAMPA, DISTRITO QUEROCOTO, PROVINCIA CHOTA, 2016”.	50
MATRIZ Nª 02.....	50

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación denominado “Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación, tiene por finalidad resaltar la mejora de la práctica pedagógica después de haber detectado mis debilidades, fortalezas, vacíos pedagógicos en la aplicación de estrategias lúdicas para dar solución a las necesidades educativas de enseñanza aprendizaje y lograr que los estudiantes mejoren la noción de seriación sirva para identificar el nivel de conocimientos que tienen los docentes respecto a la aplicación de estrategias lúdicas durante la realización de la práctica pedagógica con estudiantes del nivel de educación inicial. Después de haberse detectado el problema mediante la elaboración de los diarios de campo y haciendo el análisis categorial de los mismos, se elaboró un plan de acción, orientado a solucionar en gran parte dicha problemática; esperando obtener buenos resultados durante el desarrollo de las actividades programadas con la aplicación de diferentes estrategias lúdicas esto ayudará a los estudiantes a mejorar

Esta investigación se enmarcó dentro del enfoque cualitativo orientado a una investigación de campo de carácter descriptivo, la información fue aportada por los niños de la I. E. I. N° 10851 La técnica utilizada para la recolección de la información fue los 10 diarios de campo donde se evidencian las dificultades que afronta el docente durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Para finalizar la información obtenida se realizó una matriz de consistencia registrando las fortalezas y debilidades, vacíos pedagógicos obtenidos durante la realización de la práctica pedagógica

## **PALABRAS CLAVE**

Estrategias lúdicas, juego, seriación,

## **ABSTRACT**

The purpose of the present research work "The use of ludic strategies to improve the concept of sequencing," is to highlight the improvement of my pedagogical practice after having identified my weaknesses, strengths, and pedagogical gaps with respect to the use of ludic strategies to meet our educational teaching and learning needs and to enable the students to improve their concept of sequencing; to contribute to the identification of the teachers' level of knowledge with respect to the use of ludic strategies in their pedagogical practice with these young students. After identifying the problem through the development of field journals and analyzing its categories, an action plan was designed aimed at solving mostly such problem areas; expecting to obtain good results during the development of the programmed activities using various ludic strategies that would help the students to improve.

This research work was framed in a qualitative approach, descriptive field oriented research. The information was provided by the children of the 10851 School. The technique used to collect the information consisted of ten field journals, where the difficulties the teacher dealt with during her pedagogical practice were recorded. Lastly, a consistency matrix was designed to record the information on the strengths, weaknesses and pedagogical gaps obtained during my pedagogical practice.

**KEY WORDS:** Ludic strategies, play, sequencing

## INTRODUCCIÓN

El presente informe es una investigación acción titulado “Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación” tiene por objetivo lograr que los estudiantes mejoren la noción de seriación en el área de matemática el cual permitirá que las situaciones de juego que el niño experimenta ponga en evidencia nociones que se dan en forma espontánea y de esa manera tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático teniendo al juego como el vehículo que le permite actuar y pensar de manera inmediata esto fue que conllevo a investigar.

Las fuentes bibliográficas que contrastan con la realidad de nuestra Institución en cuanto a la problemática detectada (desconocimiento de la noción de seriación).

El tema de estudio tiene especial importancia debido que a través del juego se pretende adquirir conocimientos de forma natural y satisfactoria, los principales beneficiarios de la presente investigación son los docentes, estudiantes de la I.E.I N° 10851 y los padres de familia del caserío La Pampa – Querocoto.

Este informe presenta los siguientes capítulos:

En el capítulo I Se presenta la fundamentación del problema.

En el capítulo II Se aborda la justificación de la investigación

En el capítulo III Se aborda el sustento teórico.

En el capítulo IV Se presenta la metodología de la investigación

En el capítulo V Se presenta el plan de acción y de evaluación.

En el capítulo VI Se ofrece la discusión de los resultados.

En el capítulo VII Se presenta la difusión de los resultados.

## **I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.**

En el desarrollo de mi practica he notado que mis niños tenían dificultades para trabajar la noción de seriación debido a que no le daban el uso pertinente al material y no les llamaba la atención, no manipulaban el material por más que mi persona trataba de apoyarles no lograban el propósito de la sesión es en ese entonces que me di cuenta que me faltaba utilizar otras estrategias para motivarlos y de esa manera llegar a lograr mi propósito en mis sesiones.

### **1.2. Caracterización del entorno sociocultural.**

La comunidad de la Pampa se encuentra ubicado en el Distrito de Querocoto- Provincia de Chota; cuenta con vías carrozables hasta el lugar, su clima es templado está ubicado en una zona minera donde algunos padres de familia se dedican a esta actividad teniendo un ingreso económico con lo que pueden solventar los gastos de sus familias. En cuanto al apoyo e interés de los padres de familia en lo que respecta al rendimiento académico de sus hijos es bajo ya que no le dedican tiempo para preguntar sobre lo que trabajaron en la Institución Educativa mucho menos jugar con sus hijos. Cabe resaltar de esta comunidad que es una zona productiva en café, granadilla, yuca, maíz, etc.

### **1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.**

A nivel Nacional, el Ministerio de Educación, a través del Reglamento de Educación Básica Regular de la Ley General de Educación, D. S. N° 013-2004 - ED, art. 43, inciso a, establece como objetivos del nivel de Educación Inicial para: afirmar y enriquecer la identidad de los niños hasta los 5 años, en el marco de sus procesos de socialización, creando y propiciando oportunidades que contribuyan a su formación integral, al pleno desarrollo de sus potencialidades, al respeto de sus derechos y a su pleno desarrollo humano, en el inciso b del referido artículo de dicho reglamento, también señala que el nivel de Educación Inicial organiza “el trabajo pedagógico considerando la diversidad de necesidades, características e intereses propios de la niñez, reconociendo el juego, la experimentación y el descubrimiento como principales fuentes de aprendizaje”. Asimismo, en los incisos c y d del citado artículo, se reconoce la diversidad cultural y su influencia en el desarrollo

infantil, tanto como el rol protagónico y la capacidad educativa de la familia y la comunidad.

Ministerio de Educación (2014) indica que la Unidad de Medición de la Calidad Educativa del Ministerio de Educación (2008), al analizar los resultados del área de matemática, la variable construcción del número (X1) y gráficos (X2); la mayoría de niños y niñas responden por debajo de los niveles adecuados para su edad, es decir el 72% alcanzan el nivel II, mientras que el 14,3% alcanzan el nivel III y el 13,5% el nivel I; los resultados afirman que los aprendizajes alcanzados en el nivel inicial son deficientes.

**En Cajamarca**, La Dirección Regional de Educación en el perfil regional de Educación, indica que más de la mitad de la población de 3 a 5 años acceden a las instituciones educativas del nivel inicial. En comparación con otras regiones de similar nivel de pobreza, como Puno y Huancavelica, no se observan grandes diferencias en la tasa de cobertura para la población de este rango de edad y que 5335 estudiantes de educación inicial reciben oportunamente textos y cuadernos de trabajo.

El informe estadístico de la Encuesta Nacional de Hogares [ENAHOG], (2011), determina que de cada 100 niños y niñas de 3 a 5 años de edad, 70 asistieron en educación inicial, mientras en el año 2014 presenta un incremento significativo en el acceso a los servicios educativos, de cada 100 niños y niñas de 3 a 5 años de edad, 84 asistieron en educación inicial, los resultados implican introducir cambios sistémicos en el sistema educativo del nivel inicial para que se desplacen el funcionamiento rutinario de la enseñanza al aprendizaje de la homogenización del aula a la atención a la diversidad, del individualismo a la cooperación, de la repetición a la creatividad para mejorar los logros de aprendizaje que la región requiere.

En concordancia con la problemática educativa local y regional los aprendizajes de la noción de seriación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 10851 de la Pampa distrito de Querocoto, son deficientes, ya que por ser una I. E. rural carece de muchas comodidades, tal es el caso de los medios y materiales de acorde a sus edades o en su defecto el nivel

cultural de los padres de familia que no toman el debido interés por enviar a sus niños (as) al desarrollo de sus clases con normalidad, cabe destacar que los resultados obtenidos en el aprendizaje del área de lógico matemática es deficiente, ya que solo un 6% alcanza el nivel de logro, mientras que la diferencia están en proceso, lo cual indica que se necesita de un tiempo prolongado de atención a los niños y niñas teniendo en cuenta sus necesidades de aprendizaje de manera individual, respetando sus ritmos de aprendizaje, teniendo en cuenta los resultados la autora decidió aplicar **las estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años. Esta situación problemática amerita que nos formulemos y resolvamos el siguiente problema.**

¿Qué estrategias lúdicas me permitirán mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 10851 ¿la Pampa, Querocoto, Chota, 2016?

## **II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

El desarrollo de la presente investigación se justifica porque se pretende resolver un problema latente en aulas del Nivel Inicial, ya que en el área de lógico matemática, las clases que se desarrollan son aburridas para su edad, en este marco es evidente que en las rutas del aprendizaje, si bien es cierto brinda las orientaciones respectivas para alcanzar las competencias y capacidades de noción de seriación, corresponde a los maestros a buscar las estrategias que estimulen a los estudiantes a lograr el desarrollo de sus capacidades.

La finalidad del presente trabajo es mejorar, la practica pedagógica docente a través del uso de material concreto cognitivo y de estimulación motora ya que son parte de las herramientas didácticas que tienen los docentes para contribuir al desarrollo de las capacidades de los niños (as) durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje, donde interactúen manipulando los materiales para desarrollar la capacidad cognitiva y psicomotriz promoviendo la creatividad y la vivencia de experiencias, ubicando los materiales ya sea de forma creciente o decreciente durante el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

**Teóricamente** con el desarrollo del presente trabajo, se pretende utilizar adecuadamente los materiales concretos cognitivos y de estimulación motora para estimular mediante su manipulación el desarrollo de la noción de seriación teniendo en cuenta los nuevos enfoques y políticas educativas tanto en el ámbito Internacional, como nacional están induciendo a la utilización de metodologías activas con el único propósito de construir la noción de seriación dentro del desarrollo de la comunicación y lógica de la matemática, nociones básicas que todo niño tiene que dominar al culminar su paso por las aulas del Nivel Inicial..

**Metodológicamente** en la investigación se dará énfasis a la selección y jerarquización de los contenidos del área de lógico matemática, de tal manera que conlleve a los estudiantes a mejorar la noción de seriación, llevándoles a reflexionar tanto a los estudiantes como los docentes en la interacción del desarrollo de las actividades diarias de aprendizaje, con la finalidad de reflexionar sobre el desempeño docente y la práctica pedagógica que se viene desarrollando, a partir de los resultados reforzar la labor pedagógica atendiendo las necesidades de los estudiantes a partir de su contexto real, respetando sus estilos y ritmos de aprendizaje para que conlleven al logro de aprendizajes significativos.

**A nivel práctico** con el desarrollo del presente trabajo se pretende contribuir su desarrollo en cualquier realidad educativa (siempre y cuando se adapte al contexto donde se ejecute), a partir del uso de material concreto cognitivo y de estimulación motora en la elaboración de cada una de las sesiones de aprendizaje, siguiendo la lógica de los procesos pedagógicos adecuados, para que los niños (as) desde temprana edad, se acostumbren a desarrollar problemas con nociones de seriación, como base que todo niño tiene que dominar al culminar su paso por las aulas del Nivel Inicial.

### III. SUSTENTO TEÓRICO

#### 3.1. Marco teórico

##### **3.1.1. (Karl Groos, 1092): Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la

actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

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

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

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

### **3.1.2. Teoría Piagetiana:**

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

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

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al

anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

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

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

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

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

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

formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

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

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

### **3.1.3. Teoría Vygotskyana:**

Según (Lev Semyónovich Vygotsky, 1991), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

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

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

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

- 3.1.4.** (Ovide Decroly, 1914) en su libro “El juego en la educación Inicial”  
En esta obra sintetiza a la educación mediante el juego y recapitula la riqueza del material educativo aportado por el método global, desde su aparición hasta nuestros días DECROLY introduce el juego en la educación y, respetando la actividad lúdica, le confiere una dimensión nueva considerarlo el medio fundamental del autoeducación del niño.

La publicación de 1914 de la primera edición de esta obra abrió el camino a una importante renovación de la enseñanza preescolar.

DECROLY proponía entonces los medios para ofrecer realmente al niño, antes de la edad de la lectura y la escritura un acervo intelectual preciso y adquirido progresivamente en el marco de métodos activos.

Por eso, la enseñanza decrolyana descansa en la actividad espontánea, que atestigua el verdadero interés del niño y sitúa a su nivel personal de comprensión la educación que se le propone respetando las condiciones naturales de la vida en las que el ser humano hace su auténtico aprendizaje, los juegos educativos no estarán disociados del ambiente.

En la vida, las percepciones están ligadas. La enseñanza analítica ofrece primero la noción de forma y luego la de tamaño.

Decroly no quiso que sus juegos educativos fueran el testimonio de una obra terminada, si no el fruto de un trabajo incesante, siempre reinventado. Los modelos contenidos en el presente estudio son un ejemplo susceptible de guiar a aquellos que, con el mismo espíritu, desean practicar la educación en la libertad, que el niño expresa mediante el juego.

**La lúdica y las matemáticas.** Todos estos planteamientos requieren ser apoyados con estrategias lúdicas como proceso ligado al desarrollo humano y a la inteligencia. La lúdica es algo inherente al ser humano, es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una

forma de estar en la vida y relacionarse con ella, en esos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, pero también conocimiento. 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 el (Colombia, 2009) menciona que “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”. (p. 62)

En este sentido, las actividades que son asequibles a los educandos en la etapa de la educación infantil son los juegos, ya que en los más diversos sistemas pedagógicos se consideran muy importante para el desarrollo infantil. Las diversas concepciones teóricas de la psicología infantil acerca del juego han explicado, según su particular enfoque la naturaleza y el papel que desempeña el juego en el desarrollo de los pequeños. Así, por ejemplo, la teoría psicogénica, del psicólogo Suizo Jean Piaget, ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño.

Igualmente, Vygotsky, L. (1987), afirma:

“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”. (p. 93)

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. El juego como ámbito de aprendizaje. 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 aquel como valoración lúdica y de relación social. Por su carácter lúdico los juegos permiten que los procesos de aprender a conocer, de aprender hacer, de aprender a convivir y aprender a ser, sean más motivantes y divertidos.

Pero ese carácter lúdico no debe ser confundido con una falta de propuesta educativa concreta. No se debe perder de vista la intencionalidad de la educación inicial: optimizar el desarrollo integral del niño. 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.

“El juego estimula la imaginación, enseña a pensar con espíritu crítico; favorece la creatividad y por sí mismo el juego es un ejercicio mental creativo. (Ferrero)L., 1991, p. 84)

Señala la importancia que el juego (cualquier tipo de juego encauzado correctamente) posee como recurso o procedimiento metodológico en la primera infancia, lo cual lo convierte en el método por excelencia para el aprendizaje en estas edades. En relación a los enunciados anteriormente expuestos el juego es una estrategia imperante y potente en los procesos de enseñanza aprendizaje en la escuela infantil.

(Vélez, Lamberto Vera, s.f.) Rubricas y lista de cotejo Las rúbricas son instrumentos de medición en los cuales se establecen criterios y estándares por niveles, mediante la disposición de escalas, que permiten determinar la calidad de la ejecución de los estudiantes en unas tareas específicas.

**LISTA DE COTEJO** Consiste en una lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución o aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud. • Su propósito es recoger información sobre la ejecución del estudiante mediante la observación. •

La presencia o ausencia de las características o comportamiento se registra mediante una marca de cotejo.

### 3.1.5. Marco conceptual

#### ESTRATEGIAS LÚDICAS

Para (Hernández) 2002, “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

**Seriación:** Seriación es el proceso y el resultado de seriar. Este verbo, por su parte, hace referencia a establecer una serie.

Para entender qué es la seriación, por lo tanto, debemos comprender el concepto de serie. Se trata de una sucesión o seguidilla de elementos que guardan algún tipo de relación entre sí.

Suele definirse a la seriación como una operación mental elemental que se desarrolla en la infancia y que precede al entendimiento de los números. Como proceso mental, la seriación consiste en comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias. Este ordenamiento constituye una serie.

Es habitual que se les pida a los niños que realicen ejercicios de seriación para que, en el futuro, puedan adquirir nociones matemáticas. Una actividad frecuente consiste en entregarle al niño figuras de diferentes tamaños para que las ordene. El pequeño, por lo tanto, procederá a la seriación de las figuras, situándolas en una serie de menor a mayor. Estos elementos, de esta manera, mantendrán una relación entre sí en la serie según el tamaño (cada uno es más grande que el anterior y más pequeño que el posterior, con excepción del primero –que no tiene anterior– y el último –que carece de posterior).

Las seriaciones también pueden realizarse con colores, formas, funciones, etc. De este modo, a un niño se le pueden

dar muñecos de distintos colores y pedirles que los ordene de la siguiente forma: primero los azules, luego los rojos y finalmente los verdes. El resultado de este proceso será una seriación que obedece a los criterios mencionados como instrucciones.

➤ **Etapas de la seriación:**

- Primera Etapa: Parejas y Tríos: el niño forma parejas de elementos, colocando uno pequeño y uno grande, porque considera los elementos como una clase total subdividida en dos subclases (grandes y pequeño), centrándose en los extremos, no comparando cada elementos con los demás.
- Segunda Etapa: El niño consigue la serie, pero por tanteo empírico (ensayo y error), ordenando los objetos sucesivamente pero experimentando grandes dificultades para intercalarlos unos con los otros. Por ejemplo, en una serie de 10 elementos consigue el orden de los 2 o 3 primeros luego mediante nuevos tanteos, destruyen lo hecho anteriormente para recomenzar nuevamente la serie.

Tercera Etapa: Cuando el niño consigue la realización de la seriación sistemática.

## **IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1 Tipo de investigación**

El presente trabajo ha sido desarrollado desde la investigación acción lo cual nos ha permitido detectar y priorizar la problemática pedagógica de nuestra aula, para luego diseñar una propuesta pedagógica innovadora que nos permita dar solución a dicha situación problemática y por lo tanto mejorar mi practica pedagógica.

### **4.2. Objetivos**

#### **4.2.1 Objetivos del proceso de la Investigación Acción.**

##### **A). Objetivo general.**

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada a la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación, utilizando

un plan de acción con los estudiantes de 5 años de la I. E. Inicial N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota, 2016.

**B). Objetivos específicos**

- a) Deconstruir mi practica pedagógica en lo referente al uso pertinente de las estrategias lúdicas, a través de procesos auto reflexivos.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la noción de seriación.
- 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.**

**a). Objetivo general**

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I E I 10851 La Pampa, Querocoto, Chota-2016.

**b). Objetivos específicos**

- Aplicar estrategias de juego por tamaño para desarrollar la noción de seriación.
- Aplicar estrategias de juego por tamaño para desarrollar la noción de seriación.
- Aplicar estrategias de juego por grosor para desarrollar la noción de seriación.

**4.3. Hipótesis de acción**

La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, permitirá mejorar la noción de seriación con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota, 2016.

#### **4.3. Beneficiarios de la propuesta innovadora**

Son beneficiarios 11 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 10851 la Pampa del distrito de Querocoto, provincia Chota, 2016 en donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta pedagógica.

#### **4.4. Población y muestra de la investigación**

##### **a. Población:**

Está constituida por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de 10 sesiones para la elaboración de los diarios de campo durante el II ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, también implica que se realizó 10 sesiones de aprendizaje innovadoras del plan de acción.

##### **b. Muestra:**

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones en la deconstrucción registrada en los diarios de campo como en la reconstrucción mediante el uso de Diarios de Campo.

#### **4.5. Instrumentos.**

##### **4.5.1. Instrumentos de enseñanza.**

- **Diseño de sesiones**

Mis sesiones han sido programadas validadas y luego ejecutadas con mis niños en mi Institución Educativa.

##### **4.5.2. Instrumentos de aprendizaje**

- **Diarios reflexivos**

Este documento me ha permitido observar si estoy aplicando las estrategias, materiales, instrumentos de evaluación, de acuerdo a mi propuesta de mejora.

##### **4.5.3. Instrumentos de evaluación de los aprendizajes**

- **Fichas de evaluación de las estrategias**

Este documento me ha permitido evaluarme si estoy aplicando todos los procesos pedagógicos y estrategias lúdicas durante la ejecución de mis sesiones.

- **Lista de cotejo de entrada y salida**

Este instrumento lo aplique para ver el nivel de logro de mis estudiantes antes y después de aplicar mi propuesta de mejora.

- **Lista de cotejo de evaluación de cada sesión**

Se aplicó este instrumento para evaluar los ítems de cada sesión y verificar si lograron de propósito de cada actividad de aprendizaje.

## V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

### 5.1. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

#### Matriz del plan de acción

<b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN.</b>												
La aplicación de estrategias lúdicas favorecerá mejorar la noción de seriación de los estudiantes de 5 años de la I. E. I N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias lúdicas de los juegos formando por tamaño por tamaño, el juego por grosor durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante(investigador) Acompañante Responsable de Investigación – Acción	Fuentes de información. Revistas Libros Páginas Wew	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador, docente participante, acompañante.	Fuentes de información y fichas	X									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante, acompañante.	Fuentes de información. Programación anual. Guías Metodológicas MINEDU, rutas, cuadernos de trabajo, Propuesta Pedagógica de Educación Inicial Sesiones de aprendizaje.	X									
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha técnica.	X									
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha técnica.	X									
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Los estudiantes.	X	X	X							
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información	Facilitador, docente participante, acompañante.	Fuentes de información.				X						
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador, acompañante.	Ficha de evaluación.				X						
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Ficha técnica. Lista de cotejo					X					

9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y del docente.	Facilitador, docente participante.	Tablas estadísticas cualitativas.							X										
10. Redacción del informe y entrega preliminar.	Facilitador, docente participante.	Equipo de cómputo. Impresiones. Anillados.																X	X
<b>AÑO 2017</b>			E	F	M	A	M	J	J	A	S	O							
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador, docente participante.	Ficha de evaluación.				X													
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante, acompañante.	Oficios. Informes.					X												
13. Sustentación y defensa del informe.	Docente, participante.	Informe empastado.				X		X											

## 5.2 MATRIZ DE EVALUACIÓN

La aplicación de estrategias lúdicas el juego formemos por tamaño, el juego por grosor favorecerá mejorar la noción de seriación de los estudiantes de 5 años de la I E I 10851 La Pampa, Querocoto, Chota – 2016.

### 5.2.1 De las acciones

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
La aplicación de estrategias lúdicas como el juego formemos por tamaño, el juego por grosor.	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sesiones</li> <li>- Fotos</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Diarios de reflexión</li> <li>- Lista de cotejo de validación</li> </ul>
Comunicación de los resultados a la familia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 60% de participación de los padres de familia y autoridades de la comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acta</li> <li>- Fotos</li> </ul>

### 5.2.2 De los resultados

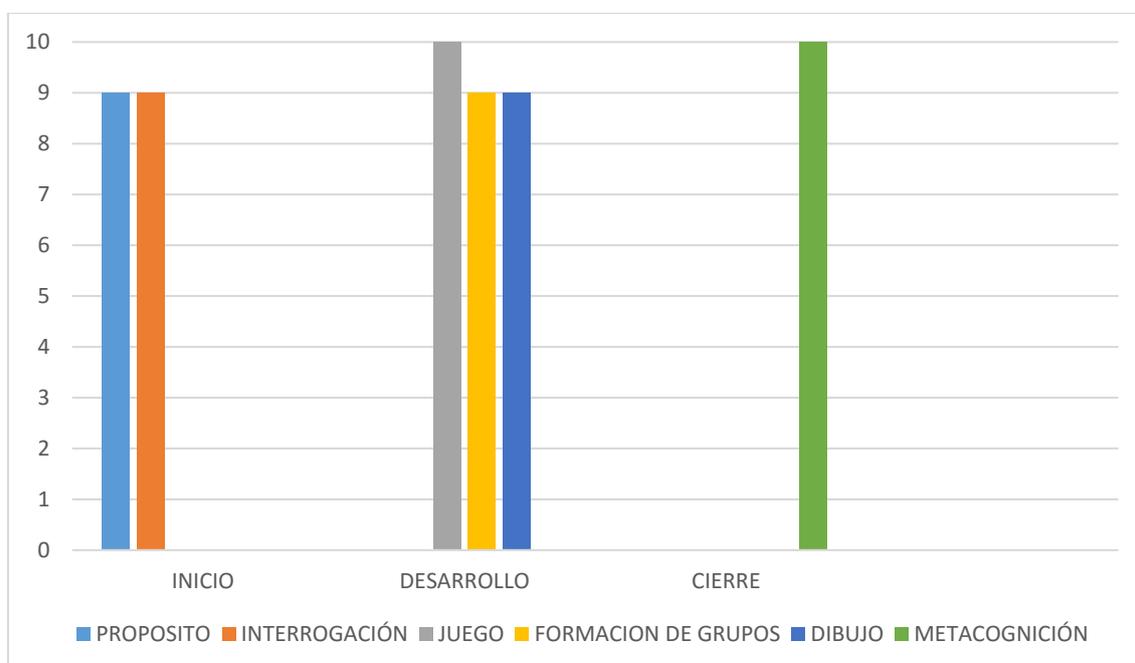
Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Mejorar la noción de seriación en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10851 la Pampa, distrito de	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa l criterio para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso delgado y oscuro - claros.</li> <li>- Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informes de los resultados.</li> <li>- Lista de cotejo de entrada y salida.</li> <li>- Ficha de evaluación de la estrategia.</li> </ul>

Querocoto, Provincia de Chota, 2016.	cantidades hasta 5 objetos. - Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas ordenan cantidades. - Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.	- Fotos. - Trabajos de los niños.
--	--	--------------------------------------

## VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

### 6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.

Gráfico N° 01 Estrategias más utilizadas en cada momento de las sesiones desarrolladas.



Fuente: Matriz N° 1 Análisis de las 10 sesiones de aprendizaje

### INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 01 se puede observar que durante el desarrollo de las sesiones en el momento del inicio en 09 sesiones las estrategias que más predominan son interrogación y propósito, así mismo en el momento del desarrollo en las 10 sesiones se observa la estrategia que más predomina es el juego y en 09 sesiones la estrategia de formación de grupos y dibujo respectivamente. Además la estrategia que más ha predominado en el momento del cierre en las 10 sesiones es la evaluación de la meta cognición.

**DISCUSIÓN** En el desarrollo de la sesiones hemos enfatizado el trabajo en equipo en la enseñanza de la noción de seriación y a través del juego porque facilita el aprendizaje de dicha noción matemática donde el niño interactuando con sus compañeros y su maestra van adquiriendo y desarrollando sus aprendizajes de una manera divertida estos resultados pueden ser corroborados por **Ovidio Decroly en su libro “Juegos Educativos”** quien resalta la importancia del juego en la enseñanza – aprendizaje, además Decroly menciona que los juegos educativos no estarán dissociados del ambiente, por lo que considera al juego el medio fundamental de la autoeducación del niño.

**TABLA N° 1**

Número de ítems desarrollados en cada sesión de aprendizaje según la estrategia aplicada

**Resultados de la aplicación de la estrategia de la investigación acción.**

Ítem de la aplicación de las estrategias lúdicas				
SESIONES	FRECUENCIA (fi)		PORCENTAJE %	
	SI	NO	SI	NO
Sesión N° 1 “ Nos divertimos formando de grandes a pequeños”	10	0	100%	0
Sesión N° 2: “Jugamos a cada cosa en su lugar”	10	0	100%	0
Sesión N° 3 “Jugamos a seguir secuencias por grosor”	10	0	100%	0
Sesión N° 4 “Jugamos a seriar por color”	10	0	100%	0
Sesión N° 5 “Conocemos nuestra derecha e izquierda”	10	0	100%	0
Sesión N° 6 “Nos divertimos contando”	10	0	100%	0
Sesión N° 7 “Jugamos a seriar ordenando los Números”	10	0	100%	0
Sesión N° 8: “Jugamos a resolver problemas”	10	0	100%	0
Sesión N° 9 “Seriamos de diferentes formas”	10	0	100%	0
Sesión N° 10 “Jugando ordenamos nuestra aula”	10	0	100%	0
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>100%</b>	<b>0</b>

## FUENTE MATRIZ N° 2 Aplicación de la estrategia de Investigación Acción

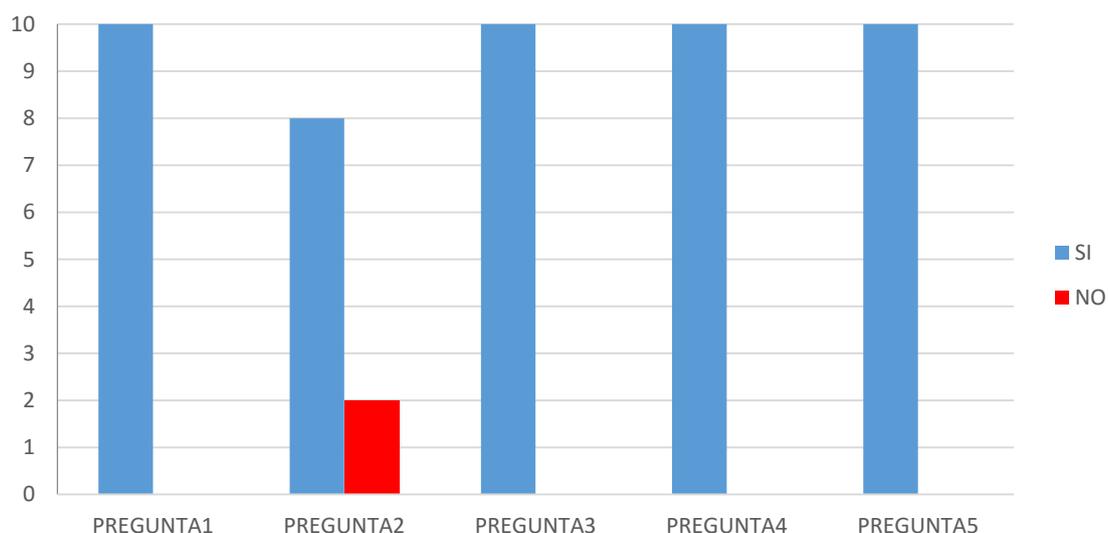
### INTERPRETACIÓN

En la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las 10 sesiones se obtuvo en un 100% de efectividad.

### DISCUSIÓN

La aplicación de las estrategias que han sido desarrolladas cumpliendo determinados ítems que orientaron la aplicación de cada sesión de aprendizaje con la finalidad de lograr los aprendizajes previstos que hemos considerado se encuentra respaldadas por la propuesta de Jean Piaget quien ve en el juego la expresión y la condición de desarrollo del niño por lo mismo el juego forma parte de la inteligencia del niño.

*GRAFICO N° 2 Número de sesiones en las que se cumplieron los ítems de los diarios reflexivos.*



Fuente Matriz N° 3 Análisis de los diarios reflexivos.

### INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el gráfico N° 2 haciendo un análisis de los 10 diarios reflexivos se observa que solo se tuvo dificultad en dos sesiones en una misma pregunta y en el resto no se encontraron dificultades en la aplicación de la estrategia y por lo tanto se puede observar que si se cumplió con los requerimientos establecidos.

## DISCUSIÓN

Durante el desarrollo de las 10 sesiones se hizo un análisis a través de un diario reflexivo por actividad de aprendizaje en base a 5 ítems en el cual se observa que en la primera pregunta no se tuvo dificultad alguna, en la segunda pregunta se tuvo dificultad en desarrollo de la estrategia en dos sesiones continuas el motivo fue que era primera semana de clases y los niños recién se estaban adaptando por lo tanto se encontraban tímidos no se socializaban, y en las preguntas tercera cuarta y quinta no se detectó ninguna otra dificultad, , a todo esto respalda la “**Teoría Sociocultural de Vygotsky**” donde nos dice que el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás por lo tanto 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.

**TABLA N° 2**

*Resultado de aprendizaje de los estudiantes de la prueba de entrada y salida.*

PRUEBAS	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI	NO
<b>ENTRADA</b>	<b>0</b>	<b>11</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>
<b>SALIDA</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>100%</b>	<b>0%</b>

### **FUENTE MATRIZ N° 4 PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA**

#### **INTERPRETACIÓN**

Teniendo en cuenta la evaluación de entrada los 11 estudiantes de 5 años no desarrollaron los ítems considerados para desarrollar la noción de seriación, y en cambio en la prueba de salida los 11 estudiantes si desarrollaron todos los ítems considerados con facilidad teniendo en cuenta sus propios criterios de esa manera se demostró que la estrategia utilizada si dio resultados ya que todos los niños desarrollaron la noción de seriación.

## DISCUSIÓN

De acuerdo a la estrategia aplicada en las 10 sesiones, si dio resultados ya que todos los niños desarrollaron la noción de seriación demostrándose así que la estrategia aplicada si dio resultados tomando en cuenta sus propios criterios. Respaldado por la teoría de **Karl Groos**, quien nos dice que el juego es pre ejercicio de funciones necesarias y de preparación para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande,

### MATRIZ N° 5:

#### *Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión*

TABLA: 3 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.

N° SESIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI	NO
1	11 SI	0	100%	0
2	11 SI	0	100%	0
3	11 SI	0	100%	0
4	11 SI	0	100%	0
5	11 SI	0	100%	0
6	11 SI	0	100%	0
7	11 SI	0	100%	0
8	11 SI	0	100%	0
9	11 SI	0	100%	0
10	11 SI	0	100%	0
11	11 SI	0	100%	0

## FUENTE MATRIZ 5 PROCESAMIENTO

### INTERPRETACIÓN

Los 11 estudiantes lograron desarrollar los 10 indicadores en todas las sesiones.

### DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos es gracias a la aplicación de la lista de cotejo por cada actividad de aprendizaje de esa manera se puede decir que la estrategia aplicada si dio resultados positivos por lo tanto estos resultados son respaldados por la teoría de Ferrero, L. (1991), quien nos dice que la importancia del juego (cualquier tipo de juego encauzado correctamente) posee como recurso o procedimiento metodológico en la primera infancia, lo cual lo convierte en el método por excelencia para el aprendizaje en estas edades.

### 6.2 TRIANGULACIÓN

#### ➤ Triangulación de la aplicación de la estrategia.

DIARIOS REFLEXIVOS		FICHA DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS	COMENTARIO
Pregunta 1	Pregunta 2		
Teniendo presente el diario reflexivo que se encuentra en la matriz 3 observamos que en 10 sesiones seguí los pasos establecidos en mis sesiones y en uno no lo hice.	En el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje en 8 no encontré dificultades y en 2 encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.	En las 10 sesiones de aprendizaje se han cumplido con la totalidad de ítems previstos para mejorar la noción de seriación aplicando estrategias lúdicas en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota 2016	He aplicado mi estrategia sin dificultades, siguiendo los pasos establecidos, sobre todo cumpliendo los ítems que se ha considerado para la evaluación de la misma

➤ **Triangulación sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes**

<b>LISTA DE COTEJO DE ENTRADA</b>	<b>LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	<b>LISTA DE COTEJO DE SALIDA</b>	<b>COMENTARIO</b>
En la aplicación de la prueba de entrada note que mis 11 estudiantes desconocían sobre la noción de seriación y por lo tanto no desarrollaron los 10 indicadores aplicados en la lista de cotejo.	Mis 11 estudiantes en total lograron los aprendizajes previstos en cada una de las sesiones desarrolladas.	Mis 11 estudiantes Si lograron los aprendizajes previstos en la lista de cotejo de salida.	Los resultados obtenidos de estas evaluaciones en la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la propuesta dieron resultados satisfactorios en el desarrollo de las 10 sesiones se logró en 100%.

### 6.3 Lecciones aprendidas

- ✓ Es indiscutible que el juego tiene un rol muy significativo en la vida de los niños ya que constituye una de las actividades naturales propias del ser humano.
- ✓ Las estrategias lúdicas, han permitido que los alumnos posibiliten el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto de socialización y cooperación entre sus pares.
- ✓ La investigación acción permite analizar, reflexionar y mejorar los campos de acción de la práctica pedagógica, como son: planificación curricular, procesos pedagógicos, métodos didácticos, evaluación educativa, uso de recursos y materiales entre otros.
- ✓ Que el juego es el camino de iniciación a las matemáticas.
- ✓ Que investigando desde el aula puedo mejorar mi practica pedagógica y de esa manera puedo obtener resultados que me favorezcan como docente y porque no decir a mis niños.
- ✓ Que durante la aplicación de la estrategia me dado cuenta que, siendo creativos, dinámicos, el aprendizaje es más significativo.

## VII DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 7.1 Matriz de difusión

<b>Acciones realizadas</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Familia</b>	<b>Institución Educativa</b>	<b>Comunidad en general</b>
Reuniones permanentes con los padres de familia para darles a conocer los resultados de los aprendizajes de sus hijos mediante la presentación de trabajos realizados en el aula y fuera de ella.	A todos los estudiantes se les informó que a través del juego han logrado mejorar la noción de seriación.	Diálogos permanentes con el padre de familia, para darles a conocer que el juego cumple un rol importante en el aprendizaje de sus hijos y que permite desarrollar capacidades en los estudiantes.	Dar a conocer a los docentes que aplicando estrategias lúdicas se ha podido mejorar la noción de seriación y que sería factible aplicar con el resto de niños para que alcancen tales aprendizajes.	Se les dará a conocer a la comunidad para que sean portadores de esta experiencia y sigan transmitiendo y apoyando a sus menores hijos.

## CONCLUSIONES

- La aplicación de estrategias lúdicas ha permitido mejorar la práctica pedagógica y lograr que los estudiantes de 5 años de edad mejoren la noción de seriación en la I.E. I. N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota 2016.
- Que viendo las dificultades en mis estudiantes del Nivel Inicial para poder seriar me visto en la necesidad de aplicar nuevas estrategias las cuales faciliten el aprendizaje de mis estudiantes en lo que respecta al área de matemática.
- El presente informe tiene como objeto comprobar que la aplicación de las estrategias lúdicas si dieron resultados positivos para desarrollar la noción de seriación en mis estudiantes.
- Para demostrar esto se tuvo que aplicar una prueba de entrada donde se demostró que mis estudiantes desconocían del tema, y posteriormente se aplicó una prueba de salida donde los resultados fueron satisfactorios.
- Por otra parte, se tiene que resaltar que a través del juego y manipulación del material los niños aprenden mejor.
- Cabe mencionar que la utilización de material estructurado y no estructurado ayudo a consolidar la aplicación de la estrategia.
- En lo que respecta al objetivo principal de este informe es dar a conocer que la estrategia aplicada incidió positivamente en el desarrollo de la noción de seriación en mis estudiantes.

## **SUGERENCIAS**

- ❖ A los maestros y maestras del nivel de Educación Inicial aplicar estrategias lúdicas ya que es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, porque es una importante vía para lograr aprendizajes significativos y ayuda a desarrollar el pensamiento matemático, el juego constituye la acción pedagógica en nuestro nivel porque permite partir de lo vivencial a lo concreto también es una base primordial para iniciar con los niños en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.
  
- ❖ A los maestros y maestras le sugiero realizar la investigación acción porque permite identificar su realidad educativa dentro del aula para descubrir sus fortalezas, debilidades, teorías implícitas, vacíos pedagógicos e improvisaciones de su práctica pedagógica y realizar la mejora del proceso enseñanza - aprendizajes de los estudiantes.
  
- ❖ A los especialistas de la UGEL – Chota, brindar capacitación especializada y oportuna en aplicación de diversas estrategias lúdicas también facilitar con material como: libros, folletos, revistas, donde dé a conocer a los maestros y maestras diversos juegos para aplicarlos con los estudiantes; para que así los docentes puedan lograr asertivamente en los educandos aprendizajes significativos a partir de ellos.
  
- ❖ Concientizar al padre de familia que la educación en el nivel inicial no es saber leer y escribir; sino que es la base para el estudiante se socialice e interactúe en la sociedad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Colombia, M. d. (2009). Desarrollo Infantil y Competencias en la Primera Infancia. En M. d. Colombia, *Desarrollo Infantil y Competencias en la Primera Infancia*. Bogotá,: Primera edición.
- Ferrero. (s.f.). El Juego y la Matemática. En Ferrero, *El Juego y la Matemática*. Madrid: Editorial La Muralla.
- Hernández, D. y. (s.f.). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. En D. y. Hernández, *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: Graw Hill.
- Karl Groos. (1092). Teoría del Juego como anticipación funcional. En K. Groos, *Teoría del Juego como anticipación funcional*. Barcelona: Editorial Altamar.
- Lev Semyónovich Vygotsky. (1991). Historia de las funciones psíquicas superiores . En L. S. Vygotsky, *Historia de las funciones psíquicas superiores* . 4ta. Edición.
- Ovide Decroly. (1914). El juego en la Educación Inicial. En O. Decroly, *El juego en la Educación Inicial*. Editorial GRAO.
- Piaget, Jean. (1956). *Teoría del desarrollo de Piaget*. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_del\\_desarrollo\\_cognitivo\\_de\\_Piaget](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget):  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_del\\_desarrollo\\_cognitivo\\_de\\_Piaget](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget)
- Vélez, Lamberto Vera. (s.f.). *Rubricas y Lista de Cotejo*. Obtenido de <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura10.pdf>:  
<http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura10.pdf>

## ANEXOS

### MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de la I. E. I. N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota 2016.	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I E I 10851 La Pampa, Querocoto, Chota-2016.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Aplicar estrategias de juego por tamaño para desarrollar la noción de seriación.</p> <p>Aplicar estrategias de juego por tamaño para desarrollar la noción de seriación.</p> <p>Aplicar estrategias de juego por grosor para desarrollar la noción de seriación.</p>	<p>La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, permitirá mejorar la noción de seriación con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota, 2016.</p>	<p>Estrategias lúdicas.</p> <p>Juego seriacion</p>	<p>Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño.</p> <p>Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto.</p> <p>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado y viceversa.</p> <p>Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos de color</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diarios reflexivos</li> <li>- Sesiones de aprendizaje                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evidencias</li> </ul> </li> <li>- Prueba de inicio</li> <li>- Prueba de salida</li> </ul>

## **DIARIO DE CAMPO**

### **I. DATOS GENERALES:**

- 1.1 Nivel : Inicial
- 1.2 Ciclo : II
- 1.3 Área : Matemática
- 1.4 Actividad : Nos ubicamos delante y detrás de.
- 1.5 Fecha : 18- 04- 2015
- 1.6 Hora : 9.15 AM – 10.00 AM
- 1.7 Sección : Única
- 1.8 Edad : 3 y 4 años

### **II. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD.**

El día miércoles espere a mis estudiantes con mucho cariño como todos los días, llegaban muy contentos a su jardín ya que mi persona les acogía con abrazos para todos. Luego ingresamos al aula para desarrollar nuestras actividades permanentes: rezar, cantar, actualizar los carteles, etc.

Luego de estas actividades en el que los estudiantes participaron con mucha disposición inicie la sesión de aprendizaje con una canción “un pasito para delante un pasito para atrás” luego trabaje con material concreto que los niños según la consigna arrojen una pelota para atrás y para delante también ubicando tarros delante y detrás de ellos mismos todos los estudiantes participaron menos Luz Clarita ya que es una niña tímida y en casa mencionaron sus padres que es una niña activa, juguetona, que le gusta cantar lo que aprende en el jardín desde ese entonces le mostré más confianza y de esa manera se integró al grupo la cual me lleno de alegría.

Luego reforcé las ideas para que quede claro la ubicación delante detrás de aplicando un examen a través de preguntas ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué dificultad han tenido? Algunos niños contestaron otros no, luego realizamos las actividades de salida y fuimos almorzar.

### **III. INTERVENTIVA**

Me falta manejar diferentes estrategias para mantener la atención y participación de los niños.

## MATRIZ No 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

### Título de la investigación:

“Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de edad de la I E I N° 10851 la Pampa, Querocoto, Chota, 2016”.

### Hipótesis de acción

La aplicación de estrategias lúdicas favorecerá el desarrollo de la noción de seriación de los niños y niñas de 5 años de la I E I La pampa del distrito de, Querocoto provincia de Chota – 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
Sesión N°1 “ Nos divertimos formando de grandes a pequeños”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salida al campo</li> <li>- Dialogo</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos grupos</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Exploración del material</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Jugamos formando de grandes a pequeños</li> <li>- Dibujo</li> <li>- Exposición</li> </ul>	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 2: “Jugamos a cada cosa en su lugar”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asamblea</li> <li>- Salida al campo</li> <li>- Exploración del material</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos a modelar con plastilina</li> <li>- Exposición de trabajos</li> </ul>	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 3 Jugamos a seguir secuencias por grosor”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación típica</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Dialogo</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica</li> <li>- Forramos grupos</li> <li>- Entrega de material</li> <li>- Exploración</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Dibujo</li> <li>- Dialogo</li> </ul>	- Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 4 Jugamos a seriar por color”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salida al campo</li> <li>- Dialogo</li> <li>- Interrogación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos</li> <li>- Juego</li> <li>- Reflexión</li> <li>- Propósito</li> <li>- Dibujan</li> <li>- Describen</li> <li>- Comentan</li> </ul>	- Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 5 “Conocemos nuestra derecha e izquierda”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos</li> <li>- Juegos</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Dibujo</li> <li>- Formamos grupos</li> <li>- Representación</li> </ul>	- Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 6 Nos divertimos contando”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción</li> <li>- Dialogo</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploración</li> <li>- Opinión</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Grupos</li> <li>- Dibujo</li> <li>- Exposición</li> </ul>	- Meta cognición a través de preguntas

Sesión N° 7 Jugamos a seriar ordenando los números	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja de sorpresas</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego</li> <li>- Grupos</li> <li>- Carteles</li> <li>- Exploración de material</li> <li>- Grafican</li> <li>- Cortan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meta cognición</li> </ul> A través de preguntas
Sesión N° 8: "Jugamos a resolver problemas"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Propósito</li> <li>- Material de la zona</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Dibujo</li> <li>- Exposición</li> <li>- Juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meta cognición</li> </ul> a través de preguntas
Sesión N° 9 "Seriamos de diferentes formas"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Salida al campo</li> <li>- Grupos</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrega de material</li> <li>- Grupos</li> <li>- Exposición de trabajos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meta cognición</li> </ul> a través de preguntas
Sesión N° 10 Jugando ordenamos nuestra aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación</li> <li>- Interrogación</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos</li> <li>- Juego</li> <li>- Expresión</li> <li>- Dibujo</li> <li>- Socialización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meta cognición</li> </ul> a través de preguntas
<b>SISTEMATIZACIÓN</b> (estrategia que más predomina)	<b>En las 10 sesiones predominan las estrategias de la interrogación y el propósito</b>	<b>En 9 sesiones predominan las estrategias formación de grupos y en 6 sesiones predomina el juego y el dibujo</b>	<b>En las 10 sesiones predomina la evaluación de la meta cognición</b>

## **MATRIZ N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción**

### **Título de la investigación:**

“Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de edad de la I E I N° 10851 la Pampa, Querocoto, Chota,2016”.

### **Hipótesis de acción**

La aplicación de estrategias lúdicas favorecerá el desarrollo de la noción de seriación de los niños y niñas de 5 años de la I E I N°10851 La pampa, Querocoto, Chota – 2016.

<b>SESIONES</b>	<b>ESTRATEGIAS LÚDICAS</b>										<b>TOTAL</b>	
	<b>ÍTEMS</b>											
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>2</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>3</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>4</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>5</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>6</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>7</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>8</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>9</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>10</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>0</b>

### MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

**Título de la investigación:** Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los niños y niñas de 5 años de edad de la I E I N° 10851 la Pampa, distrito de Querocoto, provincia de Chota, 2016.

SESIONES	PREGUNTA1	PREGUNTA2	PREGUNTA3	PREGUNTA4	PREGUNTA5
	¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Por qué?	¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje?	¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
Sesión N° 1 “ Nos divertimos formando de grandes a pequeños”.	Si estuvo planificada	Si Dificultad en los niños para socializarse	Si materiales adecuados	Si. es coherente con los indicadores de la sesión	Seleccionar materiales  Realizar juegos y dinámicas  Cronogramar bien el tiempo
Sesión N° 2: “Jugamos a cada cosa en su lugar”	Si metodología de acuerdo a los procesos pedagógicos	Si Dificultad en los niños (as)para socializarse	Si materiales pertinentes	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
Sesión N° 3 Jugamos a seguir secuencias por grosor”	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si materiales adecuados	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
Sesión N° 4 Jugamos a seriar por color”	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si materiales adecuados	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
Sesión N° 5 “Conocemos nuestra derecha e izquierda	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si material coherente	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
Sesión N° 6 Nos divertimos contando	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si material adecuado	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
Sesión N° 7 Jugamos a seriar ordenando los números	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si material adecuado	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas

Sesión N° 8: "Jugamos a resolver problemas"	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si material adecuado	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
Sesión N° 9" Seríamos de diferentes formas"	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si material coherente	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
Sesión N° 10 Jugando ordenamos nuestra aula	Si estuvo planificada	No se desarrolló con normalidad	Si material adecuado	Si es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas
SISTEMATIZACIÓN	Si: 09 -No 01 Estuvo planificada	No 08 – Si 02 Se desarrolló con normalidad	Si 10 material adecuado	Si 10 Es coherente con los indicadores de la sesión	Seguir aplicando estrategias lúdicas

**MATRIZ N° 4: Procesamiento de la evaluación de entrada y salida**

**Título de la investigación:**

Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I E I N° 10851 la Pampa, Chota, 2016.

**Hipótesis de acción** La aplicación de estrategias lúdicas favorecerá el desarrollo de la noción de seriación de los estudiantes de 5 años de la I E I La pampa, Chota – 2016.

**ÁREA:** MATEMÁTICA      **EDAD:** 5 AÑOS

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																			Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida					
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas									Razona y argumenta generando ideas matemáticas																			
Indicadores	Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño.		Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado y viceversa.		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos de color		Expresa criterios para para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha izquierda		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos		Propone acciones para contar hasta 10		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para seria		ENTRADA		SALIDA		ENTRADA		SALIDA			
	N° Orden de estudiantes	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	
1	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
2	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
3	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
6	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
9	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
10	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
11	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
Total frecuencia	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	11 NO	11 SI	10	00	00	10	100	00	00	100
Total porcentaje	100 NO	100 SI																												

**MATRIZ N° 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión**

**Título de la investigación:** Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I E I N° 10851 la Pampa, Chota, 2016.

**Hipótesis de acción:** La aplicación de estrategias lúdicas favorecerá el desarrollo de la noción de seriación de los estudiantes de 5 años de la I E I La pampa, Chota – 2016.

**ÁREA:** MATEMÁTICA **EDAD:** 5 AÑOS

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados del logro de aprendizaje, para cada una de las capacidades e indicadores		Resultados del logro de aprendizaje, para cada una de las capacidades e indicadores por porcentaje.				
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas										Razona y argumenta generando ideas matemáticas																
Indicadores	Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño.		Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado y viceversa.		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos de color		Expresa criterios para para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha izquierda		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos		Propone acciones para contar hasta 10		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para seria		ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA			
	Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje			
Lista de cotejo	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Sesión 1		11 SI																					11		100%		
Sesión 2				11 SI																				11		100%	
Sesión 3						11 SI																		11		100%	
Sesión 4								11 SI																11		100%	
Sesión 5										11 SI														11		100%	
Sesión 6											11 SI													11		100%	
Sesión 7													11 SI											11		100%	
Sesión 8															11 SI									11		100%	
Sesión 9																	11 SI							11		100%	
Sesión 10																					11 SI			11		100%	
Total frecuencia	10																										
Total porcentaje	100%																										

## LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS NIÑOS

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE SERIACIÓN EN  
LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 10851 LA  
PAMPA, DISTRITO QUEROCOTO, PROVINCIA CHOTA, 2016

INDICADORES	Expresa criterios para ordenar seriar) hasta 5 objetos de grande pequeño.		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos de color		Propone criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto.		Emplea (seriación) hasta 5 objetos de grueso ha delgado y viceversa.		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos.		Propone acciones para contar hasta 5.		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver para contar hasta 10		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas.		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ESTUDIANTES																						
01		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
02		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
03		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
04		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
05		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
06		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
07		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
08		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
09		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
10		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
11		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
PUNTAJE		10		10		10		10		10		10		10		10		10		10		10

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I E I : 10851 LA PAMPA  
 1.2 EDAD : 5 AÑOS  
 1.3 DOCENTE : MARÍA ASUNCIÓN BUSTAMANTE ROJAS  
 1.4 FECHA : 10/03/2016

### II.- DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

#### 2.1 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los niños de 5 años de edad de la I E I 10851 la Pampa.

#### 2.2 SESIÓN: N° 01

#### 2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos formando de grandes a pequeños”

### III.- PRODUCTO: APRENDEMOS A SERIAR SEGÚN SU TAMAÑO

### IV.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Seriación	Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño.

### V.- SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	La docente y los niños salimos al campo para recoger diferentes piedritas. Al mismo tiempo dialogamos con los niños sobre lo recolectado mediante preguntas. ¿Qué estamos realizando? ¿A dónde fuimos? ¿Qué hemos recogido? ¿Para qué nos sirve? ¿Todas las piedritas son iguales? Ahora vamos a ordenar	Medio ambiente piedras de diferente tamaño	10

	las piedras de acuerdo a su tamaño.		
DESARROLLO	<p>Regresamos al aula y formamos grupos de trabajo mediante la dinámica “El rey manda” Luego de formar los grupos de trabajo los niños manipulan el material libremente luego la docente realiza las siguientes preguntas ¿Qué podemos hacer con este material? ¿En qué se diferencian las piedritas? ¿Pueden formar grupos de piedritas? ¿Cómo lo formarían?</p> <p>Los niños dan sus respuestas y serán anotadas en la pizarra.</p> <p>La profesora apoya el trabajo de los niños en sus seriaciones.</p> <p>Dibujan la seriación realizada en un papelote y socializan</p> <p>Refuerzan la actividad realizada mediante el juego nos formamos de grandes a pequeños.</p>	Papelotes crayones	25
CIERRE	<p>Reflexionan sobre sus aprendizajes mediante las siguientes preguntas. ¿Qué aprendieron hoy sobre lo trabajado? ¿Cómo aprendieron a ordenar? ¿Cómo se sintieron al ordenar las piedritas? ¿Cómo ordenarían sus juguetes en su casa?</p>		10

**ESTAS FOTOS EVIDENCIAN EL TRABAJO REALIZADO EN EL AULA.**



En estas fotos se observa que los estudiantes están formando filas ubicándose uno tras de otro teniendo en cuenta el criterio por tamaño de grande a pequeño.



### LISTA DE COTEJO

INDICADOR  ESTUDIANTES	Menciona el criterio utilizado en la seriación de grande a pequeño.		Describe como lo realizo la seriación	
	SI	NO	SI	NO
01	X		X	
02	X		X	
03	X		X	
04	X		X	
05	X		X	
06	X		X	
07	X		X	
08	X		X	
09	X		X	
10	X		X	
11	X		X	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I E I : 10851 LA PAMPA  
 1.2 EDAD : 5 AÑOS  
 1.3 DOCENTE : MARÍA A. BUSTAMANTE ROJAS  
 1.4 FECHA : 07/04/2016

### II.- DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

#### 2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

**Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los niños de 4 Y 5 años de edad de la I E I 10851 la Pampa.**

#### 2.2 SESIÓN: Nº 02

#### 2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: "JUGAMOS A SERIAR POR GROSOR"

III.- PRODUCTO: APRENDEMOS A SERIAR TENIENDO EN CUENTA EL GROSOR.

#### 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 5 objetos de grueso a delgado y viceversa.

#### V.- SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS pedagógicos	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Con la ayuda de los padres de familia logramos recolectar el material que nos serviría para trabajar esta sesión de aprendizaje, entablamos un dialogo a través de preguntas ¿Qué material han traído? ¿Para qué sirven estos palitos? ¿Serán iguales? ¿Se podrán ordenar los palitos? ¿Cómo lo	Palitos de diferente grosor	10

	<p>harían?</p> <p>Ahora vamos a ordenar los palitos de acuerdo a su grosor.</p>		
DESARROLLO	<p>Formamos grupos de trabajo mediante la dinámica El camión se volca y en cada equipo encontraran las diferencias que hay entre un palito y otro. Luego se les pide que piensen como podrían ordenar.</p> <p>Ordenan libremente los palitos.</p> <p>Dibujan y pintan la seriación realizada en un papelote.</p> <p>Exponen y argumentan lo que hicieron.</p> <p>Descubren y corrigen los errores cometidos en su trabajo</p> <p>Reforzamos la actividad transformado una masa en tiras gruesas y delgadas.</p>	<p>Papelotes</p> <p>Lápices</p> <p>Crayones</p>	25
CIERRE	<p>Se evalúa el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo</p> <p>Reflexionamos sobre sus aprendizajes mediante las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo lo harías en tu casa?</p>		10

Estas fotos evidencian la actividad realizada en el aula.



En estas fotos se observa como los estudiantes ordenan los palitos teniendo en cuenta su grosor



### LISTA DE COTEJO

INDICADOR ESTUDIANTES	Menciona el criterio utilizado en la seriación por grosor.		Describe como lo realizo la seriación	
	SI	NO	SI	NO
01	X		X	
02	X		X	
03	X		X	
04	X		X	
05	X		X	
06	X		X	
07	X		X	
08	X		X	
09	X		X	
10	X		X	
11	X		X	

## FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: María Asunción Bustamante Rojas
2. I E N° 10851 Lugar: la Pampa Fecha: 07/04/16
3. Edad de los niños y niñas:

### 4. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

5. Nombre de la sesión de aprendizaje: "Jugamos a seriar por grosor"
6. Estrategia:  
"DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE SERIACIÓN TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS"

### III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE, SOBRE SU ESTRATEGIA

DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE SERIACIÓN CON ESTRATEGIAS LÚDICAS	SI	NO
11. Propicio la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros.	X	
12. Incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los estudiantes a la verbalización de los que están experimentando.	X	
13. Establezco un clima de confianza y permite el disfrute en sus actividades.	X	
14. Organizo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.	X	
15. Promuevo que los niños realicen la representación vivencial.	X	
16. Promuevo que los niños realicen la representación concreto	X	
17. Promuevo que los niños realicen la representación pictórico	X	
18. Promuevo que los niños realicen la representación gráfico	X	
19. Promuevo que los niños realicen la representación simbólico	X	
20. Promuevo que los niños hagan la formalización y reflexión en la resolución del problema.	X	

**LISTA DE COTEJO PARA  
LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS NIÑOS**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN**

**“APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE  
SERIACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

INDICADORES	ESTUDIANTES		INDICADORES	ESTUDIANTES													
	SI	NO		SI	NO												
Expresa criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño.	X		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos de color	X		Propone criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto.	X		Emplea (seriación) hasta 5 objetos de grueso ha delgado y viceversa.	X		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha izquierda	X		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos.	X	
Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos de color	X		Propone criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto.	X		Emplea (seriación) hasta 5 objetos de grueso ha delgado y viceversa.	X		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha izquierda	X		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos.	X		Propone acciones para contar hasta 5.	X	
Propone criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto.	X		Emplea (seriación) hasta 5 objetos de grueso ha delgado y viceversa.	X		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha izquierda	X		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos.	X		Propone acciones para contar hasta 5.	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver para contar hasta 10	X	
Emplea (seriación) hasta 5 objetos de grueso ha delgado y viceversa.	X		Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha izquierda	X		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos.	X		Propone acciones para contar hasta 5.	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver para contar hasta 10	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas.	X	
Expresa criterios para ordenar hasta 5 objetos teniendo en cuenta la ubicación derecha izquierda	X		Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos.	X		Propone acciones para contar hasta 5.	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver para contar hasta 10	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas.	X		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.	X	
Propone acciones compara u ordena con cantidades hasta 5 objetos.	X		Propone acciones para contar hasta 5.	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver para contar hasta 10	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas.	X		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.	X				
Propone acciones para contar hasta 5.	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver para contar hasta 10	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas.	X		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.	X							
Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver para contar hasta 10	X		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas.	X		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.	X										
Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver diferentes problemas.	X		Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.	X													
Expresa con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar.	X			X													
PUNTA JE	10		10			10			10			10			10		

**MATRIZ N° 02**

**PROPUESTA DE RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	SOPORTE TEÓRICO	PROPUESTA DE RECONSTRUCCIÓN
Estrategias lúdicas	Boleado	Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto.	Aplicación de nuevas estrategias lúdicas para el desarrollo de la noción de seriación de los niños de 5 años de edad.
	Pintado	Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico, y el juego reglado colectivo.	
Noción de seriación Estrategias lúdicas	Transitividad	Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.	
	Reversibilidad	DECROLY introduce el juego en la educación y, respetando la actividad lúdica, le confiere una dimensión nueva considerarlo el medio fundamental del autoeducación del niño	
		Ferrero, L. (1991), señala la importancia que el juego (cualquier tipo de juego encauzado correctamente) posee como recurso o procedimiento metodológico en la primera infancia, lo cual lo convierte en el método por excelencia para el aprendizaje en estas edades.	

FUENTE: Ficha documental



# Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"  
Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

## Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 4:00 p.m. horas del día 11 de Mayo del 2017; se reunieron en el ambiente 1B-205 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 M.C. CAROLINA MARCELA NIÑO NIÑO NIÑO
2. Secretario: Docente D.G. WILSON EDUARDO VELAZCO VARGAS
3. Vocal: Docente D.G. ANDRÉS FLORENCIO VELAZCO NIÑO NIÑO

Y en calidad de asesor el docente: EBER AMELC DEZA VARGAS

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA DESARROLLAR LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. DUCAL N° 10851 LA NIÑA NIÑA DE OROCOCHA - CATA - 2017

Presentado(a) por: MARIA ANTONIA BOLIVAR DE RIOS, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

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

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

Siendo las 5:00 p.m. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 03 de Mayo del 2017.

Presidente

Secretario

Vocal

Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Maria Asunción Bustamante Rojas

DNI /Otros N°: 27436451

Correo electrónico: mary\_2829@hotmail.com

Teléfono: 976009578

2. Grado, título o Especialización

Bachiller  Título  Magister  Doctor  Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación<sup>1</sup>:

Tesis  Trabajo Académico  Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los niños y niñas de la I.E.F N° 10851 La Pampa - Quevedo - Chota 2016

Asesor: Eber Amelec Deza 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

<sup>1</sup>Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



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

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

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

Autorizo el 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 Commons<sup>2</sup>:

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

<sup>2</sup> 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.