



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 DEL JUEGO PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y
PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL
ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°557,
LANCHECONGA, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Yrma Nelly Vásquez Quintana

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIG©2017 by
YRMA NELLY VÁSQUEZ QUINTANA
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DEL JUEGO PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y
PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL
ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°557,
LANCHECONGA, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Yrma Nelly Vásquez Quintana

Aprobado por el Jurado Evaluador:

M.Cs. Carmela Melchora Nacarino Díaz

Presidente

Ing. Wilson Eduardo Vargas Vargas

Secretario

Ing. Segundo Florencio Velásquez Alcántara

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Mi esposo e hijos, quienes con su comprensión y cariño me han apoyado para hacer realidad este importante trabajo.

Mis padres y a Dios que ilumina nuestras mentes para lograr con asertividad nuestras metas y nos infunde fe y esperanza en la forja de una sociedad justa y solidaria

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de Cajamarca y a la plana docente por brindarnos la oportunidad de profundizar nuestros conocimientos y enriquecer el quehacer educativo, al Ministerio de Educación por darnos la oportunidad de realizar esta Segunda Especialidad y así afianzar nuestros conocimientos en mejora de la niñez, al profesor asesor de este proyecto Elmer Pisco Goicochea por la conducción y dedicación del mismo y a quienes se preocuparon por orientar la enseñanza en nuestros estudios de Segunda Especialización, y en especial por habernos motivado a desarrollar un tema poco difundido en el medio como es la Investigación Acción para contribuir con la educación inicial y la identidad Cajamarquina.

| Ítem | ÍNDICE | Pág. |
|--|--------|------|
| AGRADECIMIENTO..... | | v |
| ÍNDICE..... | | vi |
| RESUMEN..... | | ix |
| ABSTRACT..... | | x |
| INTRODUCCIÓN | | 1 |
| I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA | | 3 |
| 1.1. Caracterización de la práctica pedagógica | | 3 |
| 1.2. Caracterización del entorno sociocultural | | 4 |
| 1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía | | 5 |
| II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN | | 6 |
| III. SUSTENTO TEÓRICO | | 7 |
| 3.1. Marco teórico | | 7 |
| 3.1.1. Teoría del juego..... | | 8 |
| 3.1.2. Teoría del juego simbólico de Fróebel. | | 9 |
| 3.1.3. Teoría sociocultural de Vygotsky | | 10 |
| 3.1.4. Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Piaget | | 10 |
| 3.1.5. Situaciones Lúdicas..... | | 12 |
| 3.1.6. El juego en la educación Inicial | | 12 |
| 3.1.7. Importancia del juego en la educación inicial..... | | 14 |
| 3.1.8. El juego y las matemáticas | | 14 |
| 3.1.9. Competencia: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad..... | | 15 |
| 3.2. Marco conceptual | | 16 |
| 3.2.1. Competencia..... | | 16 |
| 3.2.2. Práctica pedagógica..... | | 17 |
| 3.2.3. Rutas de aprendizaje..... | | 17 |
| 3.2.4. Juegos lúdicos | | 17 |
| 3.2.5. Los juegos | | 17 |
| IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN | | 18 |
| 4.1. Tipo de investigación:..... | | 18 |
| 4.2. Objetivos | | 18 |
| 4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción. | | 18 |
| 4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica | | 19 |
| 4.3. Hipótesis de acción..... | | 19 |
| 4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora | | 19 |

| | | |
|--------|---|----|
| 4.5. | Población y Muestra de la investigación..... | 19 |
| 4.6. | Instrumentos..... | 20 |
| 4.6.1. | Instrumentos de enseñanza..... | 20 |
| 4.6.2. | Instrumentos de aprendizaje..... | 21 |
| V. | PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN..... | 22 |
| 5.1. | Matriz del plan de acción..... | 23 |
| 5.2. | Matriz de evaluación..... | 25 |
| 5.2.1. | De las acciones..... | 25 |
| 5.2.2. | De los resultados..... | 25 |
| VI. | DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS..... | 26 |
| 6.1. | Presentación de resultados y tratamiento de la información..... | 26 |
| 6.2. | Triangulación..... | 41 |
| 6.3. | Lecciones aprendidas..... | 42 |
| VII. | DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS..... | 43 |
| 7.1. | Matriz de difusión de resultados..... | 44 |
| | CONCLUSIONES..... | 45 |
| | SUGERENCIAS..... | 46 |
| | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 47 |
| | ANEXOS..... | 49 |
| | SESIÓN DE APRENDIZAJE..... | 60 |
| | SESIÓN DE APRENDIZAJE..... | 69 |

ÍNDICE DE MATRICES

| | |
|---|----|
| Matriz 1: Análisis de sesiones de aprendizaje..... | 25 |
| Matriz 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción | 28 |
| Matriz 3: Análisis de diarios reflexivos. | 31 |
| Matriz 4: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida. | 35 |
| Matriz 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión | 38 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1: Aplicación de la estrategia de la investigación acción | 29 |
| Gráfico 2: Procesamiento de la evaluación de entrada y salida | 36 |
| Gráfico 3: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión | 39 |

RESUMEN

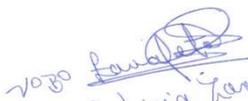
El presente trabajo de investigación denominado: APLICACIÓN DEL JUEGO PARA LOGRAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL AREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 557 LANCHECONGA, HUAMBOS, CHOTA, 2016, tiene como objetivos, mejorar la práctica pedagógica relacionada al juego, deconstruir y reconstruir la práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente del juego como estrategia para lograr la competencia, estructurar el marco teórico y evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores. Al inicio y desarrollo del trabajo se estructuraron, aplicaron y evaluaron tanto instrumentos como técnicas de recopilación y evaluación de datos, entre las principales podemos mencionar a la observación, lista de cotejo, diarios de campo, diarios reflexivos, rúbrica y el diálogo, los cuales me permitieron determinar el logro de la competencia y capacidades que alcanzaron los integrantes de la muestra de estudio. Los resultados que he obtenido, me han permitido validar el presente trabajo de investigación y ver la mejora de la práctica pedagógica; además obtener conclusiones y proponer algunas sugerencias para superar las deficiencias que se presentan durante el proceso del aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial, fundamentalmente en el área de matemática.

Palabras clave: Competencia, práctica pedagógica, juegos lúdicos, el juego, Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

ABSTRACT

The objectives of the present research work, THE USE OF GAMES TO ACHIEVE THE SKILL: ACT AND THINK IN A MATHEMATICAL MANNER IN SITUATIONS OF QUANTITY IN THE AREA OF MATHEMATICS WITH THE FIVE-YEAR OLD STUDENTS AT THE 557 SCHOOL LANCHECONGA, HUAMBOS, CHOTA, 2016, are to improve my pedagogical practice with respect to playing, to deconstruct and reconstruct my pedagogical practice with respect to the appropriate use of playing as a strategy to achieve the skill, to design the theoretical framework and to evaluate the validity and the results of the new pedagogical practice through the indicators. Both instruments and techniques to collect and assess data such as observation, a checklist, field journals, reflective journals, rubrics and dialog were used and evaluated at the beginning and throughout the research work. These instruments and techniques allowed me to determine the students' achievement of the skill and abilities that conformed the study sample. The results have allowed me to validate the present research work as well as the improvement of my pedagogical practice, apart from the conclusion and the suggestions I proposed to overcome the weaknesses observed in the learning process of this group of students, mainly in the area of mathematics.

Key words: skill, pedagogical practice, ludic games, playing, think and act in a mathematically manner in situations of quantity


Dra. Leticia Karolita Gonzales
Julio 2014 .

INTRODUCCIÓN

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

El presente trabajo de investigación como es, Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 557 Lancheonga, Huambos, Chota , 2016, fruto de las acciones, crítica y reflexión del quehacer educativo dentro del aula; tiene como objetivo general mejorar la práctica pedagógica relacionada al juego como estrategia para lograr la competencia, utilizando el plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad.

Los resultados obtenidos de la mejora de la práctica pedagógica con el desarrollo del nuevo plan de acción se evidencia en las matrices 1, 2,3, de enseñanza y las matrices 4, 5 de aprendizaje. Así mismo asumo como compromiso de seguir investigando y obtener otras estrategias de trabajo que permitirán mejorar mi labor pedagógica dentro del aula.

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

En el segundo capítulo justifico porque he priorizado y ejecutado el presente trabajo de investigación y para que se desarrolló.

En el tercer capítulo describo y comento el marco teórico, donde destacan las teorías y sus características que dan sustento científico a la presente investigación, así se presenta el marco conceptual, donde se define y se conceptúan a los términos y conceptos más usados en función al uso de la aplicación juego.

En el cuarto capítulo destaco el marco metodológico, en el cual se determina los objetivos del proceso de investigación acción y de la propuesta pedagógica, la hipótesis de acción, la población y muestra y las técnicas e instrumentos de análisis y de recolección de datos de la práctica pedagógica.

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

En el sexto capítulo se muestran los resultados de la investigación organizados en las matrices de las sesiones de aprendizaje, diarios reflexivos e instrumentos de evaluación aplicados durante el proceso de la práctica innovadora que son los que dan consistencia a la investigación y la validación de la hipótesis respectiva que demuestra que la aplicación del juego influyen significativamente en el logro de la competencia.

En el séptimo capítulo detallo la difusión de los resultados obtenidos en el proceso de la reconstrucción, además las conclusiones en función del problema, objetivas y resultadas que concretizaron la validez de la investigación; así como las sugerencias respectivas a los actores y comunidad educativa para su aplicación del juego y obtener aprendizajes significativos en los estudiantes y las referencias bibliográficas, las mismas que sirvieron de consulta para estructurar y diseñar la presente tesis y que servirá de apoyo a quienes se conviertan en los lectores del trabajo, ya que se constituye como material de consulta para futuras investigaciones.

El autor

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

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

Durante el trabajo diario de la labor pedagógica como docente en la I.E. N° 557 del CP. Lancheonga, distrito de Huambos, provincia de Chota; en tal sentido me permito describir los hechos y sucesos más importantes de mi actividades desarrolladas en clase; tomando como referencia los diez registros de información como resultado de la aplicación de la técnica diarios de campo con carácter cualitativo.

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

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

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

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

Las estrategias metodológicas como el juego individual, en pares o en equipo se desarrollaron con las orientaciones e indicaciones respectivas hacia los estudiantes; pero al mismo tiempo se detectó las siguientes debilidades: como el desorden y la falta de organización para realizar los juegos es por ello que como producto del análisis textual se presenta el siguiente problema “desconocimiento del juego como estrategia para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad ”

Al momento del desarrollo de mis sesiones de aprendizaje, no cuento con el manejo de estrategias lúdicas, la cual se ven reflejadas en el desinterés de los estudiantes en el desarrollo de sus trabajos del área de matemática, lo cual no me permite lograr lo planificado.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El Centro Poblado de Lanchecongá pertenece al distrito de Huambos, provincia de Chota, región Cajamarca, se encuentra ubicado 2300 m.s.n.m. Actualmente cuenta con una población de 400 habitantes, su clima es frío y se encuentra a una distancia de 3 horas de caminata del distrito. En dicho Centro Poblado existen instituciones como: Puesto de salud, Institución Educativa secundaria e Institución Educativa primaria.

En lo que respecta a la parte sociocultural en la práctica pedagógica podemos deducir que existen varios factores que afectan de manera directa al proceso de enseñanza de aprendizaje de los estudiantes de la I.E.I N° 557. La comunidad no logra asimilar que la educación inicial es de vital importancia para el desarrollo integral de los estudiantes por tal motivo no hay mucha participación de la comunidad con la Institución Educativa en gestión para la mejora de la infraestructura, otro factor es la separación que existe entre el trabajo educativo que se brinda en el aula y lo que ocurre en el seno familiar los padres de familia no refuerzan en casa y no toman mucha importancia a lo enseñado en las clases, ya que la mayoría dedica su tiempo a las labores agrícolas y tienen un grado de instrucción bajo.

En lo que respecta mi trabajo como docente procuro motivar todos los días a los estudiantes para que se logre los aprendizajes esperados y así puedan desarrollar y fortalecer todas sus capacidades.

Buscando la participación de toda la comunidad educativa, haciéndoles constar de la importancia de la educación inicial para un buen desarrollo tanto intelectual y físico de los estudiantes.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

La humanidad ha empleado la matemática con objetivos diversos a lo largo de los siglos; es una asignatura de mucho valor en nuestra vida; así como en el avance de la ciencia y la tecnología siendo la base para el desarrollo de la sociedad; pero se observado que ha sido en las aulas donde los estudiantes han empezado a tenerle miedo y aversión. En tal sentido, según los actuales paradigmas emergentes sugieren que la matemática debe servirnos para desarrollar competencias y capacidades a través del juego como una de las estrategias, entre otras herramientas para el desarrollo de la competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad; que será de base en el desarrollo de las otras competencias.

A nivel internacional el Perú es uno de los países cuyos resultados son realmente bajos, a nivel nacional el nivel obtenido por la gran mayoría de estudiantes es muy bajo tanto en comunicación como en matemática.

En la práctica pedagógica con mis estudiantes se ha dejado notar poco conocimiento de actividades que permitan desarrollar su pensamiento matemático con disfrute; específicamente situaciones como juegos tradicionales y actividades lúdicas.

Es por esto que en la Institución Educativa Inicial N° 557 Lancheconga, el problema es similar al contexto nacional; la matemática es el área donde menos rinden los estudiantes, por otro lado, tenemos la falta de estrategias adecuadas que se usa para el aprendizaje de las matemáticas. Ante este problema, en el presente trabajo de investigación se ha aplicado el juego para lograr la competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Quedando formulado el problema de investigación.

¿Cómo aplico el juego para lograr el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 557, Lancheconga, Huambos, Chota –2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

EL presente trabajo de investigación se desarrolla porque en nuestros estudiantes vemos dificultades para el aprendizaje de la matemática, lo que genera en ellos bajo rendimiento académico y frustración en el aprendizaje de la misma.

En este tiempo, tenemos que observar a la educación no desde el punto de vista de la enseñanza, sino desde el punto de vista del aprendizaje, convertir el aprendizaje en el eje concéntrico de cambio de los estudiantes y profesionales de la educación, para lo cual requiere utilizar estrategias adecuadas con el fin de motivar e incentivar la práctica de la resolución de problemas para desarrollar la competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes y de esta manera el área no sea vista con miedo, sino una posibilidad dentro de la educación para la vida.

A través del proceso educativo, se ha dado un gran valor a la matemática, significando que quienes no saben matemática es como no supieran otras áreas, por lo tanto, en las escuelas muchos maestros han tratado de hacerlo más difícil, sin entender que se enseña y aprende matemática para la vida. En las I.E. se mantiene una constante: el bajo rendimiento académico como consecuencia de una serie de factores, tenemos por ejemplo el miedo que se genera en los estudiantes manifestándoles que la matemática es muy difícil; la falta de una didáctica del docente concordante con los paradigmas emergentes. Todos estos sucesos hacen que los estudiantes estén llenos de temor frente a las matemáticas. El presente trabajo de investigación da cuenta que aplicando el juego como estrategia desarrollan la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad de los estudiantes; solucionando así, en parte el problema del proceso enseñanza – aprendizaje de la matemática.

Este trabajo de investigación se ha visto por conveniente realizar ya que es de suma importancia para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos de acorde a su realidad y respetando su estilo de aprendizaje de cada uno y que nuestro estudiantes

sientan mayor satisfacción cuando puedan realizar cualquier aprendizaje matemático con situaciones cotidianas a través del juego; y así se convierta en una matemática para la vida.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

En la revisión de antecedentes sobre el tema investigado se presentan estudios relacionados sobre la aplicación del juego (situaciones lúdicas) y otros programas que aporta significativamente el presente trabajo.

- Según (García, 2013), en su tesis “Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”, para optar el grado académico de licenciada en pedagoga con orientación en administración y evaluación educativas por la Universidad Rafael Landívar, muestra en su trabajo de investigación y da a conocer que la aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de objetivos previamente planteados.

- Según (Arroyo, 2015), en su tesis “Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate Vitarte” tesis para optar el grado de Magister en Educación con mención en currículo por la Universidad P.U.C.P. – Lima, llegó a las siguientes conclusiones: El juego como estrategia de enseñanza facilita el aprendizaje porque responde al carácter lúdico de la naturaleza humana. Es así que habiendo presentado y analizado los resultados se halla predominio de la teoría constructiva, seguida de la teoría interpretativa y escasa presencia de la teoría directa.

- Según (Castillo, 2015), en su tesis “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María” Tesis para optar el título pedagógico de docente en el nivel inicial, dicha autora llegó a las siguientes conclusiones: Da a conocer que el juego es una actividad fundamental en la Educación Inicial ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego.

Con esto se aprendió que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia.

- Según (Vásquez, 2015), en su tesis “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 304 San Juan – Chota” Tesis para optar el título pedagógico de docente en el nivel inicial, dicha autora llegó a las siguientes conclusiones: Desde el punto de vista de la educación el maestro es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido. También en el exterior del aula, ya que el niño necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no pueden hacer dentro de clase.

3.1.1. Teoría del juego

(Cañeque, 1993) Citando a Piaget, manifiesta que: el juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operativo o racional. En este sentido, el juego constituye el polo extremo de asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón. (pág. 6)

El juego funda la forma inicial de desarrollo de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas. Las circunstancias de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

Los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo el juego es esencialmente de asimilación de la realidad por el yo.

Los maestros no debemos preocuparnos por enseñar, sino de motivar permanentemente utilizando juegos y de esta manera contribuir a que el estudiante construya sus propios aprendizajes. Los juegos a poner en práctica deben estar de acuerdo a su edad, de tal manera que puedan interiorizarlo para ser utilizado en cualquier momento.

El juego es parte de la vida, parte del proceso enseñanza – aprendizaje, el juego es para los niños como el agua para las plantas.

3.1.2. Teoría del juego simbólico de Fróebel.

Es innegable que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano, Según Fróebel el juego es el mayor grado de desarrollo del niño, por ser un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana.

Fróebel considera que la educación comienza desde la niñez con tres tipos de operaciones: La acción, el juego y el trabajo. Por lo que conviene estimular la actividad del niño, por ser el juego un fin y un medio. Fin porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción. Medio porque representa el logro de sus aprendizajes para la vida.

“El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida”

Citado por (MINEDU, 2013), los estudiantes juegan porque al jugar estos manifiestan alegrías, miedos, angustias y el juego es el que brinda el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales. Es donde los docentes debemos promover espacios de juego y de exploración no dirigida de manera que ellos elijan de manera libre a que jugar, con quien hacerlo.

El promover jugar , el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita 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. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.

Fróebel citado por (Ribes Antuña, 2011), afirma que el juego es la actividad primordial y motivadora para el niño, lo que le permite formular y alcanzar metas concretas con una actitud de tranquilidad, relajo y disfrute. En conclusión Fróebel propone una metodología de enseñanza a partir del juego con material lúdico.

3.1.3. Teoría sociocultural de Vygotsky

Según (Flores, 2008, pág. s/f), propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles o roles al que son completamente al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como los niños transforman algunos objetos y lo convierte en su imagen en otros que tiene para él un distinto significado, por ejemplo cuando corre con la escoba como si esta fuera un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. A través del juego representa roles de su contexto.

Según (Vygotsky, 1979), desde su teoría sociocultural, hace mención que es erróneo afirmar que el juego es una actividad que predomina en el niño, ya que este se dedica más a tiempo a resolver situaciones reales que ficticias; es por ello que afirma, que el juego es un fenómeno social así como el motor de desarrollo que crea las zonas de desarrollo próximo y se da inicio a partir de los “deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses ,etc. que no pueden ser satisfechos inmediatamente”, aportando al desarrollo de funciones mentales superiores.

Vygotsky, propone el juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son completamente al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

La relación que tiene el juego con el progreso del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo.

3.1.4. Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Piaget

(Piaget, 1994), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la vida. Piaget

asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego es simple ejercicio o prácticos; el juego simbólico (abstracto, ficticio); el juego reglado (colectivo de un acuerdo de grupo). El primer tipo corresponde a la etapa senso – motora (6 – 18 meses), el juego de los bebés es de la manipulación sensorio motriz, estos controla sus movimientos y los exploran en forma de juego así como: se chupan los dedos, patean. El juego simbólica corresponde a la etapa pre operacional (2 años), los niños y niñas echan a volar su imaginación y fantasía, convirtiendo a los objetos en cualquier cosa como: un palo puede ser un caballo, cuatro líneas una casa, estos juegos que vinculados con las matemáticas son importantes para comprender los significados y ayudan a desarrollar la inteligencia y las relaciones de los niños con otros a través de estos juegos se desarrolla la representación, la asociación, el lenguaje, la socialización y sirve de medio para canalizar emociones. Posteriormente el juego de reglas corresponde a la etapa concreta (6 – 11 años), contribuye el desarrollo de la inteligencia y le dan un sentido social. Esta forma de juegos es más colectiva y está constituido reglas establecidas o espontáneamente determinadas que se realizan con dos o más personas. El juego de reglas marca la transición hacia las actividades lúdicas del niño socializado, estos se someten a las mismas reglas y ajustan exactamente sus juegos individuales los unos a los otros, a diferencia del juego simbólico en el que los niños juegan de manera individual, sin respetar las reglas de los demás.

Piaget divide el desarrollo cognitivo del ser humano en cuatro etapas: en un primer estadio denominado sensorio motor, que abarca desde el nacimiento hasta los 2 años, en un segundo estadio llamado preoperatorio, que abarca desde los 2 años a los 6 – 7 años. Un tercer estadio llamado operaciones concretas que van de los 7 a los 11 años y finalmente un cuarto estadio denominado operaciones formales, que se inicia alrededor de los 11 – 12 años y alcanza su pleno desarrollo. De acuerdo a estas etapas, se consideraron las características de los alumnos de 3,4 y 5 años de edad en el “período pre operacional en donde el niño representa el mundo a su manera como juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos y actúa sobre esas representaciones como si creyera en ellas.

A partir de este conocimiento podemos decir que, en educación inicial es importante que los niños experimenten situaciones de contextos cotidianos, que permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante les permitan internalizar conceptos

matemáticos. Estas situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea (tales como la agrupación, comparación), así como el contexto de forma natural.

3.1.5. Situaciones Lúdicas

“Consideramos situaciones lúdicas aquellas que comprenden los juegos tradicionales” (Maestro, 1996), al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos de nuestra infancia, estos siguen perdurando de generación en generación. Estos juegos son indicados como un aspecto para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en una visión amplia; también ayudan a aprender a interactuar con otro, a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura y las actividades lúdicas. , aporta que las actividades lúdicas o juegos, contribuyen para que el alumno logre aprendizajes jugando. Por lo tanto está se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos; permitiendo lograr un desarrollo integral del niño. Estas contribuyen al disfrute de diferentes formas de explorar la realidad, ayuda a desarrollar su creatividad al pensar diversas estrategias de solución; logrando desarrollar su pensamiento matemático. (Pitluk, 2009), nos aclara muy precisamente la naturaleza de las actividades lúdicas en el aula, al mencionar: El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje.

Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es producto de una enseñanza sistemática e intencional, nominado, por lo tanto, aprendizaje escolar. (pág. 109).

3.1.6. El juego en la educación Inicial

El juego es considerado como una actividad innata del niño, donde en el desarrollo de cada uno, sienten disfrute y placer, lo cual se fundamenta con las ideas de, “Esta considera que el juego puede ser visto como entrenamiento o de uso educativo” (Bartolome Cuevas, 1993); por tal razón Ferland clasifica al juego en Educación Inicial como:

El juego libre.

Para (Ferland, 2005) , el juego libre es una actividad donde el niño decide que va hacer, cómo lo va a hacer, con quién lo hará y qué utilizará. A través del juego el niño desarrolla su creatividad, imaginación y fantasía en una situación de espontaneidad en la cual disfruta mucho al jugar y puede ser realizado en diversos ambientes; en la escuela tanto en el patio como en los sectores de trabajo del aula.

El juego estructurado

Para (Ferland, 2005) , es una actividad lúdica donde interviene el docente y es utilizado para fines educativos, llamado pedagógico, didáctico, estructurado o dirigido. Es aquel juego que se utiliza como estrategia de enseñanza, ya que jugando también se aprende.

Para (Ribes Antuña, 2011), quien hace mención que este tipo de juego permite también la motivación y el desarrollo de “la toma de decisiones” para dar soluciones a diversas situaciones problemáticas.

El juego estructurado presenta una serie de características intrínsecas como: despertar el interés y la curiosidad, ser entretenido, permitiendo el uso de conocimientos adquiridos previamente, es importante la participación activa de los niños y la eficacia por tener un principio y un fin, al estar estipulado un tiempo determinado. El juego estructurado no se puede presentar como una serie de estrategias aisladas, sino de una forma organizada en tiempo, espacio, materiales y participantes, que permitan un eficiente desarrollo (pág. 39)

El desarrollo del juego estructurado se da en tres fases: **LA INTRODUCCIÓN** que implica al especificar los pasos y acuerdos que se seguirán para poder iniciar y desarrollar el juego; **EL DESARROLLO** en la cual se desenvuelve el juego con la participación de los niños, el seguimiento de los pasos y cumplimiento de acuerdos; **LA CULMINACIÓN** que es el momento en el cual se logra la meta evidenciándose el dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades (pág. 41)

3.1.7. Importancia del juego en la educación inicial

Según (Benitez, 2010), el juego es importante para los niños porque es el lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual siempre tiene sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

El juego es importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación inicial, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con la intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdicas en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad por ello es por lo que tiene gran valor educativo.

La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano.

La educación inicial está vinculada con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras.

Es decir proporciona experiencias que enseñan a vivir en sociedad, a crecer y madurar.

3.1.8. El juego y las matemáticas

La matemática es una herramienta esencial del conocimiento científico. Por su carácter abstracto y forma, su aprendizaje resulta difícil para algunos estudiantes, es el área con resultados deficientes según las últimas evaluaciones escolares. Las matemáticas ofrecen a los individuos de un conjunto de instrumentos y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. A lo largo de la historia, el desarrollo de las matemáticas ha estado plenamente relacionado con el juego y lo lúdico, realmente quienes han realizado aportes significativos, han pasado tiempo creando y pensando en los juegos adecuados. Para un mejor desarrollo de las matemáticas y tener resultados de un aprendizaje significativo se ha tenido que utilizar un sentido lúdico. Esos juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el

desarrollo de situaciones problemáticas, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, los juegos por la actividad mental que generan, son una herramienta adecuada para la enseñanza de las matemáticas, y crean la base para una posterior adquisición del pensamiento matemático.

Según Martín Gardner citado por (Fernandez Lopez , 2014) expresa su idea “siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los estudiantes es acercarse a ellos por medio del juego”

El mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un pasatiempo, un truco mágico, una paradoja, un modelo, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen reunir porque piensan que son frivolidades (pág. 17).

Las actividades lúdicas desde siempre han sido importantes para el desarrollo de los seres humanos y porque no continuar bajo esa misma perspectiva, pero con otro tipo de intención; el juego matemático para desarrollar en los alumnos otro tipo de habilidades los cuales propiciarán en ellos un mejor entendimiento para encontrar la solución a un problema matemático.

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

En el presente trabajo de investigación se ha trabajado dicha competencia, según (MINEDU, 2013), esta competencia implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar las ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. Las capacidades que se movilizan en dicha competencia son:

- Matematiza situaciones: Expresar problemas diversos y modelos matemáticos relacionados con los números y operaciones.

- Comunica y representa ideas matemáticas: Expresar el significado de los números y las operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático.
- Elabora y usa estrategias: Planificar, ejecutar y valorar estrategias heurísticas, procedimientos de cálculo, comparación, estimación, usando diversos recursos para resolver problemas.
- Razona y argumenta generando ideas matemáticas: Justificar y validar conclusiones, supuestos, conjeturas e hipótesis respaldadas en significados y propiedades de los números y las operaciones.

Lo dicho anteriormente, pone de manifiesto la importancia de promover aprendizajes vinculados con el desarrollo de la aritmética asociada a la idea de cantidad, lo cual implica lo siguiente:

- ❖ Conocer los múltiples usos que le damos.
- ❖ Realizar procedimientos como conteo, cálculo y estimación de cantidades.
- ❖ Comprender las relaciones y operaciones.
- ❖ Comprender el sistema de numeración decimal.
- ❖ Reconocer patrones numéricos.
- ❖ Utilizar números para presentar atributos medibles de objetos del mundo real.
- ❖ Representar los números en sus variadas formas.
- ❖ Comprender el significado de las operaciones con cantidades y magnitudes. (págs. 2,16)

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Competencia

Llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes. La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje

es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar cada vez más altos desempeños. (MINEDU, 2015, pág. 5)

3.2.2. Práctica pedagógica

La práctica pedagógica es la actividad diaria que desarrollamos en las aulas, laboratorios y otros espacios, orientada por un currículo y que tiene un propósito la formación de nuestros alumnos. Tiene como componentes: los docentes, el currículo, los alumnos y el proceso formativo (Díaz, 2006, pág. 8)

3.2.3. Rutas de aprendizaje

Las rutas del aprendizaje son un conjunto de herramientas que proponen orientaciones pedagógicas y sugerencia didácticas para la enseñanza efectiva de los aprendizajes fundamentales. Las rutas se han construido a partir de los mapas de progreso que expresan los estándares de desempeño que deben lograr cada estudiante al término de cada ciclo de la Educación Básica Regular. (MINEDU, 2015, pág. 50)

3.2.4. Juegos lúdicos

Los juegos lúdicos son aquellos juegos cuyo objetivo principal es la amenidad de la clase. Esta actividad es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos. Son estrategias que se pueden utilizar en cualquier nivel educativo. Se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de lo vivido para el logro de los objetivos, donde se fomenta en el estudiante el desarrollo de su creatividad. (Chacón, 2011, pág. 3)

3.2.5. Los juegos

(Piaget j. , 1980), menciona que el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones propias de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva, posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos.

(Ried, 2002), plantea que los juegos de movimiento son un conjunto de ejercicios físicos que realizados en forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad o perfeccionan determinada acción motriz. Además de contribuir de manera muy

efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices. El juego constituye como actividad un elemento de regulación y compensación de energías potenciales del niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento influyendo notablemente en la personalidad del niño. (pág. 50)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación: es de tipo cualitativo, aplicado al enfoque de la investigación acción correspondiente a la práctica pedagógica en el aula.

Es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción.

Objetivo General.

- Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, utilizando el plan de acción a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de la I.E.I N° 557 del Centro Poblado de Lanchecongá, distrito de Huambos, provincia de Chota, 2016.

Objetivos Específicos.

- Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente a la aplicación del juego a través de los procesos autorreflexivos.
- Estructurar el marco teórico que sustente el que hacer pedagógico relacionado con la aplicación del juego para lograr la competencia para que los niños actúen y piensen matemáticamente.
- Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:

Objetivo General.

- Aplicación del juego, para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Objetivos específicos

- Investigar la bibliografía acerca de las situaciones del juego para sistematizarla.
- Elaborar la propuesta pedagógica innovadora con su plan de acción.
- Elaborar los instrumentos de recojo de información.
- Diseñar 10 sesiones de aprendizaje con situaciones del juego para su ejecución.
- Ejecución de las diez sesiones de aprendizaje diseñadas con la nueva propuesta pedagógica para someter los resultados a la evaluación del plan de mejora.
- Evaluar los resultados del nuevo Plan de Acción ejecutado.
- Elaborar el informe final.

4.3. Hipótesis de acción:

La aplicación del juego permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.I N° 557, CP. Lancheconga, distrito de Huambos, provincia de Chota.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:

El desarrollo del presente trabajo de investigación acción y la ejecución del nuevo plan de acción o de mejora se dio con los 9 estudiantes del aula de 5 años de la I.E.I N° 557 del centro poblado Lancheconga, distrito de Huambos, donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta pedagógica.

4.5. Población y Muestra de la investigación

Población.

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

Muestra.

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

4.6. Instrumentos.

4.6.1. Instrumentos de enseñanza

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

b) Diarios reflexivos: El cuaderno de campo tiene diferentes denominaciones como: diario de campo, diario reflexivo, diario del profesor, entre otros; sin embargo la finalidad y su utilidad nos permite tener un acercamiento muy próximo a la realidad, pues se compone de las reacciones escritas ante los acontecimientos que ocurren en la clase. A través de ellos se pueden explorar distintos aspectos: reacciones personales a cosas que suceden, observación de problemas destacados, ideas nuevas, descripción de impresiones y reacciones, planes futuros, etc. Según (Restrepo, 2004) es el instrumento básico para la deconstrucción de la práctica pedagógica, a ser aplicado en la primera fase de la investigación acción. Representa la reflexión profunda sobre la práctica por transformar.

Fueron utilizados para registrar la acción (enseñanza) y resultado (aprendizaje) de mi práctica pedagógica con el plan de acción o de mejora, donde se ha registrado los pasos de la estrategia, las dificultades encontradas, el uso del material didáctico de manera pertinente, el instrumento de evaluación que se aplicó y las recomendaciones respectivas después de cada sesión de aprendizaje.

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

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

4.6.2. Instrumentos de aprendizaje

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

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

En la labor pedagógica con el desarrollo del nuevo plan de acción o de mejora y después de la aplicación del juego en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 557 del C.P Lanchecongá, distrito de Huambos, provincia de Chota, región Cajamarca, ha favorecido, de manera significativa el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

5.1. Matriz del plan de acción.

| HIPÓTESIS DE ACCIÓN: | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| “La aplicación del juego permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E. I. 557 Lancheconga, Huambos, Chota, 2016”. | | | | | | | | | | | | | |
| ACCIÓN | RESPONSABLE | RECURSOS | CRONOGRAMA 2016 | | | | | | | | | | |
| | | | F | M | A | M | J | J | A | S | O | N | D |
| La aplicación de diferentes juegos. (El rey manda, La balanza humana, La tiendita, La carrera feliz) durante las sesiones de aprendizaje. | Docente Participante (investigador) Acompañante Responsable de Investigación - Acción | Fuentes de información : Revistas, libros, páginas web | | | | | | | | | | | |
| 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 | Fichas de la evaluación de las sesiones. | | x | | | | | | | | | |
| 4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje. | acompañante | Fichas de la evaluación de las sesiones. | | x | | | | | | | | | |
| 5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje. | Docente participante | Estrategias. Instrumentos de evaluación | | x | x | x | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|-----------------------------------|--|---|---|---|---|--|---|---|--|---|---|---|
| | | (lista de cotejo). | | | | | | | | | | | | |
| 6. Elaboración de instrumentos para recojo de información. | Facilitador, Docente participante, acompañante | Fuentes de información. | | x | x | | | | | | | | | |
| 7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos | Facilitador, acompañante | Ficha de evaluación | | x | x | | | | | | | | | |
| 8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones. | Docente participante | Diarios reflexivos. Fichas | | x | x | x | x | | | | | | | |
| 9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente. | Facilitador, Docente participante | Matrices Cuadros | | | | x | x | | | | | | | |
| 10. Comunicación de resultados a familias, las autoridades y la comunidad | Facilitador, Docente participante | Informe anillado | | | | | | | x | x | | | | |
| 11. Redacción del informe, y entrega preliminar. | Facilitador, Docente participante | | | | | | | | | | | x | x | x |
| AÑO 2017 | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Revisión y reajuste del informe, y entrega final. | Docente participante acompañante | Papelógrafos plumones audio, etc. | | | x | | | | | | | | | |
| 13. Sustentación y defensa del informe de investigación. | Docente participante, | Diapositivas Informe empastado | | | x | | | | | | | | | |

5.2. Matriz de evaluación.

| |
|--|
| <p>Hipótesis de acción</p> <p>La aplicación del juego permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática , en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 557 Lancheconga, Huambos, Chota, 2016.</p> |
|--|

5.2.1. De las acciones

| Acción | Indicadores de proceso | Fuentes de verificación |
|--|---|---|
| La aplicación de diferentes juegos durante las sesiones de aprendizaje innovadoras. | 100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas. | <ul style="list-style-type: none"> - Sesiones - Lista de cotejo de validación - Fotos - Imágenes - Diarios de reflexión |
| ACTIVIDADES Comunicar los resultados a las familias, autoridades de la comunidad, a la acompañante pedagógico y demás responsables del proyecto de la segunda especialidad. | <ul style="list-style-type: none"> - 80% de participación de los padres. - 100% de participación de las acompañantes pedagógicas y responsables de la segunda especialidad. | <ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia. - Fotos. - Acta de desarrollo de la reunión con padres de familia y director de la I.E. - Informe técnico pedagógico alcanzado a la Acompañante Pedagógica y responsables del proyecto de la Segunda |

5.2.2. De los resultados.

| Resultados | Indicadores de resultados | Fuentes de verificación |
|---|--|---|
| Lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 557, Lancheconga, Huambos, Chota, 2016. | <ul style="list-style-type: none"> - Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos, pocos”. - Expresa criterio para ordenar (seriación) Hasta 3 objetos de grande a pequeño, de largo corto. - Expresa en forma oral los números con objetos considerando un referente hasta el quinto lugar en contextos de la vida diaria sobre la posición de. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta cinco con material concreto, dibujos. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta cinco con material concreto, dibujos. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta cinco con material concreto, dibujos. - Expresa el criterio para ordenar seriación hasta cinco elementos de largo a corto. - Describe su ubicación y las de los objetos usando las expresiones dentro fuera. - Agrupa objetos con una solo criterio (variedad) | <ul style="list-style-type: none"> - Informes de los resultados de las sesiones de aprendizaje. - Lista de cotejo de entrada y salida. - Diarios de campo. - Diarios reflexivos. - Ficha de evaluación de entrada. - Fotos - Trabajos de los niños |

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: “Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N°557, Lanchecongá, Huambos, Chota, 2016”.

| SESIONES | INICIO | DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA | CIERRE |
|--|---|---|--|
| SESIÓN N° 1 “Jugando a la Balanza Humana comparamos pesos de objetos” | Asamblea Formulación de preguntas. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego “La balanza humana” ✓ Trabajo en equipo. ✓ Promueve el dibujo. ✓ Presentan sus trabajos. | Meta cognición y formulación de preguntas |
| SESIÓN N° 2 “Identificamos Muchos Pocos” | Salida al patio normas de convivencia | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego “El Rey Manda”. ✓ Formamos grupos de trabajo. ✓ Promueve el dibujo. ✓ Presentan sus trabajos. | Meta cognición Formulación de preguntas |
| SESIÓN N° 3 Ordeno objetos de grande a pequeño | Asamblea Formulación de preguntas. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego “Los globos de colores”. ✓ Representan mediante dibujos. ✓ Pegan y exponen sus trabajos. | Meta cognición y Formulación de preguntas |
| SESIÓN N° 4 Identifico el orden: primero, segundo, tercero, primero último. | Formulación de interrogante | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego “la carrera de la amistad” ✓ Organización de grupos. ✓ Narración de un cuento: Los 3 ositos. | Meta cognición y Formulación de preguntas |
| SESIÓN N° 5 Contamos correlativamente hasta cinco | Canción La Gallina Turuleca | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego “La carrera feliz”. ✓ Seguimiento y orientación de la ejecución de las actividades. ✓ Promuevo el dibujo. ✓ Representan mediante dibujos. | Meta cognición y Formulación de preguntas |
| SESIÓN N° 6 Realizamos representaciones de cantidad hasta cinco objetos. | Formulación de interrogantes | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo el juego “La tiendita”. ✓ Representa cantidades. ✓ Se forman grupos de trabajo. ✓ Presentan y exponen sus trabajos. | Meta cognición y Formulación de interrogantes |
| SESIÓN N° 7 Jugando al tren de los animales aprendo secuencias | Salida al patio, juego el tren de los animales | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Asamblea. ✓ Salidas al patio. ✓ Desarrollo del juego “El tren de los animales” ✓ Forman grupo de trabajo. | Meta cognición y Formulación de interrogantes |
| SESIÓN N° 8 Me divierto jugando y conociendo objetos largos y cortos | Formulación de interrogantes | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Asamblea. ✓ Desarrollo del juego “Las tiras de colores”. | Meta cognición y Formulación de interrogantes |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman grupos de trabajo. ✓ Representan mediante dibujos. | |
| <p>SESIÓN N° 9 Reconocemos nociones dentro fuera</p> | Formulación de interrogantes | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego “El ratón y el gato” ✓ Seguimiento y orientación en la ejecución de la actividad. ✓ Promuevo el dibujo. | Meta cognición y Formulación de interrogantes |
| <p>SESIÓN N° 10 somos vendedores de las diversas verduras que produce mi comunidad</p> | Formulación de interrogantes | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego “Somos vendedores” ✓ Se forma grupos de trabajo. ✓ Representan mediante dibujos. | Meta cognición y Formulación de preguntas |
| <p>SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina) EL JUEGO</p> | En 7 sesiones predomina la técnica de formulación de preguntas | En 10 sesiones predomina el desarrollo del juego como estrategia completa | En las 10 sesiones predomina la meta cognición a través de formulación de preguntas |

INTERPRETACIÓN DE LA MATRIZ

A lo largo del desarrollo de las sesiones del plan de acción, la técnica más utilizada en la fase de inicio es la de formulación de preguntas, en la fase de desarrollo, en la mayoría de sesiones se usó el juego como estrategia planteada seguido de un diálogo, finalizando las mismas con la aplicación de la Meta cognición como instrumento de evaluación.

DISCUSIÓN

En mi práctica pedagógica con la aplicación del plan de acción, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en el momento que he iniciado ha predominado la formulación de preguntas y el diálogo, en el desarrollo predomina el juego y en el cierre la evaluación mediante la metacognición; basado en la teoría de Vygotsky quien menciona que “ la enseñanza recíproca, consiste en el diálogo del maestro y el grupo de alumnos, además insiste en los intercambios sociales y el andamiaje, mientras los estudiantes adquieren habilidades.

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

Título: “Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 5 años de la I. E.I. N° 557 - Lanchecongá, Huambos, Chota, 2016”

| Sesión | EL JUEGO | | | | | | | | | | total | |
|-------------|-------------|-----------|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| | Indicadores | | | | | | | | | | Si | No |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | % | % |
| 1 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 2 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 3 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 4 | SI | SI | SI | SI | SI | NO | SI | SI | SI | SI | 90 | 10 |
| 5 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 6 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 7 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 8 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 9 | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 100 | 0 |
| 10 | SI | NO | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 90 | 10 |
| Si | 10 | 9 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | | |
| No | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| Si % | 100 | 90 | 100 | 100 | 100 | 90 | 100 | 100 | 100 | 100 | | |

INDICADORES

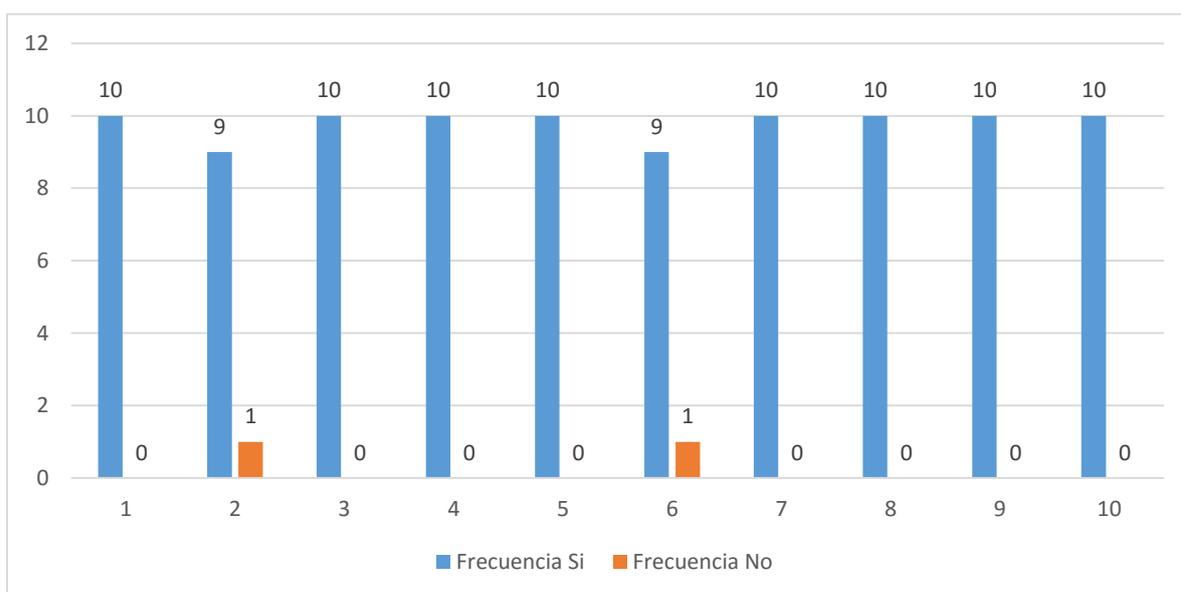
1. Describo adecuadamente las características del juego.
2. Indico la regla que se deben respetar durante el juego.
3. Me involucro en el desarrollo del juego con los estudiantes.
4. El juego despierta el interés de los niños.
5. Pongo el material al alcance de los estudiantes durante el juego
6. Promuevo el aprendizaje durante el desarrollo del juego.
7. Establezco un clima de confianza que permite el disfrute de sus actividades.
8. Planteo situaciones retadoras que demandan una búsqueda de soluciones.
9. Celebro los logros satisfactorios de los estudiantes.
10. Presento un juego adecuado para el desarrollo de la sesión.

Tabla N° 01 Número de ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción.

| Sesiones | Frecuencia | | Porcentaje | |
|-----------|------------|-----------|-------------|------------|
| | Si | No | Si | No |
| 1 | 10 | 00 | 100% | 00% |
| 2 | 09 | 01 | 90 | 10 |
| 3 | 10 | 00 | 100% | 00% |
| 4 | 10 | 00 | 100% | 00% |
| 5 | 10 | 00 | 100% | 00% |
| 6 | 09 | 01 | 90 | 10 |
| 7 | 10 | 00 | 100% | 00% |
| 8 | 10 | 00 | 100% | 00% |
| 9 | 10 | 00 | 100% | 00% |
| 10 | 10 | 00 | 100% | 00% |

Fuente: matriz N° 02 aplicación de la estrategia investigación acción

GRÁFICO N° 01



Fuente: matriz N° 02 aplicación de la estrategia investigación acción

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 01, se puede observar en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del plan de acción haciendo uso del juego tiene las siguientes características:

- ❖ Que en todas las sesiones se describió adecuadamente las características del juego.
- ❖ Que en casi todas las sesiones se respetó las reglas del juego.
- ❖ Que en todas las sesiones me involucre en el desarrollo de los juegos con mis estudiantes.
- ❖ Que en todas las sesiones los juegos despertaron el interés de los estudiantes.
- ❖ Que en todas las sesiones se trabajó con el material adecuado y estuvo al alcance de todos los estudiantes.
- ❖ Que en casi todas las sesiones se logró el logro de los aprendizajes de los estudiantes.
- ❖ Que en todas las sesiones se logró un clima de confianza y de disfrute con los estudiantes.
- ❖ Que en todas las sesiones se planteó situaciones retadoras que demandan una búsqueda de soluciones.

Que en todas las sesiones se Celebró los logros satisfactorios de los estudiantes.

- ❖ Que en todas las sesiones se presentó un juego adecuado para el buen desarrollo de la sesión.

DISCUSIÓN

En mi práctica pedagógica, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, según los resultados obtenidos, casi en todas las sesiones se ha logrado los indicadores del juego; basado en Las Rutas del Aprendizaje 2015 en la cual menciona que todas las capacidades matemáticas se movilizan en una sesión de aprendizaje dándose la representación vivencial, concreta, pictórica, gráfica y simbólica.

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Título de la investigación: “Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N°557, Lanchecongá, Huambos, Chota,2016.

| SESIONES | PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué? | PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles? | PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? | PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué? | PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada? |
|----------|---|--|---|--|--|
| 1 | Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción. | No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia ya que en el momento de salir al campo a realizar mi estrategia mediante el juego estaban los niños muy contentos y podían observar adecuadamente lo que se les indicaba durante el desarrollo de la estrategia. | Si en el momento que muestro una balanza y explicar su utilidad para pesar objetos y los niños y niñas eligen objetos y materiales (piedras borradores etc.) para comparar pesos | Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas. | Para mejorar la estrategia debo prevenir con los materiales en el caso de que suceda cualquier inconveniente, también realizar juegos, dinámicas para que los niños y niñas no se sientan cansados durante el desarrollo de la sesión de clase. |
| 2 | Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación. | Si encontré dificultades porque los niños y niñas recientemente llegaban a la institución no me conocían y yo también no los conocía a ellos y además los niños no tenían noción de la clase que estaba desarrollando, posteriormente realizando diferentes estrategias y utilizando diferentes materiales logre que me comprendieran el tema de Identificamos muchos pocos. | Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, pero en el momento que los niños eligieron un material para diferenciar muchos pocos no se evidencio mucho porque casi todos los niños habían cogido mucho material de la zona como palitos piedritas hojas en eso tuve que hacer un reforzamiento con material del aula para que ellos lo tengan bien en claro lo que es muchos pocos y sepan diferenciar los cuantificadores. | Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas. | Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa. |

| | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|
| 3 | Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción. Además lograr en los niños y niñas la participación activa. | Si encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia en el momento de salir al patio estaba lloviendo por ese motivo tuve que realizar la actividad en el aula. | Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada. | Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas. | Para mejorar la estrategia debo prevenir con los materiales en el caso de que suceda cualquier inconveniente de la naturaleza, también realizar juegos, dinámicas para que los niños y niñas no se sientan cansados durante el desarrollo de la sesión de clase. |
| 4 | Si desarrolle todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción, además he logrado que los niños y niñas identifiquen el orden primero, segundo, tercero, primero último. | No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia muy pertinente para el desarrollo de mi aprendizaje. | Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada, en el cual los niños y niñas trabajaron con mucho entusiasmo con el material de su zona. | Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas. | En la presente sesión la estrategia fue muy pertinente para el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje en el cual los niños y niñas comprendieron muy bien el tema el orden, primero, segundo, tercero, primero, último. |
| 5 | Si desarrolle todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción. | No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia fue muy pertinente para el desarrollo de mi sesión de aprendizaje por el contrario a los niños les gusta bastante jugar con los dados y avanzar tantos casilleros como indica el número y se logró los aprendizajes esperados. | Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada, en el cual los niños y niñas trabajaron con mucho entusiasmo con el material que nos brinda el ministerio de educación, el cual me ayudo bastante para lograr los aprendizajes esperados. | Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas. | Seguir aplicando el juego como estrategia porque el niño aprende más rápido y resulta muy fácil de su aplicación, el niño no se cansa quiere seguir jugando y no se siente aburrido. |
| 6 | Si desarrolle todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción. | No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia fue muy pertinente para el desarrollo de mi sesión de aprendizaje, a los niños les gusta bastante comprar en la tienda llamando su atención para que noten el dinero que se entrega, el producto y el vuelto que recibe. | Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada, en el cual los niños y niñas trabajaron con mucho entusiasmo, en el momento que ubicaron un espacio en el aula en el que utilizamos las cajas para armar la tiendita y poner los productos y al momento de jugar a la compra y venta de productos. | Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas. | En la presente sesión la estrategia fue muy pertinente para el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje en el cual los niños y niñas comprendieron muy bien el tema, y seguir aplicando el juego como estrategia metodológica ya que el niño aprende más rápido. |

| | | | | | |
|------------------------|---|--|---|--|--|
| 7 | Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación. | No encontré ninguna dificultad en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápidamente. | Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, | Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas. | Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa. |
| 8 | Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación. | No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido. | Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc. | Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas. | Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa. |
| 9 | Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación. | No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia fue muy pertinente para el desarrollo de mi sesión de aprendizaje | Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la hasta el final de mi sesión programada, en el cual los niños trabajaron con mucho entusiasmo y alegría al jugar al ratón y al gato y utilice diferentes materiales de la zona. | Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas. | Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa. |
| 10 | Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación. | Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final de mi sesión programada, en el cual los niños trabajaron con mucho entusiasmo con los diferentes productos como frejol habas arveja | Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final de mi sesión programada, en el cual los niños trabajaron con mucho entusiasmo con los diferentes productos como frejol habas arveja. | Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas. | Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa. |
| SISTEMATIZACIÓN | De acuerdo a la estrategia desarrollada encontramos que en 10 sesiones si se ha seguido los pasos establecidos en mi sesión | En el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje del plan de acción en 3 de ellas se han encontrado dificultades inesperadas por los niños y 7 sesiones se han desarrollado sin dificultad. | Según los diarios reflexivos en las 10 sesiones de aprendizaje del plan de acción se ha elaborado material y también se ha utilizado material concreto de la zona. | En las 10 sesiones del plan de acción se aplicó la RÚBRICA con la finalidad de registrar los aprendizajes de los estudiantes y ver la eficiencia de las estrategias aplicadas. | Ampliar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar de tal manera despierte el interés y la curiosidad del niño. |

INTERPRETACION DE LA MATRIZ

En la matriz N° 3 haciendo un análisis y reflexión del desarrollo de las sesiones de aprendizaje mediante los diarios reflexivos del plan de acción en procura del mejoramiento de mi práctica pedagógica observe que:

- ❖ En todas las sesiones de aprendizaje no encontré dificultad alguna en el manejo de la aplicación de juegos porque seguí la secuencialidad de pasos establecidos para cada sesión de aprendizaje.
- ❖ En todas las sesiones de aprendizaje utilice la rúbrica como instrumento de evaluación las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de los indicadores de cada capacidad.
- ❖ Para el desarrollo de todas las sesiones de aprendizaje se elaboró material pertinente y además se utilizó material concreto de la zona.

DISCUSIÓN

En la labor pedagógica durante el desarrollo del plan de acción , después de cada sesión de aprendizaje desarrollada se consideró como consigna, la reflexión y crítica de cada actividad de aprendizaje, llegando a obtener como producto de los pasos del juego, además se ha utilizado los materiales pertinentes y se ha aplicado el respectivo instrumento de evaluación; basado en la teoría Sociocultural de Vygotsky, quien fundamenta “ que la interacción social es el origen y el motor del desarrollo y el aprendizaje. En la interacción social, el niño aprende a regular sus procesos cognitivos, gracias a las indicaciones y directrices de los adultos, y en general, de las personas con las que interactúa. Mediante un proceso de interiorización o internalización, lo que el niño puede hacer o conocer en un principio únicamente gracias a estas indicaciones y directrices se transforma progresivamente en algo que pueda hacer o conocer por sí mismo sin necesidad de ayuda.”. (Coll, 1998)

MATRIZ N° 04 Procesamiento de la evaluación de entrada y de salida

Título de la investigación: Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N°557, Lancheonga, Huambos, Chota,2016.

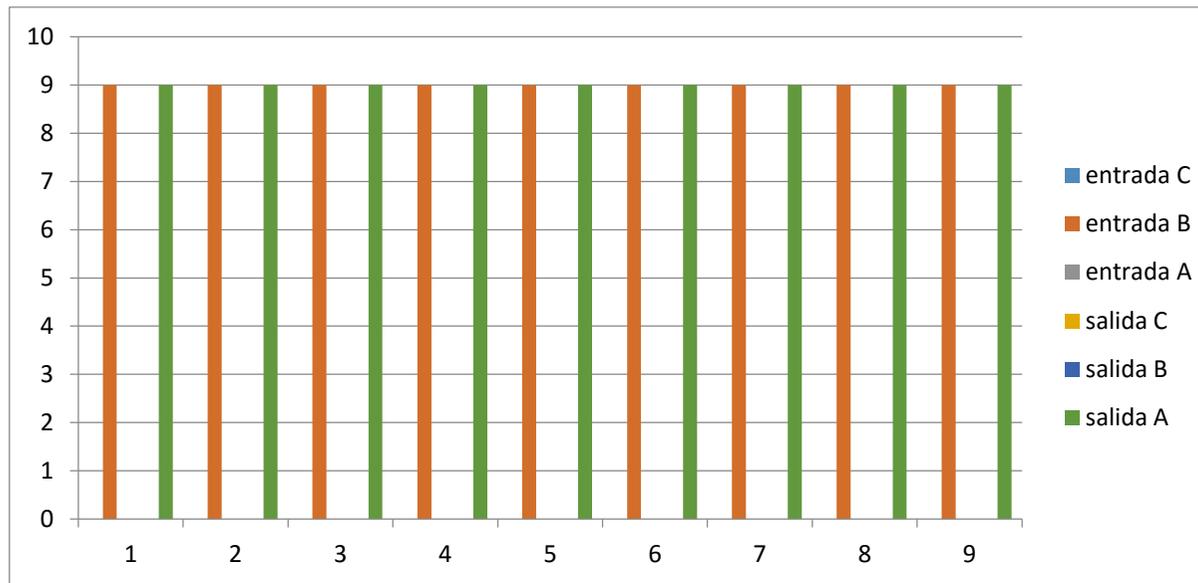
Hipótesis de acción: “El uso y la aplicación del juego permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática , en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 557 Lancheonga, Huambos, Chota, 2016.”

Área: Matemática

Edad: 5 Años

| Competencia | ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Resultados en frecuencia de las realizaciones de entrada y salida | Resultados en porcentaje de las realizaciones de entrada y salida | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|--------|---|--------|---|--------|---|--------|---|--------|---|--------|---|--------|---|--------|--|--------|---|--------|---|---|---|--------|---|---|---------|---|---|--------|---|---|---|-----|
| | ELABORA Y USA ESTRATEGIAS | | COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Indicador | Empieza a generalizar las propias y reconoce al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitrarias. | | Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las representaciones manuales. | | Expresa criterios para ordenar (arbitrarios) hasta cinco objetos de grande a pequeño. | | Expresa en forma oral los números considerando un referente hasta el quince luego en sustratos de la vida diaria. | | Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco, con material concreto dibujos. | | Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco, con material concreto dibujos. | | Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco, con material concreto dibujos. | | Representa el criterio para ordenar seriación hasta cinco elementos de largo a corto. | | Describe un subconjunto y lo de los objetos usando los representaciones de otra forma. | | Agrupa objetos con un solo criterio (arbitrario). | | | | | | | | | | | | | | | |
| N° de orden estudiantes | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | Entrada | Salida | entrada | | | salida | | | entrada | | | salida | | | | |
| | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | |
| 1 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 2 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 3 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 4 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 5 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 6 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 7 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 8 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 9 | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | B | A | 0 | 9 | 0 | 0 | 0 | 9 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| Total frecuencia total | C | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | |
| | B | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | | | | | | | | | | | | | |
| | A | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | | | | | | | | | | | | |
| total porcentaje | C | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | |
| | B | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | | | | | | | | | | | | | |
| | A | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | 0 | 100 | | | | | | | | | | | | | |

GRÁFICO N° 02



Fuente matriz N° 4 Procesamiento de la evaluación de entrada y salida

INTERPRETACIÓN

En el eje vertical de la gráfica nos está describiendo los 10 indicadores de las sesiones de aprendizaje y en el eje horizontal se encuentra el número de estudiantes. Esta grafica nos describe los resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida por cada alumno.

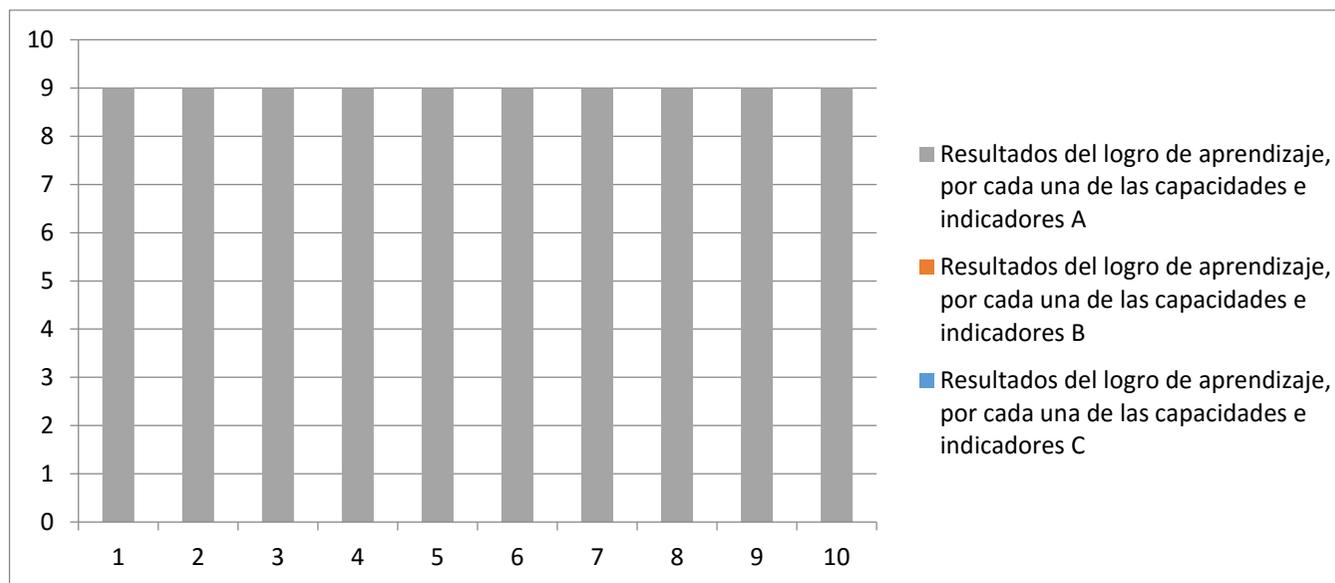
En el gráfico N° 02 se muestran los resultados de la evaluación de entrada y salida de los 9 estudiantes con los cuales se ha desarrollado la investigación acción de mi labor pedagógica dentro del aula; se muestra que el 100% de los estudiantes no respondieron a los indicadores propuestos y al final del plan de acción en la evaluación de salida el 100 % de estudiantes si han obtenido resultados eficientes, dando validez a la hipótesis de acción y mejora de mi practica pedagógica.

DISCUSIÓN

Teniendo presente lo establecido en la matriz N° 4, en la evaluación de entrada se tiene que en su totalidad de los estudiantes no respondían a los indicadores planteados y en la evaluación de salida ejecutando el nuevo plan de acción haciendo uso del juego se ha revertido el logro y la obtención de aprendizajes significativos en los estudiantes, según lo concibe Ausubel “ el aprendizaje como un proceso dinámico, activo interno, un cambio que ocurre con mayor medida cuando lo adquirido previamente apoya lo que está aprendiendo, a la vez que se reorganizan otros contenidos similares almacenados en la memoria”.

GRAFICA N° 03

Nivel del Logro de Aprendizaje, por indicador y sesión



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

INTERPRETACIÓN

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

- ❖ En las 10 sesiones de aprendizaje realizadas durante el plan de acción de mi práctica pedagógica haciendo uso del “juego” se ha obtenido los siguientes logros, el 0% de estudiantes obtuvieron los logros de aprendizaje Cy B, y el 100% obtuvo el logro de aprendizaje A.

DISCUSIÓN

En el trabajo pedagógico durante el plan de acción, haciendo uso del juego para lograr la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad he obtenido con mayor frecuencia el nivel de logro A en todas las sesiones de aprendizaje, y ningún estudiante quedó en nivel de logro B y C; basado en la teoría sociocultural de Lev S. Vygotsky quien menciona “cada alumno es capaz de aprender una serie de aspecto que tienen que ver con su nivel de desarrollo, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con ayuda de un adulto o de personas de su misma edad, este tramo entre lo que el alumno puede aprender por si mismo y los que puede aprender con ayuda, es lo que se denomina “zona de desarrollo próximo”. (Baquero, 1987)

6.2. Triangulación

Triangulación sobre la aplicación de la estrategia.

| Diario Reflexivo | | Ficha de evaluación de aplicación de la estrategia. | Comentario |
|---|---|--|--|
| P1 | P2 | | |
| Teniendo presente el diario reflexivo contenido en la matriz N° 3 tenemos que en las 10 sesiones seguí los pasos establecidos de la estrategia. | En 7 de las 10 sesiones desarrolladas no tuve dificultades y en 3 de ellas si las tuve. | En las 09 sesiones se han cumplido con la totalidad de ítems previstos para la estrategia de la aplicación del juego | He aplicado la estrategia sin dificultades siguiendo los pasos establecidos y, sobre todo cumpliendo los ítems que se ha considerado para la evaluación de la misma. |

Triangulación sobre los logros de los aprendizajes de los estudiantes.

| Lista de cotejo de entrada | Rúbricas de evaluación de los aprendizajes. | Lista de cotejo de salida. | Comentario. |
|---|--|--|--|
| 9 estudiantes NO lograron los aprendizajes previstos en la lista de cotejo de entrada. | 9 estudiantes lograron los aprendizajes previstos en cada una de las sesiones desarrolladas. | 9 estudiantes SI lograron los aprendizajes previstos en la lista de cotejo de salida. | Los estudiantes lograron los aprendizajes previstos, de manera significativa utilizando la aplicación del juego. |

6.3. Lecciones aprendidas.

Después de desarrollar el presente trabajo de investigación acción concerniente a la aplicación del juego con los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 557, Lanchecongá, Huambos, Chota, me permitió dar a conocer las siguientes lecciones aprendidas después de hacer un diálogo conmigo misma y registrar mis acciones en los diarios reflexivos de las actividades metodológicas de cada sesión de aprendizaje durante el plan de acción de mejora.

- He aprendido que el proceso de deconstrucción de mi práctica pedagógica me ha permitido determinar las fortalezas, debilidades, vacías pedagógicas teorías implícitas, e improvisaciones del quehacer educativo dentro del aula.
- Es necesario un proceso de investigación de las teorías importantes que sustenten la mejora de la práctica pedagógica en el aula y lograr mejores aprendizajes.
- He aprendido que el proceso de reconstrucción permite desarrollar una nueva práctica pedagógica en el aula y lograr mejores aprendizajes.
- A los estudiantes de educación inicial se debe plantear retos o desafíos donde piensen y reflexione tratando de buscar sus propias soluciones y no mutilar sus iniciativas que tienen según sus conocimientos previos de su edad.
- El desarrollo de problemas matemáticos también se puede dar en visitas a granjas o salidas al campo, donde el niño observe o explore.
- Para los estudiantes del II ciclo los materiales a ser utilizados tiene que tener propiedades atractivas y de su interés permitiendo la curiosidad.
- Con los estudiantes del nivel inicial, tratar de desarrollar juegos y actividades donde todos participen, sean los protagonistas y se sientan contentos.
- La investigación acción permite analizar, reflexionar y mejorar los campos de la acción de la práctica pedagógica, como son: planificación curricular, procesos pedagógicos, métodos didácticos, evaluación educativa, uso de recursos y materiales entre otros.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Los resultados propagados del trabajo de investigación concerniente a la aplicación del juego para lograr la competencia actúan y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad son un análisis e interpretación del plan de acción, de la reflexión docente sobre la propia práctica pedagógica y de la reflexión docente sobre la propia práctica pedagógica y de la reflexión sobre la teoría, los mismos que serán presentados y dados a conocer a los estudiantes, padres de familia, institución educativa y comunidad en general.

7.1. Matriz de difusión de resultados.

| Acción(es) realizadas | Estudiantes | Familia | Institución Educativa | Comunidad en general |
|---|---|---|---|--|
| <p>- Reuniones con los padres de familia. Presentación de evidencias como videos y trabajos de sus hijos.</p> | <p>- Que mediante el juego los estudiantes lograron vencer las dificultades que tenían en el aprendizaje, perdieron la timidez y participaron de manera más activa y lograron la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> | <p>- Informar a los padres de familia del logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a través del juego. - Comunicar de la importancia del juego en el desarrollo de sus capacidades de sus hijos. - Sensibilizar a los padres de familia para que motiven a sus hijos a cierto tipo de juegos, para que su desarrollo cognitivo mejore.</p> | <p>- Nos sirve como muestra para fortalecer el desarrollo de sus capacidades de los estudiantes. - Que mediante la aplicación del juego y diseño de sesiones se lograra un mejor entendimiento de la matemática en los estudiantes. - Promover la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad para lograr un mejor aprendizaje.</p> | <p>- Que es necesario la intervención del docente para que los estudiantes adquieran los conocimientos a partir de una interacción entre estudiantes y la comunidad, el cual mejorara sus aprendizajes. - Dar a conocer que mediante el juego educativo se va a potenciar el desarrollo tanto físico como psíquico de los estudiantes, ya que es una actividad natural y espontanea que los estudiantes le pueden dedicar todo su tiempo.</p> |

CONCLUSIONES

- ❖ El uso y la aplicación del juego han permitido el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 557, Lancheconga, Huambos, Chota, tal como se ha registrado en los instrumentos de evaluación como es la rúbrica de cada sesión de aprendizaje del plan de acción y la lista de cotejo de salida.
- ❖ El nuevo plan de acción ha mejorado la calidad del proceso enseñanza aprendizaje de los niños integrando la actuación directa del docente y padres de familia, constituyendo uno de los grandes pilares de la propuesta. Para tal efecto se han diseñado y validado la aplicación del juego, tanto para mejorar el trabajo en equipo, como para participar directamente en el desarrollo de las “tareas”.
- ❖ Existe diferencia significativa al comparar los resultados registrados entre la lista de cotejo de entrada y la lista de cotejo de salida después de desarrollar el plan de mejora de la práctica pedagógica, tal como se indica en la matriz número 4.
- ❖ El proceso de seguimiento y asesoramiento por parte de la acompañante pedagógica y el profesor de investigación durante todo el proceso de la deconstrucción y reconstrucción han permitido obtener resultados muy eficientes concernientes a la aplicación de juegos, no solo en el aula, sino en todo lo que significa mejoramiento del desempeño docente.
- ❖ Los estudiantes aprenden mejor, realizando juegos, cuando son ellos protagonistas y constructores de su aprendizaje.
- ❖ La aplicación del juego como: Carrera feliz, el rey manda, el tren de los animales, la tiendita; permiten en los niños la socialización, la creatividad, imaginación y en consecuencia obtener aprendizajes significativos.

SUGERENCIAS

- ❖ A los docentes involucrados en el nivel inicial se recomienda aplicar el juego, el cual permite en los estudiantes la práctica de acuerdos de trabajo, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo grupal, el orden, la autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, el respeto entre compañeros, la cooperación y sobre todo la socialización.
- ❖ La aplicación de los juegos utilizados en las sesiones de aprendizaje fueron muy eficientes en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 557, ante ello se le sugiere su aplicación de forma pertinente.
- ❖ A los maestros les sugiero realizar la investigación acción porque permite identificar su realidad educativa dentro del aula para descubrir sus fortalezas y debilidades, teorías implícitas, vacíos pedagógicos e improvisaciones de su práctica pedagógica y realizar la mejora del proceso enseñanza y un aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ A los padres de familia inculcarle brindar a sus menores hijos espacios de juego en su casa y comunidad, sumados a un acompañamiento de observación e interrogándole lo que hacen vivencialmente dentro de un grupo con sus hermanos, amigos y compañeros; permitiendo descubrir el orden, la autonomía, la satisfacción por las acciones que realiza, el respeto, el cumplimiento de acuerdos, la cooperación y la socialización que reflejan cada uno de ellos.
- ❖ Los docentes del nivel inicial debemos aplicar el juego como estrategia metodológica desarrollando una metodología activa para desarrollar en el niño sus habilidades y destrezas.
- ❖ Propiciar espacios para que los estudiantes participen en juegos de trabajo en equipo donde se incentiva y cultiva el orden, la autonomía, la satisfacción por las acciones que realiza, el respeto, cumplimiento de acuerdos y la cooperación que se refleja en cada uno de ellos.

REFERENCIAS

- Arroyo. (2015). *Terías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza*.
- Baquero, R. (1987). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: AIQUE.
- Bartolome Cuevas, R. (1993). *Manual Para el educador infantil*. Bogota: Mc Graw - Hill.
- Benitez, A. (2010). *Descripción de los Juegos de la Infancia*. España: Libros Editores y Libreros.
- Cañeque, H. (1993). *Juegos y Vida La Conducta Lúdica en el Niño y el Adulto*. Buenos Aires - Ateneo.
- Castillo. (2015). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María*.
- Castillo. (2015). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María*.
- Castillo. (2015). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María*.
- Castillo. (2015). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María*.
- Castillo. (2015). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de la I.E. N° 302 Santa Rafaela María*.
- Chacón, p. (2011). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje*. Caracas.
- Coll, C. (1998). *Aprendizaje Escolar Y Construcción Del Conocimiento*. Buenos Aires: Paidós.
- Díaz, V. (2006). *Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico*.
- Ferland, F. (2005). *Jugamos*. Madrid: Narcea S.A.
- Fernandez Lopez , M. (2014). *El Juego y la Matemática*. España: Publicaciones La Rioja.
- Flores, M. (2008). *Terías Cognitivas y Educación*. Lima: San Marcos.
- Flores, M. (s.f.). *Teorías Cognitivas y Educación*. Lima: San Marcos.
- García. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*.
- Mejía, E. (2008). *La investigación Científica en Educación*. Lima: se.
- MINEDU. (2013). *El Juego en el Enfoque Centrado en la Resolución de Problemas*, 2,16.
- MINEDU. (2013). *Desarrollo del pensamiento Matemático*.
- MINEDU. (2015). *Rutas del Aprendizaje*.
- Piaget, j. (1980). *La psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Ediciones Moral.
- Piaget, J. (1994). *Psicología del Niño*. Morata.
- Pitluk, L. (2009). *Fundamentación de la Propuesta Secuenciada*.

- Ribes Antuña, M. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. Bogota: De la U.
- Ried, B. (2002). *Juegos Y Ejercicios Para Estimular La Psicomotricidad*. Barcelona: Oniro S.A.
- Rodriguez, et al. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. sl: ALJIBE.
- Tafur, R. (1995). *La tesis universitaria*. Lima: MANTARO.
- Universidad Nacional de Cajamarca. (2014). Protocolo de la Escuela de Pos Grado de la UNC. *Instructivo*. Cajamarca, Cajamarca, Perú.
- Vásquez. (2015). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 304 San Juan – Chota*.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grupo Editora CRÍTICA.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. . Barcelona: Grupo Editora CRÍTICA.

ANEXOS

- **Matriz de recurrencia de los diarios de campo.**
- **Matriz de consistencia de la investigación acción.**
- **Instrumentos de recojo de información**
- **Diario de campo N° 01.**
- **Diario de campo N° 02.**
- **Matriz N° 4 Procesamiento de la evaluación de entrada y salida.**
- **Matriz N° 4 Procesamiento del nivel de logro de aprendizaje, por indicador y sesión.**
- **Sesión de aprendizaje N° 01 de la práctica pedagógica innovadora**
- **Evidencias Fotográficas**
- **Rúbrica N° 01**
- **Diario reflexivo N° 01**
- **Ficha de validación de la sesión de aprendizaje N° 01**
- **Sesión de aprendizaje N° 02 de la práctica pedagógica innovadora**
- **Evidencias Fotográficas**
- **Rúbrica N° 02**
- **Diario reflexivo N° 02**
- **Ficha de validación de la sesión de aprendizaje N° 02.**
- **Mapa de la deconstrucción.**
- **Acta de autorización para la publicación de las fotografías.**

ANEXOS

| MATRIZ DE RECURRENCIA DE LOS DIARIOS DE CAMPO | | | | |
|--|--|---|---|--|
| Registro de información 1 | Registro de información 2 | Registro de información 3 | Registro de información 4 | Registro de información 5 |
| Actividades de rutina | Actividades de rutina | Actividades de rutina | Actividades de rutina | Actividades de rutina |
| Dinámica “El rey manda” | Saqué a todos los niños al patio para que observen diferentes árboles. | Se narró una historia de una amistad desmedida. | Cantamos la canción “Cuando un cristiano baila” | Dinámica “Simón manda” |
| Pregunté a los niños para recuperar sus saberes previos | Formulé preguntas acerca del tema. | Formulé preguntas acerca del texto. | Formule preguntas para recuperar sus saberes previos. | Pregunté ¿A qué distancia está ubicado el jardín de la escuela? ¿De su casa al jardín? ¿Del jardín a la posta? |
| Les repartí material concreto para que realicen diversas actividades | Explicué que en la naturaleza existen cosas de diferentes dimensiones como gruesos y delgados. | Se les invitó a dos niños a salir al frente para que los niños identifiquen cuál es el más grande y el más pequeño. | Se realizó diferentes actividades haciéndoles utilizar su mano y pie derecho. | Les mencione que el día de hoy nos encargaremos de identificar las posiciones cerca lejos. |
| Brindé una hoja de aplicación | En grupos seleccionaron las hojas y palitos gruesos y delgados. | Dibujan la torre más grande y la torre más pequeña. | Formulé preguntas acerca del tema. | Identificamos objetos que están cerca y lejos de la mesa, de la puerta, etc. |
| Museo y exposición de sus trabajos. | Era momento de la metacognición, los niños se distrajeron porque era del recreo. | Museo y exposición de sus trabajos. | Empapé su mano derecha de témpera y lo sellaron en su cuaderno. | Entregué una hoja impresa con la imagen de una mesa, para que ellos dibujen un objeto cerca y lejos de ella. |
| No se hizo la metacognición por falta de tiempo. | | Se les entregó siluetas para que en su casa ordenen del más grande al más pequeño | Preguntas de metacognición. | Museo y exposición de sus trabajos. |
| | | Se hizo la metacognición. | | Se hizo la metacognición |

| Registro de información 6 | Registro de información 7 | Registro de información 8 | Registro de información 9 | Registro de información 10 |
|---|--|--|---|---|
| Actividades de rutina | Actividades de rutina | Actividades de rutina | Actividades de rutina | Actividades de rutina |
| Saque a todos los niños al patio para que salten en forma de conejos dentro de los aros y como sapos fuera del aro. | Les presenté una escenificación a través de los títeres, en donde un niño le hacía una adivinanza a otro niño. | Salimos al patio con todos los estudiantes. | Presenté un a rima. | Salimos al patio a realizar diferentes movimientos. |
| Formulé preguntas acerca del tema. | Les pregunté acerca del tema. | Coloqué en el piso el kit de aros de psicomotricidad | Formulé preguntas acerca del tema. | Formulé preguntas acerca del tema. |
| Le presenté una caja con pelotas dentro. | Se formó 3 grupos teniendo en cuenta sus edades, les pedí salir al patio para realizar el juego. | Incorporé normas para la comunicación, como pedir por favor, dar gracias, pedir disculpas. | Le dije que ahora vamos a conocer un tema nuevo delante de y detrás de. | Di a conocer el propósito de la actividad. |
| Les pregunté ¿Qué es esto? ¿Qué contiene dentro? ¿Dónde están las pelotas? | Invite a los estudiantes a pasar al aula para dibujar. | Pedí que corran por diferentes partes del campo y que al toque de la pandereta todos estuvieran dentro del aro. | Realizamos diferentes actividades Psicomotrices. | Realizamos diferentes actividades utilizando la mano izquierda. |
| Luego pedí a un niño que saque las pelotas de la caja y luego pregunté: en este momento ¿Dónde están las pelotas? | Dentro de una tabla de doble entrada el número de chungas que habían metido. | Motivé a utilizar las palabras poco, muchos, ninguno, utilizando el kit de psicomotricidad. | Los estudiantes participaron con mucha disposición | Empapé de tempera su mano izquierda y la sellaron en su cuaderno. |
| Les explique que todas las personas, animales o cosas podemos encontrarnos dentro o fuera de un espacio determinado en un determinado tiempo. | Se realizó comparaciones a través de preguntas: ¿qué grupo metió más chungas? ¿Menos chungas? ¿Cuántas chungas hay en total? | Les pedí que coloquen muchas pelotas dentro del aro, pocas pelotas dentro de la caja y ninguna pelota en la bolsa. | Dibujan en una hoja lo que más les gustó de la actividad. | Metacognición. |
| Dibujaron lo que más les gustó de la actividad. | Metacognición. | Dibujan en una hoja lo que más les gustó de la actividad | Museo y exposición de trabajos. | |
| Museo y exposición de trabajos. | | Museo y exposición de trabajos. | Metacognición. | |

| | | | | |
|----------------|--|----------------|--|--|
| Metacognición. | | Metacognición. | | |
|----------------|--|----------------|--|--|

| PROBLEMA | OBJETIVO | HIPÓTESIS | SUSTENTO TEÓRICO | EVALUACIÓN | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | INDICADORES | INSTRUMENTOS |
| Desconocimiento de juegos para lograr la competencia actúa y piensa matemática mente en situaciones de cantidad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. 557 Lancheonga, Huambos. | <p>OBJETIVO GENERAL Aplicar situaciones de juego de la resolución de problemas.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Investigar la bibliografía acerca de las situaciones del juego para sistematizarla. - Organizar información sobre situaciones del juego para diseñar sesiones de aprendizaje. - Diseñar 10 sesiones de aprendizaje con situaciones del juego para su ejecución.</p> | La aplicación del juego para lograr el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.I N° 557, favorece de manera significativa el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática. | <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias metodológicas que favorecen el logro de las sesiones de aprendizaje. - Dramatización. - Asambleas. - Juegos. - Definición del juego. - Definición de teorías. | <ul style="list-style-type: none"> - Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos, pocos”. - Expresa criterio para ordenar (seriación) Hasta 3 objetos de grande a pequeño, de largo corto. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta cinco con material concreto, dibujos. | <ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo. - Rubrica. - Diarios reflexivos. - Prueba de entrada. - Prueba de salida. |

MATRIZ DE CONSISTENCIA
INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION

Lista de cotejo para la evaluación de entrada de los estudiantes de la I.E.I N°557 Lanchecongá Huambos- Chota

Título del trabajo de investigación : “Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N°557, Lanchecongá, Huambos, Chota, 2016”

Investigador: Vásquez Quintana, Yrma Nelly

Área: Investigación Acción

Edad de los niños: 5 años

Fecha: 17/03/2016

Instrumentos de recolección de información.

| Estudiantes | Identifica y compara instrumentos que le ayudan a comparar pesos en el juego. | | Compara cantidades muchos – pocos. | | Ordena objetos (grande, mediano y pequeño). | | Expresa en forma oral los números ordinales considerando un referente hasta el quinto lugar. | | Identifica los números del 1 al 5. | | Identifica monedas de 1 sol a 5 soles. | | Ordena secuencias según el patrón indicado. | | Diferencia objetos largo – corto. | | Menciona el criterio para ubicar los objetos dentro – fuera. | | Agrupa verduras por su variedad. | |
|--------------------------------|---|----|------------------------------------|----|---|----|--|----|------------------------------------|----|--|----|---|----|-----------------------------------|----|--|----|----------------------------------|----|
| | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No |
| Buey Maldonado Karely | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Burga Maldonado Yeison | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Carranza farro Yesenia Liset | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Díaz Buey Marili | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Díaz Cruz Jarlin Alexander | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Díaz Vera Yesica Lisbet | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Farro Zamora Anali | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Maldonado Burga Luci Yeseni | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| Maldonado Saavedra Jhon Kelvin | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x |
| SI / NO | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 | 0 | 9 |
| TOTAL | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 |

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|---|-----------------------------|----|------------|--|
| I.- DATOS GENERALES | | | | |
| NIVEL: | INICIAL | | CICLO: | II CICLO |
| AREA PRIORIZADA: | MATEMÁTICA | | ACTIVIDAD: | Conocemos lo diferentes tamaños grande - pequeño |
| FECHA: | 24 | 03 | 2015 | HORA: 9:30 – 10:45 |
| SECCIÓN: | UNICA | | EDAD: | 5 AÑOS |
| DOCENTE RESPONSABLE: | YRMA NELLY VÁSQUEZ QUINTANA | | | |
| INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA: | | | | |
| II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: | | | | |
| <p>Luego de realizar las actividades de rutina los niños van al baño y se lavan las manos para realizar la sesión de aprendizaje.</p> <p>Antes de salir al campo doy las indicaciones y todos nos ponemos de acuerdo que las vamos a cumplir.</p> <p>Salimos al campo de manera ordenada y van observando los árboles, piedras, animales, haciendo diferencia en los tamaños nos detenemos en el campo de futbol y empecé a preguntar sobre los árboles ¿que observan? ¿Son iguales? ¿Qué diferencias tienen? ¿Todas las gallinas tienen el mismo tamaño? ¿Qué diferencia tienen? ¿Cuál es la más grande cual es el más pequeño? ¿El del centro que tamaño tiene? ¿Las hojas son todas del mismo tamaño? ¿Que pasarían y todas fueran del mismo tamaño? los niños responden a las preguntas demostrando sus saberes previos .Regresamos al aula haciéndoles recordar los acuerdo que hicimos antes de salir y que debemos cumplir .En el aula me coloque adelante y les indique a los niños que a la voz de tres todos se van a ubicar a la derecha e izquierda desde el más grande al más pequeño declarando así el tema. Los niños al jugar se medían quienes eran más pequeños, iguales y más grandes luego comparamos con ellos y sus compañeros. Después se repartió a cada niño material con los que deben representar los tamaños observados, los niños representan con plastilina. Luego pegan en loa pizarra y todos en forma ordenada observan sus trabajos ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué podríamos mejorar?</p> | | | | |

| DIARIO DE CAMPO | | | |
|--|-----------------------------|----|--------------------------------|
| I.- DATOS GENERALES | | | |
| NIVEL: | INICIAL | | CICLO: II CICLO |
| AREA PRIORIZADA: | MATEMÁTICA | | ACTIVIDAD: Noción dentro fuera |
| FECHA: | 06 | 05 | 2015 HORA: 9:30 – 10:30 |
| SECCIÓN: | UNICA | | EDAD: 5 AÑOS |
| DOCENTE RESPONSABLE: | YRMA NELLY VÁSQUEZ QUINTANA | | |
| INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA: | | | |
| II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: | | | |
| <p>Luego de mis actividades de rutina iniciamos la sesión sacándoles a todos niños al patio para que salten en forma de conejos dentro de los aros colocados en forma de cadena, después saltan como sapos fuera de los aros. Todos nos sentamos en media luna y les pregunte ¿Qué hicimos? ¿Dónde estamos? ¿Dónde saltaron como conejos? ¿Dónde saltaron como sapos? Respondieron hemos jugado a los conejos y sapos saltando fuera y dentro de los aros.</p> <p>Después todos ingresaron dentro del salón y les presente una caja con pelotas y les inducía a descubrir que había dentro de la caja a través de las siguientes preguntas: ¿Qué es esto? ¿Qué contiene dentro? Pedí al niño más inquieto para que abra la caja, descubrió que eran pelotas. Seguí preguntando ¿Dónde están las pelotas? Respondieron dentro de la caja profesora, luego pedí a un niño que no había participado a que saque las pelotas fuera de la caja y les pregunte ¿Dónde estaban las pelotas? Y ¿Dónde están ahora? Respondieron en la mesa y fuera de la mesa entonces les explique que todas las personas, animales o cosas podemos encontrarnos dentro o fuera de un espacio determinado.</p> <p>Luego les entregue una hoja de papel bond para que dibujen dentro del aro un conejo y fuera del aro un sapo.</p> <p>Finalmente algunos niños expusieron sus trabajos.</p> | | | |

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

Título de la investigación: Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N°557, Lancheonga, Huambos, Chota, 2016.

Hipótesis de acción: “El uso y la aplicación del juego permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática , en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 557 Lancheonga, Huambos, Chota, 2016.”

Área: Matemática

Edad: 5 Años

| Competencia | ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD | | | | | | | | | | | | | | | | | | Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores | | | Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes | | | | | | | | |
|----------------|---|---|---|--|---|---|---|--|--|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--|---|-----|--|---|-----|---|---|-----|---|---|-----|
| Capacidad | usa estrategias | comunica y representa ideas matemáticas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Indicador | Emples procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitraria | Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones mucho - poco | Expresa criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño | Expresa en forma oral los números considerando un referente hasta el quinto lugar en contextos de la vida diaria | Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco, con material concreto dibujos. | Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco, con material concreto dibujos. | Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco, con material concreto dibujos. | Representa el criterio para ordenar seriación hasta cinco elementos de largo a | Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro - fuera. | Agrupar objetos con un solo criterio (variedad) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nivel de logro | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | Logro de aprendizaje | | | | | | | | | | | | |
| Sesión | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A | C | B | A |
| 1 | 0 | 0 | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 2 | | | | 0 | 0 | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 3 | | | | | | | 0 | 0 | 9 | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 4 | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | | | | 0 | 0 | 100 | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 100 | | | |
| Frecuencia | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 | 0 | 0 | 9 |
| Porcentaje | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 100 |
| Leyenda: | C = inicio | | | B = Proceso | | | A = Logrado | | | Pintar los indicadores que no se consideran para la respectiva sesión o quitar de la matriz los indicadores o capacidades que no han considerado durante las 10 sesiones | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1.1. NOMBRE DE LA I.E: | 557 |
| 1.2. EDAD: | 5 años |
| 1.3. DOCENTE: | Yrma Nelly Vásquez Quintana |
| 1.4. FECHA: | 18/04/2016. |

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

“Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 557, Lanchecongá, Huambos, Chota, 2016”

| | |
|---------------------------|--|
| 2.2 SESIÓN N°: | 3/10 |
| 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: | Reconozco y ordeno objetos (grande, mediano y pequeño) |
| 2.4- DURACIÓN: | 45 Minutos |

III. PRODUCTO.- Construir y usar la matemática en y para la vida cotidiana, el trabajo, la ciencia y la tecnología.

IV.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | CAMPO TEMÁTICO | INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD |
|------------|---|---|---------------------------|---|
| Matemática | Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad | Comunica y representa ideas matemáticas | Compara y ordena objetos. | Expresa criterio para ordenar (seriación) Hasta 3 objetos de grande a pequeño, de largo corto |

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Secuencia Didáctica/ estrategias actividades | Materiales/ recursos | Tiempo |
|---------------|---|---------------------------------|-------------------|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Asamblea. Dialogamos con los niños y niñas sobre el juego a realizar. Se hace recordar sobre las normas de convivencia que se va a cumplir. Mostramos globos inflados de tres tamaños para que los niños manipulen lo observen y jueguen con ellos. | Globos Normas de convivencia | 10 minutos |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente conjuntamente con los niños organizan en grupos para jugar se pone en una bolsa globos de diferentes colores y tamaños para que los niños realicen un concurso y al frente se pone cajas de diferentes tamaños para que de acuerdo al color que se le indica ellos busquen en la bolsa y pongan en la caja indicada por algún alumno gana el grupo que haya puesto mayor número de globos en las cajas. | | |
| <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> | <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente, después que han jugado con los globos, pregunta: ¿de qué color son?, ¿son del mismo tamaño?, ¿cómo son?, ¿cómo se denomina al tamaño de las cosas? ❖ Se irá escribiendo las respuestas de los niños en la pizarra, para luego dar a conocer que hoy reconoceremos el tamaño de las cosas. ❖ La docente narrará la historia de los tres ositos, dando su debida entonación y respetando los signos de puntuación. ❖ Luego a través de la lectura, se realiza una asamblea para ver la comprensión del texto por parte de los niños a través de preguntas: ¿de qué tamaño era el papá oso?, ¿y la mamá osa? Y ¿el bebé oso? ¿cómo eran los sombreros que usaron y las manzanas que comieron? ¿y los platos donde comían? ❖ Invitamos a tres niños a salir al frente y los ordenamos por su tamaño. Los demás niños observan y a través de lluvias de ideas, mencionan quien es grande, mediano y pequeño. ❖ Se reparte a cada grupo objetos como: pinturas, borradores, reglas, toallas, pelotas, botella para que observen, manipulen y ordenen: grande, mediano y pequeño. ❖ En un papelote diseñado con un cuadro, por grupos, los niños dibujan los objetos en el lugar donde corresponde según su tamaño | <p style="text-align: center;">Piedras Hojas Ramas Pinturas Borradores ,etc.</p> | <p style="text-align: center;">25 minutos</p> |

| | | | |
|---------------|--|------------------------|-------------------|
| CIERRE | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Exponen su trabajo y comparten con sus compañeros. ❖ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿qué dificultad tuviste? ¿cómo lo solucionaste? | Exposición de Trabajos | 10 minutos |
|---------------|--|------------------------|-------------------|

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Rubrica.
- ✓ Diarios reflexivos

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- La hora del juego libre - MINEDU
- Rutas de aprendizaje - MINEDU

ANEXO:

Estrategia: “APLICACIÓN DEL JUEGO

Nombre de juego: Los globos de colores.

Tipo de juego: Educativo.

Número de participantes: De 5 a más.

Edad/Área: 5 años/ Matemática

Duración: 10 minutos.

Espacio: Exterior amplio.

Objetivos: Ordenar objetos mediante el orden grande, mediano y pequeño.

Desarrollo: Invitamos a 3 estudiantes a salir al frente y ordenen los globos por su tamaño. Los demás estudiantes observan y a través de la lluvia de ideas mencionan cual es grande, mediano, pequeño.

Se reparte a cada grupo objetos como pinturas, palitos, botellas para que manipulen y ordenen grande, mediano, pequeño.

Finalmente siguen jugando hasta ordenar los objetos mediante el orden grande, mediano, pequeño.

ASAMBLEA



DINÁMICA DE MOTIVACIÓN ORDENO OBJETOS GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (ORDENO OBJETOS GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO)



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (ORDENO OBJETOS GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO)



SISTEMATIZACIÓN



RÚBRICA N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 557
1.2. Lugar y fecha: Lancheconga –18 de abril 2016
1.3. Aula: 5 años
1.4. Docente participante: Yrma Nelly Vásquez Quintana

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje N° : N° 3/10
2.2. Nombre de la Sesión: Reconozco y ordeno objetos grande, Mediano y pequeño.
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego los globos de colores”
2.4. Competencia: Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Indicador : Expresa criterio para ordenar objetos mediante el orden grande , mediano, y pequeño.(seriación).

| CRITERIO | LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A) | LO REALIZA CON APOYO (B) | NO LO REALIZA NI CON APOYO (C) |
|--|----------------------------------|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Ordena objetos (grande, mediano y pequeño) | | | |
| 2. reconoce y ordena objetos en el juego | | | |
| 3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego | | | |

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN : A – B – C

IV. EVALUACIÓN:

| N° de Orden | APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE | CRITERIOS | | |
|-------------|------------------------------------|-----------|----|----|
| | | C1 | C2 | C3 |
| 1 | BUEY MALDONADO , Karely | A | A | A |
| 2 | BURGA MALDONADO, Yeison Anderson | A | A | A |
| 3 | CARRANZA FARRO, Yesenia Liset | B | A | B |
| 4 | DIAZ BUEY, Marili | B | A | A |
| 5 | DIAZ CRUZ, Jarlin Alexander | B | B | B |
| 6 | DIAZ VERA, Yesica Lisbet | A | A | A |
| 7 | FARRO ZAMORA, Anali | A | A | A |
| 8 | MALDONADO BURGA, Luci Yeseni | A | A | A |
| 9 | MALDONADO SAAVEDRA. Jhon Kelvin | A | A | A |

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.Lugar y fecha: Lancheconga 18 de abril de 2016

1.2.Institución Educativa N°: 557

1.3.Título del proyecto de investigación:

2. “Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 557 , Lancheconga, Huambos, Chota, 2016”

2.1.Estrategia de aprendizaje aplicada: Reconozco y ordeno objetos (grande, mediano, pequeño).

2.2.Sesión de aprendizaje N°: 03 / 10

2.3.Docente participante: Yrma Nelly Vásquez Quintana.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción. Además lograr en los niños y niñas la participación activa.

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

Si encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia en el momento de salir al patio estaba lloviendo por ese motivo tuve que realizar la actividad en el aula.

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

Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada.

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

Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas.

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

Para mejorar la estrategia debo prevenir con los materiales en el caso de que suceda cualquier inconveniente de la naturaleza, también realizar juegos, dinámicas para que los niños y niñas no se sientan cansados durante el desarrollo de la sesión de clase.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **WASQUEZ QUINTANA, Yrma Nelly**
2. Institución Educativa : **N° 557**
3. Lugar : **LANCHECONGA**
4. Distrito : **HUAMBROS**
5. Fecha : **MARTES 18 DE ABRIL DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **03/10**
7. Estrategia : **EL JUEGO**

| Categorías | Indicadores | Ítems | Acuerdo | | Observaciones y sugerencias |
|------------|---|--|-------------------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| | | | Si | No | |
| Inicio | Considera actividades para la motivación | La sesión cuenta con actividades para la motivación | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Recoge los saberes previos | La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Plantea el conflicto cognitivo | La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| Desarrollo | Utiliza estrategias para el procesamiento de la información | En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Considera actividades de aplicación del aprendizaje | Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| Termino | Considera actividades para la transferencia del aprendizaje | Toma en cuenta la transferencia del conocimiento | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | La transferencia es adecuada para el tema desarrollado | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Planifica la metacognición | En la sesión se observan actividades para la metacognición | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Planifica la evaluación | Elabora instrumentos de evaluación | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |

PROGRAMA DE SEGUIMIENTO ESPECIALIZADO EN EDUCACIÓN INICIAL, PRIMARIA Y DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESARROLLAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL 2º CICLO VITAL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN AMBITO URBANO, JUNIO DE CAJAMARCA
Yrma Nelly Wasquez Quintana
 ASESORA DE TÉCNICO PEDAGÓGICO

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1.1. NOMBRE DE LA I.E: | 557 |
| 1.2. EDAD: | 5 años |
| 1.3. DOCENTE: | Yrma Nelly Vásquez Quintana |
| 1.4. FECHA: | 19/04/2016 |

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

”Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 557, Lancheonga, Huambos, Chota, 2016”

2.2. SESIÓN N°: 4/10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Identifico el orden: primero, segundo, Tercero, primero - último

2.4. DURACIÓN: 45 minutos.

III. PRODUCTO: Identifican el orden: primero, segundo, tercero, primero – último.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | CAMPO TEMÁTICO | INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD |
|------------|---|---|----------------|--|
| Matemática | Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad | Comunica y representa ideas matemáticas | Ordena objetos | Expresa en forma oral los números con objetos considerando un referente hasta el quinto lugar en contextos de la vida diaria sobre la posición de. |

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Secuencia Didáctica/ estrategias actividades | Materiales/ recursos | Tiempo |
|---------------|---|---|----------------|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Actividades permanentes ❖ Recoge los saberes previos de los niños y las niñas. Para ello, formula ❖ preguntas acerca de cuantos hermanos son en su casa quien es el primer hijo quien es el segundo, etc. | Alfombras Normas de convivencia Lista fotos de sus familiares | 10 min. |

| | | | |
|-------------------|--|---|----------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ❖ por ejemplo: ¿quién es el primero de sus hermanos?, ¿quién es el segundo?, ❖ ¿quién es el tercero?, ¿quién sigue?; ¿cuál es su número de orden?; dibujamos a nuestros hermanos en una hoja de papel bond ❖ qué situaciones usamos las palabras primero, segundo o tercero? ; etc. ❖ ¿Qué pasaría si todos utilizaríamos la misma ubicación? | -recortes de imágenes | |
| DESARROLLO | <p>Invita a los estudiantes a salir al patio de la I.E para participar en “La carrera de la amistad” descripción y reglas del juego Se Muestra a los niños y a las niñas los carteles que han preparado con el nombre del orden primero, segundo y tercero El juego será el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • los 3 primeros participantes se colocarán en el pecho el cartel con su nombre y se ubicarán detrás de la línea de partida Que marcamos previamente • Tras la indicación, deberán correr tan rápido como puedan hasta la línea de llegada <p>Tendré que estar muy atenta para registrar el orden en que llegue cada uno. De regreso en el aula, conversa con los estudiantes acerca del juego que han realizado Pregúntanos: ¿quién llegó primero?, ¿Quién llegó segundo?, ¿quién llegó último?, etc. presenta el siguiente problema: Asegura la comprensión del problema mediante algunas preguntas: ¿de qué trata?, ¿qué queremos saber?, ¿qué datos tenemos?, etc. Pide que algunos estudiantes expliquen a sus compañeros el problema a resolver. Se Promueve la búsqueda de estrategias. Para ello, pega en un lado de la pizarra, de manera desordenada, las tarjetas con los números ordinales, y en el otro lado, en orden, las tarjetas con los nombres de dichos números ordinales. Pide a los estudiantes que observen la pizarra y formula algunas preguntas: ¿saben el número de orden en que llegaron?, ¿será fácil mencionar el nombre de dicho número?, ¿los ayudarán las tarjetas pegadas en la pizarra? Solicita que algunos voluntarios ordenen los números ordinales. Se Guía este momento generando un clima de descubrimiento a través de preguntas .</p> | Papel bond Pinturas Crayolas. | 25 min. |

| | | | |
|----------------------|--|---|-----------------------|
| | <p>Como estas: ¿cómo se llama este número ordinal? (señala el 2.º), ¿qué Número ordinal sigue al tercero? etc.</p> <p>Invita a que cada participante se acerque a la pizarra, pegue el cartel con su nombre debajo del número de orden en que llegó y también identifique y pegue el nombre del número ordinal en la parte superior. Finalmente, deberá decir, por ejemplo: “Yo llegué en cuarto lugar”.</p> <p>Indica a los estudiantes que observen nuevamente la pizarra y plantea Algunas interrogantes: ¿cómo se llama este número? (señala el 1.º), ¿por qué?; ¿con qué letra empieza el nombre de este número? (señala el 5.º), ¿cuál es?, etc.</p> <p>Motivamos para que se formulen preguntas entre ellos, por ejemplo: Jhon Kelvin, ¿qué puesto ocupaste?, ¿qué número de orden tiene el que llegó antes</p> <p>Que tú? ; Luci, ¿qué puesto ocupaste?, ¿qué número de orden tiene el que llegó después que tú?</p> <p>Usa la lista de cotejo para registrar sus avances y Valora todas las participaciones brindándoles palabras de ánimo.</p> <p>Yo llegué en segundo lugar. El que llegó antes que yo está en tercer lugar.</p> <p>Yo llegué en el primer lugar. El que llegó después que yo está en cuarto lugar.</p> <p>1º 2º 3º 4º 5º</p> <p>Luego, pregunta: ¿qué nos indican los números ordinales?</p> | | |
| <p>Cierre</p> | <p>los estudiantes buscan , en revistas o periódicos, imágenes de niños o niñas y que las ordenen y peguen en su cuaderno según su propio criterio.</p> <p>Debajo de cada imagen, deberán escribir el número ordinal que ocupan</p> <p>-Realizamos la metacognición: ¿les fue útil usar las tarjetas?, ¿por qué?; ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿cómo la solucionaron?</p> | <p>Ganchos</p> <p>Cinta</p> <p>Nailon</p> <p>Papel bond</p> | <p>10 min.</p> |

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Rubrica.
- ✓ Diarios reflexivos.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- Rutas de aprendizaje
- Fascículo de investigación
- Propuesta pedagógica de Educación Inicial

ANEXO:

Estrategia: “APLICACIÓN DEL JUEGO

Nombre de juego: Carrera de la amistad.

Tipo de juego: Educativo.

Número de participantes: De 5 a más.

Edad/Área: 5 años/ Matemática

Duración: 10 minutos.

Espacio: Exterior amplio.

Objetivos: Identificar el orden primero, segundo, tercero, primero – último.

Desarrollo: Tras las indicaciones deberán correr tan rápido como puedan, hasta la línea de llegada.

Los cinco estudiantes participantes se colocan en el pecho el cartel con su nombre y se ubican detrás de la línea de partida que marcamos previamente. De regreso al aula, conversamos acerca del juego realizado ¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó al último?, etc. Gana el juego quien ubica correctamente los números ordinales.

ASAMBLEA



DINÁMICA DE MOTIVACIÓN

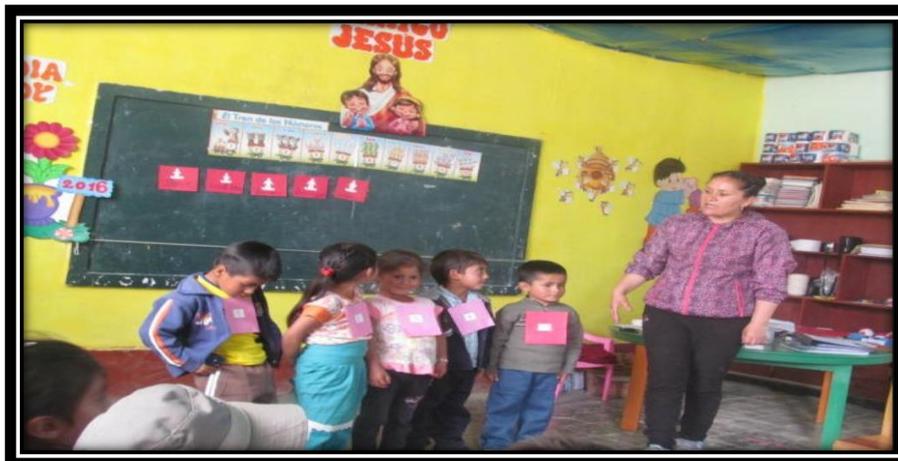


DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PRIMERO, SEGUNDO, TERCERO, PRIMERO - ÚLTIMO



SISTEMATIZACIÓN

PRIMERO, SEGUNDO, TERCERO, PRIMERO - ÚLTIMO



RÚBRICA N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 557
1.2. Lugar y fecha: Lanchecongá –19 de abril 2016
1.3. Aula: 5 años
1.4. Docente participante: Yrma Nelly Vásquez Quintana

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje N°: N°4/10
2.2. Nombre de la Sesión: Identifico el orden: primero, segundo, Tercero, primero – último.
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego la Carrera de la Amistad.
2.4. Competencia: Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.
2.5. Indicador : Expresa en forma oral los números con Objetos considerando un referente hasta el quinto lugar.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN : A – B - C

| CRITERIO | LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A) | LO REALIZA CON APOYO (B) | NO LO REALIZA NI CON APOYO (C) |
|--|----------------------------------|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Expresa en forma oral los números ordinales considerando un referente hasta el quinto lugar | | | |
| 2. Identifica el orden de objetos primero - último. | | | |
| 3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego | | | |

IV. EVALUACIÓN:

| N° de Orden | APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE | CRITERIOS | | |
|-------------|------------------------------------|-----------|----|----|
| | | C1 | C2 | C3 |
| 1 | BUEY MALDONADO , Karely | A | A | A |
| 2 | BURGA MALDONADO, Yeison Anderson | A | A | A |
| 3 | CARRANZA FARRO, Yesenia Liset | A | A | A |
| 4 | DIAZ BUEY, Marili | A | B | B |
| 5 | DIAZ CRUZ, Jarlin Alexander | A | B | B |
| 6 | DIAZ VERA, Yesica Lisbet | A | A | A |
| 7 | FARRO ZAMORA, Anali | A | A | A |
| 8 | MALDONADO BURGA, Luci Yeseni | A | A | A |
| 9 | MALDONADO SAAVEDRA. Jhon Kelvin | A | A | A |

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.Lugar y fecha: Lancheconga 19 de abril de 2016

1.2.Institución Educativa N°: 557

1.3.Título del proyecto de investigación:

2. "Aplicación del juego para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 557 , Lancheconga, Huambos, Chota, 2016"

2.1.Estrategia de aprendizaje aplicada: Identifico el orden primero, segundo, tercero, primero - último.

2.2.Sesión de aprendizaje N°: 04 / 10

1.6 Docente participante: Yrma Nelly Vásquez Quintana.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si desarrolle todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción, además he logrado que los niños y niñas identifiquen el orden primero, segundo, tercero, primero último.

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

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia muy pertinente para el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.

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

Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada, en el cual los niños y niñas trabajaron con mucho entusiasmo con el material de su zona.

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

Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas.

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

En la presente sesión la estrategia fue muy pertinente para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en el cual los niños y niñas comprendieron muy bien el tema el orden, primero, segundo, tercero, primero, último.



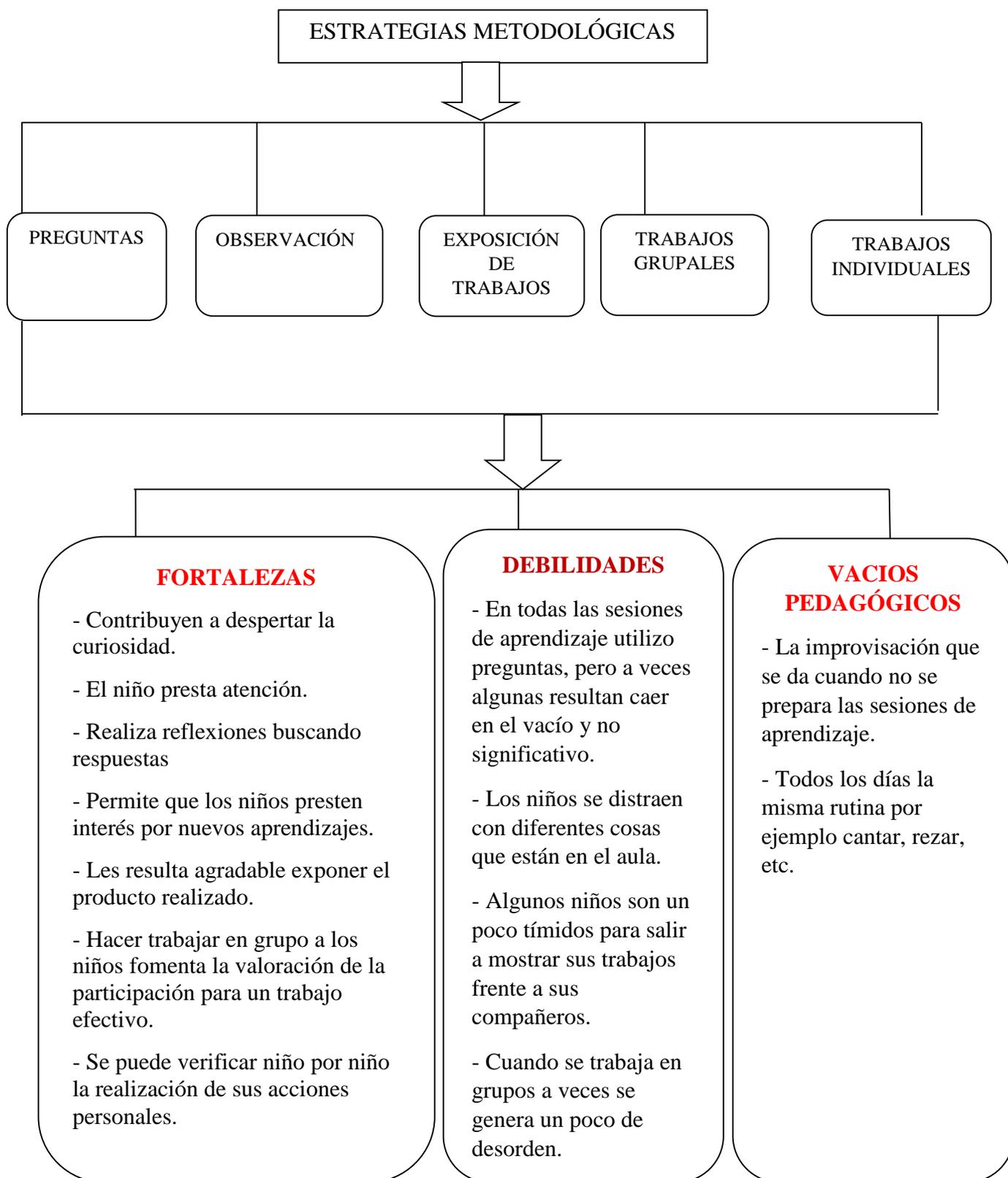
FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **VASQUEZ QUINTANA, Yrma Nelly**
2. Institución Educativa: **N° 557**
3. Lugar: **LANCHECONGA**
4. Distrito: **HUAMBOS**
5. Fecha: **MIÉRCOLES 19 DE ABRIL DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje: **04/10**
7. Estrategia: **EL JUEGO**

| Categorías | Indicadores | Ítems | Acuerdo | | Observaciones y sugerencias |
|------------|---|--|-------------------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| | | | Si | No | |
| Inicio | Considera actividades para la motivación | La sesión cuenta con actividades para la motivación | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Recoge los saberes previos | La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Plantea el conflicto cognitivo | La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| Desarrollo | Utiliza estrategias para el procesamiento de la información | En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Considera actividades de aplicación del aprendizaje | Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| Termino | Considera actividades para la transferencia del aprendizaje | Toma en cuenta la transferencia del conocimiento | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | La transferencia es adecuada para el tema desarrollado | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Planifica la metacognición | En la sesión se observan actividades para la metacognición | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | Planifica la evaluación | Elabora instrumentos de evaluación | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |

PROGRAMA DE DESARROLLO ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN RURAL
 Yirma VÁSQUEZ QUINTANA
 ADSCRIBANTE EDUCADO PEDAGÓGICO

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN

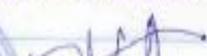
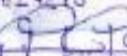


Acta de Reunión.

Siendo las 10:00 am. del día lunes 14 de noviembre del año 2016, reunidos en la Institución Educativa Inicial N°557 del Centro Poblado Sanchecongá, Huambos, la directora encargada, Irma Nelly Vázquez Quintana y todos los asociados a la Institución, con la finalidad de tratar y acordar lo siguiente:

La directora dio la bienvenida a todos los presentes y agradeció por su asistencia, luego dio informe sobre el progreso de la Segunda Especialidad en Educación Inicial, que ya está conduciendo y al mismo tiempo presentó sus portafolios de trabajos de los niños, así mismo hizo mención sobre los avances, logros y algunas dificultades presentadas, así como también explicó que se ha desarrollado diferentes sesiones de aprendizaje que forman parte del proyecto de investigación acción, pasando todas estas informaciones, la profesora Irma Nelly Vázquez Quintana consultó a los padres de familia y solicitó la autorización de estos para publicación de las fotografías de sus hijos que se les han tomado durante el trabajo pedagógico dentro y fuera del aula, ante este pedido los padres de familia dieron la autorización para ser publicados en su tesis de sustentación del mencionada profesora, en señal de acuerdo pasaron a firmar todos los presentes.

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

| | | |
|---|--|---|
|  María del Socorro Barrios DNI: 80605563 |  María Maldonado DNI: 47764434 |  Natividad Díaz Fuentes 44824218 |
|  Irma Nelly Vázquez Quintana 28118442 |  Lina María Vera DNI: 48220305 |  Natividad Díaz Fuentes 46085306 |
|  Nelly Díaz Fuentes 42934675 |  María Victoria Vera 09074535 |  Natividad Díaz Fuentes 41421131 |
|  María Victoria Vera 22398169 |  Natividad Díaz Fuentes 43401637 | |



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 05 de Mayo de 2017; se reunieron en el ambiente 18-205 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. CORNELIA MICHARDA VA CARPIO DÍAZ
2. Secretario: Docente Jr. WILSON EXORADO VARGAS VARGAS
3. Vocal: Docente Jr. SEGUNDO FLORENTINO VETANQUEZ ALCANTARA

Y en calidad de asesor el docente: ELMER LUIS PISCO GOICOECHEA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: APLICACION DEL JUEGO PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTIVA, DE MANERA METODICAMENTE EN SITUACIONES DE CONTRASTO DEL AREA DE MATEMATICA, EN ESTUDIANTES DE 5AÑO DE LA I.E. JUICIAL N° 557, LAUCHECOCUGA, HUAMBOS, C.A.M.B., 2016

Presentado(a) por: Lic. IRMA NELLY VÁSQUEZ QUINTANA, 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: SESENTIDOS (72) 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 la presente los miembros de dicho jurado.

Cajamarca, 05 de Mayo del 2017.

Presidente

Secretario

Vocal



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: YRMA NELLY VASQUEZ QUINTANA

DNI /Otros N°: 44006394

Correo electrónico: nellyva1601@hotmail.com

Teléfono: _____

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DEL JUEGO PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN

SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE SEXOS DE LA I.E.E. N° 557
LANCHEGONGA, HUAMBOS, CHOTA, 2016

Asesor: Lic. ELMER LUIS DISCO BAICOCHEA

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

_____ No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

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

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



Firma

10 / 10 / 2017

Fecha

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