



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE
CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I N° 1463,
SULLUSCOCHA, LLACANORA, CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

María Elena Llanos Bardales

Asesor:

Mg. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
MARÍA ELENA LLANOS BARDALES
Todos los derechos reservados



PERÚ

Ministerio
de Educación



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I N° 1463, SULLUSCOCHA, LLACANORA, CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

María Elena Llanos Bardales

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí

Presidente

M.Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar

Secretario

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Toda mi familia, especialmente a mis hijos: Antony, Katya
y Angie por su comprensión y apoyo en todo momento
dándome ánimo para seguir adelante y llegar hasta el final.

A mis compañeros y compañeras que en muchas
oportunidades me apoyaron para superar mis dificultades

AGRADECIMIENTOS

A Dios por hacer realidad un sueño tan anhelado esto conlleva a conocer mejor el mundo a valorar a los que fueron mis asesores durante todo el proceso, a mi esposo y mis hijos por haberme apoyado en todo momento, para alcanzar este éxito académico – formativo.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	Pág.
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE MATRICES Y DE TABLAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural	5
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	6
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. SUSTENTO TEÓRICO	8
3.1. Marco teórico	8
3.1.1. La Teoría genética de Jean Piaget. (Cognitivista).....	8
3.1.2. Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica - Freud).....	12
3.1.3. Teoría de Spencer	12
3.1.4. Teoría de Bruner sobre los juegos infantiles	13
3.1.5. Teoría de David Ausubel.....	14
3.1.6. Teoría de María Montessori (referida al juego).....	14
3.2. Enfoques:.....	18
3.2.1. Enfoque Socio Cultural Vygotsky.....	18
3.2.2. Enfoque Zoltan: teoría del juego.	20
3.3. Marco conceptual	27
3.3.1. El juego.....	27
3.3.2. Estrategias didácticas.....	27
3.3.3. Juegos colectivos	28
3.3.4. Juegos cooperativos.....	28

3.3.5. Juego dirigido	28
3.3.6. Matemáticas.....	29
3.3.7. Teoría de las matemáticas	29
3.3.8. Número	29
3.3.9. Contar	29
3.3.10. Cantidad.....	30
3.3.11. Competencia	30
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	31
4.1. Tipo de investigación.	31
4.2. Objetivos.	32
4.2.1. Objetivos del Proceso de la Investigación Acción:	31
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:	32
4.3. Hipótesis de acción.....	33
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	33
4.5. Población y Muestra de la investigación.....	33
4.5.1. Población	33
4.5.2. Muestra	33
4.6. Instrumentos	33
4.6.1. De enseñanza	33
4.6.2. De aprendizaje	34
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....	35
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	38
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.	38
6.1.1. Análisis de sesiones de aprendizaje.....	37
6.1.2. Aplicación de las estrategias de la investigación acción	39
6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos.....	42
6.1.4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.	46
6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión sesiones de aprendizaje.....	51

6.2. Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los estudiantes y las niñas de 5 años.....	56
6.3. Lecciones aprendidas.	57
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:	58
7.1. Matriz de difusión	58
CONCLUSIONES.....	59
SUGERENCIAS.....	60
Referencias	61
ANEXOS	63
ANEXO N° 1: MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL	64
ANEXO N° 2: PLANES DE SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA PRACTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA	66
ANEXO N° 3: DIARIOS DE CAMPO	121
ANEXO N° 4: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	1106
ANEXO N° 5: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.....	134
ANEXO N°6. MATRIZ DE CONSISTENCIA	138

ÍNDICE DE MATRICES Y DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1. Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.....	40
Tabla N° 2. Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I.1463 de Sulluscocha UGEL Cajamarca.....	488
Tabla N° 3. Resultados de los logros de aprendizaje de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 1463 Sulluscocha UGEL Cajamarca	49
Tabla N° 4. Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 1463 UGEL Cajamarca.....	54

RESUMEN

En la actualidad la educación infantil está basada en juegos, los cuales son de vital importancia en la educación de muchos países. Por tal motivo, en la presente investigación se responde a la siguiente pregunta: ¿Cómo aplicar estrategias lúdicas que me permita desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1463 de la comunidad de Sulluscocha – distrito Llacanora UGEL Cajamarca, 2016? El objetivo que se planteó en el trabajo de investigación fue el siguiente: Aplicación de estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I Sulluscocha, UGEL Cajamarca. La hipótesis que orientó el trabajo expresa que la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 1 N° 1463 Sulluscocha favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. La metodología aplicada se enmarca dentro de los enfoques de la investigación acción; la población está conformada por las sesiones del proceso de deconstrucción como de la reconstrucción; la muestra estuvo representada por las diez sesiones de aprendizaje con la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción en el área de matemática; los instrumentos para recoger la información fueron lista de cotejo de entrada y salida, diarios reflexivos, lista de cotejo del diseño de las sesiones, ficha de evaluación del desarrollo de la sesión. El análisis de los datos se formuló de manera cualitativa y cuantitativa. Los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, puesto que la aplicación de actividades lúdicas sí permite desarrollar en forma significativa la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Competencia matemática, aprendizaje significativo, competencia, práctica pedagógica, situaciones de cantidad.

ABSTRACT

MARIA ELENA LLANOS BARDALES

Nowadays, children's education is based on games, which are of vital importance in education in many countries. Therefore, the present research work addresses the question: How can I use ludic strategies to develop the Think and act mathematically in quantity situations Skill in mathematics in the five-year old students at the 1463 School, Sulluscocha, Llacanora, UGEL Cajamarca, 2016? The objective was to use ludic strategies to develop the Act and think mathematically in quantity situations Skill in the five-year old students at the Sulluscocha School, UGEL Cajamarca. The hypothesis states that the use of ludic activities to develop the learning sessions with the five-year old students at the 1463 School, Sulluscocha, significantly favours the development of the Act and think mathematically in quantity situations Skill. The applied methodology is framed within the approaches of action research. The population consisted of the sessions with the deconstruction and reconstruction processes. The sample consisted of ten learning sessions with the innovative pedagogical proposal in the process of reconstruction in the area of mathematics. The instruments to collect data were: entry and exit checklists, reflective journals, checklists of the design and evaluation of the sessions. The analysis of the data was both, qualitative and quantitative. The results allowed me to confirm the hypothesis, since the use of ludic activities does allow the significant development of the Think and act mathematically in quantity situations Skill in the five-year old students.

Key words: playful strategies, mathematical skill, meaningful learning, skill, pedagogical practice, quantity situations.

INTRODUCCIÓN

El propósito del presente trabajo de investigación sobre aplicación de estrategias lúdicas se refiere a que los docentes de Educación Inicial deben hacer el uso de los Juegos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para lograr aprendizajes significativos. En este proceso lúdico los estudiantes logran despertar su interés principalmente por las Matemáticas de manera libre y espontánea dejando suelta su imaginación.

Una de las áreas más importantes de la curricular de los estudiantes de educación inicial es el área de Matemática; Jean Piaget dice que el juego es un caso típico de conducta que aparece desde el primer periodo de vida del niño, con movimientos, tales como lanzar, ordenar bloques, brincar la cuerda, representar algo, etc. el juego es una actividad que sirve para llenar, necesidades, emociones. En las etapas avanzadas del desarrollo, el juego continúa siendo adaptado a la realidad (edad). Comienzan a efectuar juegos con reglas. Juegos-socio-dramáticos, de imitación y representaciones de personajes etc. (Piaget, 1982).

Esta realidad que se desconocía al inicio nos lleva a la reflexión a muchos docentes que queremos poner en práctica estas estrategias lúdicas innovadoras, para generar conocimientos en el proceso de aprendizaje de las matemáticas de manera divertida sin necesidad de presionarlos o caer en la repetición de manera mecánica. Por ello se considera necesario aplicarlo en la primera etapa de su vida que comprende (2-7 años) llamada etapa pre- operacional la que se considera la base para pasar al nivel primario; como sabemos los estudiantes en este nivel tienen un rechazo por las matemáticas y las estadísticas de la UNESCO y las Pruebas ECE aplicadas por el Ministerio de Educación arrojan un bajo rendimiento. Ante esta situación planteamos una nueva propuesta que nos va a permitir mejorar significativamente en el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática.

El juego es recomendado en variadas propuestas educativas debido que se le atribuyen muchas bondades, tales como: favorece la motivación, la participación activa de los estudiantes, permite el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, estimula la cooperación y la socialización y permite el diseño de soluciones creativas a los problemas.

En el presente trabajo de investigación-acción denominado “Aplicación de estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°. 1463 Sulluscocha, UGEL Cajamarca 2016. Se ha considerado aspectos importantes de acuerdo al siguiente esquema:

En el apartado I se describe la fundamentación del problema en donde hablaremos sobre caracterización de la práctica pedagógica, Caracterización del entorno sociocultural,

En el apartado II hablaremos de la Justificación de la investigación porque y para que estamos realizando este trabajo de investigación.

En el capítulo III está relacionado con las diferentes teorías y enfoque de los autores que nos hablan sobre la importancia y beneficios que nos brinda el juego.

Esperando que el trabajo de investigación contribuya en fortalecer la práctica pedagógica de los docentes y la aplicación de estrategias lúdicas en la I.E.I dejamos a disposición ésta gran experiencia.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En la Institución Educativa N° 1463 “Sulluscocha” del nivel inicial del caserío de Sulluscocha apliqué 10 diarios de campo al inicio de la investigación acción y así he podido obtener información valiosa; por lo que he podido darme cuenta sobre algunas fortalezas, debilidades y vacíos que existen en mi práctica pedagógica y en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje, por lo que me encuentro frente a una realidad que amerita una reflexión minuciosa y consciente que me va a permitir mejorar las dificultades y vacíos que presento. Todo ello se debe al desconocimiento y a la falta de aplicación de estrategias lúdicas porque como docente reconozco que no hago uso de estas estrategias lúdicas en el aula con los estudiantes tampoco en el desarrollo de las sesiones que apuntan a la enseñanza aprendizaje de los estudiantes y así lograr aprendizajes significativos y duraderos en los estudiantes de 5 años del nivel inicial.- Además se considera que el juego viene a ser uno de los pilares importantes para la formación del estudiante, en la resolución de problemas en el área de matemática.

En el proceso enseñanza- aprendizaje he detectado las siguientes categorías: Rutinas, motivación, medios y materiales didácticos, organizadores gráficos, estrategias, lectura y producción de textos. Estas categorías se han obtenido como producto del análisis categorial de las recurrencias determinadas de los registros de información. Cada categoría interviene en un momento determinado de las sesiones de aprendizaje.

Respecto a las rutinas afirmo que son acciones de formación que, de manera permanente, las ejecuto con mis estudiantes constantemente, estas rutinas en muchos casos se han convertido en hábitos, como por ejemplo el saludo. Las rutinas más utilizadas en el aula son: preguntas abiertas y cerradas, saludos y canciones. Las rutinas me han permitido determinar fortalezas como las siguientes: En todas las sesiones de aprendizaje utilizo preguntas para desarrollar un clima de confianza,

todos los días al ingresar al aula nos saludamos amablemente; pero, en otros casos hay presencia de debilidades como la siguiente: Pocas veces reflexionamos acerca de nuestros actos después de cada clase.

La motivación que he realizado durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje siempre las realicé mediante diálogos y canciones; durante el diálogo he formulado preguntas de manera permanente; era muy interesante para los estudiantes de manera que ha permitido predisponer a todos para realizar aprendizajes significativos.

Cuando he realizado la motivación a través de las canciones me ha permitido desarrollar y detectar la siguiente fortaleza: Presento canciones y las entonamos con locución oral fluida y una adecuada expresión corporal; al mismo tiempo se ha detectado la siguiente debilidad: Falta de estrategias de Juegos Lúdicos para trabajar en el área de Matemáticas. Como producto del análisis textual se presenta el siguiente problema. No conozco estrategias de Juegos Lúdicos ya que considero de gran importancia para el área en el que se va a trabajar.

La aplicación de estrategias lúdicas es una actividad donde el estudiante aprende jugando y al mismo tiempo le permite tener oportunidad de, expresarse con libertad frente a sus compañeros espontaneidad, poniendo al descubierto sus habilidades y destrezas, despertando su creatividad e interés por conocer a los demás y así mismo. Que conlleven a mejorar el desarrollo de la capacidad de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, También se puede sugerir hacer uso de la aplicación de las estrategias lúdicas en el nivel primario para que puedan mejorar sus aprendizajes en el área de Matemáticas y que se habla de un bajo rendimiento, así se verán fortalecidos en la medida que se aplique adecuadamente estrategias lúdicas que serán de gran importancia brindándoles confianza, autonomía promoviendo situaciones reales de su vida cotidiana.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La Institución Educativa de Educación Inicial de “Sulluscocha” Se encuentra ubicada en el caserío de Sulluscocha, Distrito de Llacanora

Provincia y Departamento de Cajamarca. Los padres de familia son de bajos recursos económicos, en la comunidad se dedican a la agricultura solamente en época de lluvia; ya que no existe área que cuente con riego de esa manera los padres de familia no pueden cultivar sus huertos que ayuden en la nutrición de sus menores hijos por lo que los estudiantes son perjudicados enormemente en su salud y alimentación, por ende, en su educación sabemos que estudiantes mal alimentados tienen bajo rendimiento. Por otro lado, tampoco cuentan con agua potable el agua que consumen son aguas guardadas, depositadas de manera muy restringida y corren el riesgo de adquirir enfermedades estomacales, las madres de familia se dedican a los quehaceres de su casa. Esta comunidad se ubica a 2 600 n.s.n.m, tiene un clima ligeramente templado, la distancia es de 30Km. Aproximadamente desde la capital de Distrito con una duración de 1 hora en carro y 30 minutos caminando, la superficie es plana rodeada de hermosos cerros forestados de eucalipto y muchos arbustos.

La Institución Educativa Inicial de Sulluscocha, fue creada en el año 2015 con N° 1463, de fecha 15 de diciembre en la actualidad no cuenta con infraestructura propia, solamente hacen uso de un solo ambiente prestado por la Primaria donde se alberga a los estudiantes de 3,4,5 años ahí mismo utilizamos el espacio para desayunar , almacén, materiales entre otros; Por lo que el área viene a ser es muy reducida para organizar los sectores y desarrollar nuestras actividades referidas a las sesiones de aprendizaje que implica seguir una secuencia aplicando las estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos.

El aula es de un tamaño regular donde desarrollamos las actividades formadoras y actividades de enseñanza aprendizaje con los estudiantes, tratamos de acomodarnos de la mejor manera dándole uso múltiple: comedor, almacén de alimentos, espacios para los diferentes sectores, almacén de materiales y útiles de los estudiantes entre otros. También debo indicar que es un aula múltiple, pero muy acogedora tiene 4 ventanas grandes es bien iluminada y por las mañanas entra el sol radiante, la infraestructura es de tapial (tierra) el piso es de ladrillo

ayuda mucho al microclima dentro del aula porque estos lugares que se encuentran en las zonas andinas que están sobre los 2700 n.s.n.m y hace mucho frio, por lo que puedo decir que nos sentimos muy a gusto afrontando dificultades día a día y buscando alternativas de solución.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

En mi práctica pedagógica se evidenció el desconocimiento del uso adecuado de estrategias lúdicas para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los estudiantes de 5 años. En tal sentido, con la presente investigación se pretendió, responder a la siguiente pregunta:

¿Cómo aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1463 “Sulluscocha” de la comunidad de Sulluscocha – distrito Llacanora UGEL Cajamarca, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Por el momento en el ámbito local no existe información relacionada con la mejora de la práctica pedagógica en uso de estrategias lúdicas, por lo que considero importante y necesario desarrollar el proyecto “Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Sulluscocha” – distrito de Llacanora – Cajamarca”, buscando una mejora de la calidad educativa en el nivel inicial.

El presente proyecto está encaminado a la recopilación de información sobre teorías actuales, enfoques y estrategias lúdicas vinculadas con la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, las mismas que serán el sustento teórico para la mejora de mi práctica pedagógica dentro del paradigma socio crítico y el enfoque cualitativo de la investigación acción

Para mejorar mi práctica pedagógica debo de programar actividades sistemáticas que den viabilidad, mediante una propuesta pedagógica

innovadora y un plan de acción, donde se plasmen las estrategias lúdicas congruentes con la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Asimismo, la validación del instrumento de medición de la actividad pedagógica por un experto la cual dará la confiabilidad de la misma para determinar la objetividad de lo programado esperando obtener logros en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, la aplicación de estrategias lúdicas es importante en la vida del niño y de la niña, tanto en la formación de la personalidad, como en el conocimiento propio de su entorno, De esta forma si estaría favoreciendo al aprendizaje de la pre-matemática con más facilidad, es importante asumir que el juego favorece al desarrollo de los conocimientos, le permite explorar, experimentar y ser creativo a lo largo del trabajo

En el ámbito donde desarrollo mi práctica pedagógica presento muchas debilidades que se refiere al área geográfica, la infraestructura, la situación socioeconómica, su estado nutricional y diversas enfermedades que aqueja al estudiante. Frente a esta difícil realidad vengo tratando de poner en práctica el proyecto aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, así poder lograr que los estudiantes aprendan a través del juego de manera espontánea sin necesidad de exigir al niño que memorice o realice trabajos de transcripción de manera cansada y aburrida.

Es importante resaltar el papel que desempeñan los maestras, maestros y estudiantes como actores, los cuales generan procesos de animación lúdica, quienes en otras palabras coadyuvan a la transformación de hombres y mujeres lúdicas/os que se amen, disfruten de la etapa de su vida con plenitud en forma recreativa.

Finalmente quiero recalcar que la infancia es el periodo más intenso en el que tiene lugar el proceso de asimilación de conocimientos, en esta etapa las niñas y estudiantes aprenden con mayor rapidez y facilidad.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. La Teoría genética de Jean Piaget. (Cognitivista)

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño. (Piaget, 2011)

Por ello, el estadio que tomaremos en cuenta en esta investigación, es la de pre operacional (2-7 años), porque es la edad en donde la habilidad más destacada pasa por el razonamiento transductivo, esto significa que sencillamente que los estudiantes razonan, pero sin el alcance inductivo ni deductivo, sino yendo de un caso particular a otro caso particular con la finalidad de formar preconceptos, un ejemplo sería cuando los estudiantes observan a sus padres con una herramienta y en esa ocasión él lo hacían para ir a trabajar, a partir de una situación similar siempre asociaran que sale a trabajar. Otra particularidad de este periodo está asignada por el juego simbólico y las conductas egocéntricas. (Piaget, 2011)

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" (1973, 2ª reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas. (Piaget, 2011)

Con respecto al juego dice que es un caso típico de conducta que aparece desde el primer periodo de vida del niño, con movimientos, tales como lanzar, ordenar bloques, brincar la cuerda, representar algo, luego el juego es una realidad que sirve para llenar sus necesidades. En las etapas avanzadas de desarrollo, el juego continúa siendo adaptado a la realidad. Comienzan a efectuar juegos con reglas. Juegos-socio-

dramáticos, de imitación y representaciones de personajes que son importantes actividades en la continua la adaptación de los estudiantes a su medio. (Piaget, 2011).

Según Jean Piaget, en la etapa de pre operacional se encuentran los estudiantes que están atravesando su primera etapa pre escolar y se están desarrollando de acuerdo a sus características que nos da a conocer esta teoría de manera consecuente e idónea que permite al estudiante lograr sus aprendizajes de manera significativa y haciendo que el niño participe en el desarrollo de las diferentes sesiones aplicadas al área de matemáticas haciendo uso de estrategias lúdicas en la comunidad de Sulluscocha.

Según Meneses, Montero, Monge, Alvarado y María de los Ángeles en la revista de Educación volumen 25 titulado, el juego en los estudiantes y su enfoque teórico afirman que **Jean Piaget** (1951) en su **teoría de reestructuración** dice que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien.

El juego como recreo. - “Recrearse” es formarse de nuevo (etimológicamente hablando). Si esto fuera realmente así el juego sería una reparación, una restitución o regeneración de las fuerzas físicas y mentales fatigadas por el trabajo. Pero esto no es del todo verdadero el hombre busca el porqué de la actividad lúdica.

El juego como excedente de energía. - Todo órgano que ha estado en reposo por un tiempo está en situación análoga a la de una pila cargada de electricidad, en tensión creciente que se descarga con la acción. (Meneses, 2001)

Jean Piaget en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, podemos decir que una de las grandes dificultades que se presenta en la vida escolar y aun en la vida laboral es el desarrollo de las habilidades matemáticas, es así que mucho de los estuantes de hoy en día se encuentra en muy bajo nivel de manejo de las matemáticas. (Meneses, 2001)

Pero está problemática es generada por que en verdad los estudiantes no han desarrollo bien su **pensamiento matemático** como debe de ser, acorde con su edad y desarrollo del pensamiento, por eso hoy miraremos como son los postulados del Psicólogo, Epistemólogo, y Biólogo Jean Piaget en relación al desarrollo del pensamiento lógicos matemáticos en los estudiantes. (Meneses, 2001)

Para Piaget el razonamiento Lógico Matemático, no existe por sí mismo en la realidad. La raíz del razonamiento lógico matemático está en la persona. Cada sujeto lo construye por abstracción reflexiva que nace de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El niño es quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos. (Meneses, 2001)

Este proceso de aprendizaje de la matemática se da a través de etapas: vivenciales, manipulación, representación gráfico simbólico y la abstracción; donde el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida ya que la experiencia proviene de una acción. Los postulados o tendencias según Piaget: (Meneses, 2001)

- El niño aprende en el medio interactuando con los objetos.
- En el medio adquiere las representaciones mentales que se transmitirán a través de la simbolización
- El conocimiento se construye, a través de un desequilibrio, lo logra a través de la asimilación adaptación y acomodación

- El conocimiento se adquiere cuando se acomoda a sus estructuras cognitivas. cuando el niño se detenga a pensar antes de realizar cualquier acción, primero realizará un diálogo consigo mismo, es lo que Piaget llama reflexión, y a medida que va interactuando con otros estudiantes se ve obligado a sustituir sus argumentos subjetivos por otros más objetivos logrando a sacar sus propias conclusiones.

Es así que Piaget nos dice que la matemática es, antes que nada y de manera más importante, acciones ejercidas sobre cosas, y las operaciones por sí mismas son más acciones, y debe llevarse a niveles eficaces como:

- Período Sensorio-motriz,
- Período Pre-operacional,
- Período de Operaciones concretas

El orden por el que pasan los estudiantes a las etapas no cambia, todos los estudiantes deben pasar por operaciones concretas, para llegar al período de las operaciones formales. No hay períodos estáticos como tales. Cada uno es la conclusión de algo comenzado en el que precede el principio de algo que nos llevará al que sigue. (Meneses, 2001)

Para describir el proceso de desarrollo intelectual del individuo se explicará en qué consiste cada estadio: (Piaget, 2016)

3.1.2. Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica - Freud)

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas. Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

Mientras se juega, se expresan los instintos; Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus

experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos. (Commet, 2012)

3.1.3. Teoría de Spencer

La primera teoría psicológica sobre el juego fue enunciada por Spencer (1855) en su Principios de Psicología, en donde lo caracterizó como comportamiento natural que es expresión del exceso de energía que los animales superiores acumulan, dada su confortable posición en la escala filogenética. Este privilegio incidirá positivamente en el desarrollo, proporcionando a los estudiantes tiempo de diversión y ocio que, progresivamente, se invertirá en tareas creativas de orden superior

Para Spencer el cambio más importante en la evolución de la educación era el deseo de hacer del aprendizaje algo agradable, y no penoso. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los estudiantes mostrasen signos de cansancio. La mayoría de estas ideas forman parte hoy día del bagaje teórico de los maestros de la escuela primaria británica. (Holmes, 2001)

3.1.4. Teoría de Bruner sobre los juegos infantiles

Para Bruner, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos, contrariamente a lo que había sugerido el psicoanálisis, no sólo no perturba el desarrollo de los juegos, sino que puede claramente enriquecerlo. (Holmes, 2001)

Los estudios empíricos que Bruner dirigió, encontraron que el juego libre con instrumentos, facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades. Además, se llegó a saber que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanto potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación. (Holmes, 2001)

Desde entonces se han producido múltiples investigaciones que pusieron de manifiesto que el juego incide en la adquisición de destrezas cognitivas como la innovación, la combinación, la conservación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general. (Holmes, 2001)

Los juegos han sido clasificados por antropólogos, psicólogos y educadores en diferentes formas. A continuación, aportamos la clasificación:

- Los juegos de contacto físico y psicomotores.
- Juegos de manipulación, representación y construcción.
- Juegos de ficción social o socio dramáticos.
- Los juegos de reglas y patio de recreo.

Se ha demostrado en diversos estudios que este último grupo de juegos son los que más apasionan a los estudiantes; son colectivos, suelen buscar en mayor o menor medida el éxito competitivo, aunque no necesariamente el individual, y están siempre bajo la aceptación de unas normas expresas que los jugadores consideran lógicas y justas y se esfuerzan por respetar.

La presencia y estímulos de adultos gratificantes y flexibles con un buen nivel de interacción y de comunicación, favorece el juego. La tutorización de la actividad espontánea, con lo que tiene de supervisión flexible y positiva, es la clave de lo que los juegos pueden tener de potencialidad educativa, junto con el diseño previo de espacios, materiales, horarios y normas de uso de ambos, así como de las actitudes y las relaciones afectivas entre los compañeros/as de juego. (Redondo, 2008)

La teoría psicológica de Bruner habla del desarrollo del pensamiento humano su punto de partida es la percepción, En este sentido su concepción, al igual que la de Piaget, es constructivista.

3.1.5. Teoría de David Ausubel

La teoría de Ausubel parte de la base de que en la mente del individuo existe una estructura cognoscitiva a la cual se van incorporando los nuevos conocimientos.

David Ausubel se interesó fundamentalmente por los aprendizajes que tienen lugar en el ámbito escolar; en tal sentido, determina la existencia de dos tipos de aprendizaje: el significativo y el memorístico o repetitivo. (Ausubel, 1983)

3.1.6. Teoría de María Montessori (referida al juego)

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los estudiantes. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos pseudocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez (Pellis, 2006). Por medio del juego los estudiantes experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en

grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

Hay diferentes tipos de juego:

- **Paralelo** - Dos estudiantes juegan uno al lado de otro, pero no interactúan ni comparten juguetes
- **Recíproco** - Un adulto comienza el juego generalmente y hay toma de turnos en una actividad
- **Asociativo** - El niño empieza a compartir los juguetes. Hay interacción.
- **Cooperativo** - Se hacen grupos para compartir de forma organizada e incluye a otros.

Algunos de los beneficios mencionados por la Asociación para la Educación de Estudiantes Pequeños son:

- El juego es una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu. Hasta los nueve años los estudiantes los niño/a aprenden mejor cuando la persona participa como un todo.
- El juego disminuye la tensión. En el juego, los adultos no interfieren y los estudiantes se relajan.
- Los estudiantes expresan y resuelven aspectos emocionales de las experiencias cotidianas a través del juego no estructurado.
- Los estudiantes a los que se les permite jugar con libertad con los compañeros desarrollan habilidades como: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y resolución de problemas.
- El desarrollo de las habilidades perceptuales de los estudiantes puede verse afectado cuando obtienen gran parte de su experiencia a través de la televisión, las computadoras, los libros, las hojas de trabajo y los medios de comunicación masiva que requieren únicamente el uso de dos sentidos. Los sentidos del olfato, tacto y gusto, así

como el sentido del movimiento a través del espacio, son formas poderosas del aprendizaje.

Los estudiantes que tienen menos restricciones para salir al aire libre adquieren habilidades para moverse en el mundo. (Montesori, 2012)

Matemáticas, introducción a los números según María Montessori, una vez más la introducción a los números y a las matemáticas es sensorial. El niño aprende a asociar los números a las cantidades, trasladándose gradualmente a formas más abstractas de representación.

La educación temprana de este sentido, ayuda al niño a poner la base para la lectura y el aprendizaje de las matemáticas. Las actividades desarrolladas con los materiales sensoriales hacen que el niño pase “de lo concreto a lo abstracto” y le ayude a discriminar tamaños, colores, formas, peso, etc. Algunas comparaciones entre el método Montessori y el tradicional.

M: Énfasis en estructuras cognoscitivas y desarrollo social.

T: Énfasis en conocimiento memorizado y desarrollo social.

M: La maestra desempeña un papel sin obstáculos en la actividad del salón.

T: La maestra desempeña un papel dominante y activo en la actividad del salón. El alumno es un participante pasivo en el proceso enseñanza aprendizaje.

M: El ambiente y el método Montessori alientan la autodisciplina interna.

T: La enseñanza la hace la maestra y la colaboración no se le motiva.

M: El niño escoge su propio trabajo de acuerdo a su interés y habilidad.

T: La estructura curricular para el niño está hecha con poco enfoque hacia el interés del niño.

M: El niño formula sus propios conceptos a partir del material seleccionado (autodidacta).

T: La maestra entrega los conceptos al niño directamente.

M: El niño trabaja por el tiempo que requiera en los proyectos o materiales escogidos.

T: Al niño se le da un tiempo específico, limitando su trabajo.

M: El niño marca su propio paso o velocidad para aprender y hacer suya la información adquirida.

T: Si el trabajo es corregido, los errores son usualmente señalados por la profesora.

M: El aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad y de la misma forma el niño recibe el sentimiento del éxito.

T: Pocos materiales para el desarrollo sensorial y enseñanza conceptual de forma, mayoritariamente abstracta.

M: El niño puede trabajar donde se sienta más comfortable, puede moverse libremente y hablar con otros, pero cuidando de no molestar a los demás compañeros.

T: Los padres voluntarios se reúnen solamente para recaudar dinero o fondos. Y, en general, no participan en el entendimiento del proceso de aprendizaje. (Valdebenito V. L., 2003)

3.2. Enfoques:

3.2.1. Enfoque Socio Cultural Vygotsky.

Este enfoque sugiere que la interacción social juega un papel muy importante en el desarrollo cognitivo e integral del niño, por lo que se dará especial énfasis en desarrollo de los diferentes juegos preparados para ser implementados en la experiencia.

Daremos valor al lugar que ocupa el juego en el aprender porque consideramos que resultará muy significativo en el abordaje de la participación de los estudiantes. (Vygotsky, 2012)

Incluiremos estrategias grupales donde el juego posibilite interacciones entre ellos, y también con el objeto de generar aprendizajes, esto constituirá un modo propicio de encarar la tarea educativa según los lineamientos que venimos proponiendo. En el aula promoveremos, además del aprendizaje, la creatividad y la inclusión. (Vygotsky, 2012)

Las simulaciones, además de otras, son estrategias que nos permitiremos potenciar para acercar los conocimientos a la vida real para volverla cotidiana y familiar a los estudiantes.

Generalmente, son las estrategias para resolver situaciones problemáticas los que requieren un desarrollo de modelos mentales complejos, los que trabajaremos desde la simulación conjuntamente con otras estrategias. (Vygotsky, 2012)

Las experiencias de simulación y trabajos grupales, están directamente relacionados con la interacción que plantea Vygotsky, donde, a partir de una tarea compleja, el docente será un mediador que facilitará la comprensión y la relación con situaciones reales de aprendizaje. (Vygotsky, 2012)

Para que los estudiantes puedan participar en actividades grupales de interacción y simulación, les brindaremos conocimientos pertinentes que les posibilitará tomar decisiones, elaborar hipótesis, discernir y determinar qué es lo relevante y, además, le permitirá evaluar de manera continua lo que se está desarrollando. (Vygotsky, 2012)

Por otro lado, los juegos que implementaremos en el aula, con recursos humanos y materiales, nos permitirán acercarnos a la vida real del estudiante con elementos que circundan su vida en la escuela, la familia y su comunidad. Fundamental los constituyen sus ideas con respecto al juego. Consideraba que el

juego era la principal actividad para la interiorización y la apropiación del ambiente durante los primeros años. (Vygotsky, 2012)

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros estudiantes, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Vygotsky, 2012)

Después de hacer un análisis puedo decir que el autor Lev S. Vygotsky dice que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros estudiantes, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego Simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto.

3.2.2. Enfoque Zoltan: teoría del juego.

Se debe seguir seis fases para lograr un aprendizaje eficaz, que vaya de lo concreto a lo abstracto (Zoltan). Este enfoque nos facilitará el desarrollo de los juegos didácticos de forma ordenada y participativa.

Las seis fases se realizarán en forma secuencial y organizada y a veces de manera recurrente, teniendo en cuenta la predisposición de los estudiantes.

A cada grupo de estudiantes se entregará materiales para que los exploren, los manipulen y jueguen libremente. También se permitirá conocer el nombre de los diferentes juegos (se

detallará en la secuencia didáctica para la realización de los juegos).

Al momento de manipularlos descubrirán sus características, propiedades, utilización, etc. Se sugerirá algunas restricciones en la utilización de los juegos, para ir despertando la curiosidad y la creatividad en los estudiantes.

Desarrollaremos la verbalización mediante la descripción de los materiales (estructurado y no estructurado), realizándolo frente a todos sus compañeros.

Con el mismo material que emplearon utilizarán reglas de juego que ellos mismos crearán y otros que se les sugiera. Estas reglas podrán ser modificadas involuntariamente, pero será necesario explicarles las reglas que estén empleando, en vez de obligarles a emplear las reglas sugeridas previamente.

Fomentaremos las correcciones entre ellos de presentarse alguna discusión.

Se continuará haciendo comparación de juegos entre pares. Se intentará realizar un diccionario y se verá si los elementos de un juego tienen su elemento equivalente en otro juego. Así se detectarán clases o distintos tipos de juego. De esta manera se logrará que los estudiantes se den cuenta de la estructura de una clase o tipo de juego, a cada elemento de representación le corresponderá un elemento bien determinado de cualquiera de los juegos que pertenecen a esta clase. (Zoltan, 2013)

En relación a los enunciados anteriormente expuestos el juego es una estrategia imperante y potente en los procesos de enseñanza aprendizaje en la escuela infantil.

El juego como fuente de aprendizaje, Es importante que el niño cuando juegue sea feliz. Sólo así estaremos cimentando los pilares para su desarrollo integral.

El juego cumple con todos y cada uno de los principios metodológicos y pedagógicos en la etapa de la educación infantil, ya que se convierten en los principales protagonistas del proceso de enseñanza – aprendizaje, donde de forma significativa construirán sus esquemas de conocimiento a través de la globalización, la creatividad, el juego individual y colectivo. El juego ayuda, estimula, favorece la comunicación y el aprendizaje, también es un medio mediante el cual el adulto puede conocer mejor al niño; ayudando a la elaboración de estrategias de intervención. Hoy en día el niño llega a la escuela con más conocimientos que antes. La mayoría están ansiosos por aprender y por explorar el mundo escolar, al principio se sienten inseguros y miedosos, el maestro juega un papel fundamental para su adaptación.

Todos son una mezcla de personalidades maleables, pero distintas, que difieren en antecedentes familiares, madurez y capacidad. El reto para el maestro consiste en trabajar sobre sus necesidades individuales para que cada niño consiga el máximo desarrollo intelectual, social, emotivo y físico. En primer lugar, nos parece importante destacar el componente lúdico del juego. Los estudiantes juegan, interactúan, manipulan, prueban cosas nuevas con los objetos, con los materiales, inventan, construyen, aprenden, pero, además, se lo pasan bien mientras actualizan y ponen en marcha toda una amplia gama de estrategias, acciones e ideas.

Esta necesidad de jugar y de experimentar se puede observar en los estudiantes que son capaces de entretenerse y jugar durante largo rato con cualquier objeto o material, a partir del cual desarrollan toda una serie de actividades, de juego y de exploración.

Por tanto el juego es para ellos gratificante, no hay presión, jugando no se equivocan, prueban, comparan, hacen previsiones, comprueban, etc.; potenciando un ambiente en el

que los componentes lúdicos y el sentido del humor tienen también su espacio en el centro que favorece la creación de las relaciones positivas dentro del grupo y en consecuencia, la posibilidad de compartir, cambiar, mejorar y replantearse conjuntamente aspectos de la práctica cotidiana (Romero, 2010).

De acuerdo al autor que nos da a conocer sobre el juego, nos dice que en la edad infantil es fundamental que estudiantes hagan uso de su tiempo libre jugando de manera espontánea sin presión; aunque en un inicio él no tenga interés y se muestre indiferente, pero poco a poco se va acercando y mostrando voluntad por comprender qué tipo de juego están realizando sus pares hasta lograr integrarse completamente.-El autor afirma que mediante el juego el niño va adquiriendo y explorando nuevos conocimientos.

¿Porque aprender matemáticas?, porque la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos en él, es decir está presente en las actividades familiares, sociales culturales, hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como hacer contar los integrantes de la familia y saber cuántos platos se ponen en la mesa realizar el presupuesto familiar ir de vacaciones, al leer las direcciones que nos permite desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares como esperar la cosecha del otro año.

Jugando hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que

nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute (Educacion, Rutas de Aprendizaje , version 2015)

¿Para qué aprender matemática?, la finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los estudiantes interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad intervenir conscientemente sobre ella.

El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos (Educacion, Rutas de Aprendizaje, 2015)

¿Cómo aprender matemática?, el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los estudiantes; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento.

Por ende, es indispensable que los estudiantes experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos.

Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su

propia iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático.

Por lo tanto, la enseñanza de la matemática no implica acumular conocimientos memorísticos, por lo que es inútil enseñar los números de manera mecanizada; implica propiciar el desarrollo de nociones para la resolución de diferentes situaciones poniendo en práctica lo aprendido (Educacion, Rutas de Aprendizaje, 2015)

Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas, según Froebel “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”, “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.

Los estudiantes juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los estudiantes puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los estudiantes sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras.

El promover el 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. (Educacion, Rutas de Aprendizaje, 2015)

¿Cuáles son las condiciones necesarias para el aprendizaje de la matemática? A continuación, mencionamos algunas consideraciones a tomar en cuenta en el trabajo con los estudiantes para favorecer el actuar y pensar matemáticamente:

- Brindar un clima de confianza para que los estudiantes puedan disfrutar de sus actividades.
- Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño.
- La situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes, debemos observarla, acompañarla e intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, por ejemplo, para contar, para comparar, para ordenar, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes y evitar el uso de hojas de aplicación. (Educacion, Rutas de Aprendizaje, 2015)

Actuar y pensar en situaciones de cantidad. - 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 ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. (Educacion, Rutas de aprendizaje, 2015)

Nociones en cuanto a cantidad

- Todo-alguno-ninguno
- Mucho-poco-demasiado
- Algo-nada
- Más-menos-igual
- Mitad-doble
- Lleno-vacío
- Números del 0 al 9

3.3. Marco conceptual

3.3.1. El juego

Es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en la que de joven comienzan su proceso de inserción en el mundo adulto. La escuela se convierte en estos casos, en el único lugar disponible para concretar esta posibilidad. (Merino, 2008)

3.3.2. Estrategias didácticas.

Las estrategias son para llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje, como docente debemos intervenir de manera positiva para obtener buenos resultados en el trabajo laboral, como en este caso sería un aprendizaje significativo para el niño,

brindando de manera clara y fácil los aprendizajes para luego adquirir los conocimientos, en el cual al diseñar actividades se deben tomar en cuenta, las habilidades, capacidades y necesidades del grupo, desarrollando las competencias y fomentando el deseo de conocer y de aprender, con el propósito de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje (Flor, 2001)

3.3.3. Juegos colectivos

Los deportes colectivos son aquellos en los que un equipo se enfrenta a otro en búsqueda de un mismo objetivo; también pueden definirse como “aquellos deportes en los que se participa o compite en equipo, entendiendo como equipo a la unión de varios jugadores para conseguir un mismo objetivo, realizando una serie de acciones reglamentadas en colaboración, cooperación y participación de todos, tratando de vencer la oposición de los contrarios o adversarios que igualmente se organizan en equipo con el mismo fin (Ronald, 2016)

3.3.4. Juegos cooperativos

Son juegos donde aceptarse, cooperar y compartir, pueden provocar que los estudiantes, las familias, se unan en el espíritu del juego cooperativo. Los estudiantes, con este tipo de juegos, se divierten a la vez que aprenden cosas positivas sobre sí mismos, sobre los otros y sobre cómo deberían actuar en el mundo.

En los juegos cooperativos, todos cooperan, todos ganan, nadie pierde. Los estudiantes juegan unos con otros mejor que unos contra otros. Poniendo a los estudiantes a competir irracionalmente, no se les enseña cómo competir de una forma sana; solamente se les presiona para que compitan.

Cuando crecen, están tan condicionados por la importancia de ganar, que no pueden jugar mucho rato para divertirse, para disfrutar (Ortega, El juego Infantil y la construcción social del Conocimiento, 1992)

3.3.5. Juego dirigido

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con objetivos previstos. La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes (Ortega R. , 1992)

3.3.6. Matemáticas

La matemática es la ciencia deductiva que se dedica al estudio de las propiedades de los entes abstractos y de sus relaciones. Esto quiere decir que las matemáticas trabajan con números, símbolos, figuras geométricas, y siguiendo razonamientos lógicos, las matemáticas (Ortega, El juego Infantil y la Construcción Social del conocimiento, 1992)

3.3.7. Teoría de las matemáticas

Una teoría matemática es una representación, en términos matemáticos, de proposiciones que describen el comportamiento actual dentro de un sistema. Después de la segunda guerra mundial, a través de la teoría matemática se aplicó la investigación operacional, para la resolución de problemas grandes y complejos con muchas variables (Merino J. P., Definición de la Matemática, 2014)

3.3.8. Número

Es un ente abstracto que está en la mente del ser humano. Concepto matemático que expresa cantidad. Signo o conjunto de signos con que se representa este concepto (Merino J. , 2014)

3.3.9. Contar

Cuenta la cantidad de celdas que contienen números y cuenta los números dentro de la lista de argumentos. Use la función contar para obtener la cantidad de entradas en un campo de número de un rango o matriz de número (Morales, 2014)

3.3.10. Cantidad

Propiedad de lo que es capaz de aumentar y disminuir y puede medirse y numerarse.

3.3.11. 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, así como sus valores, emociones y actitudes (MINEDU, 2015)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación.

La investigación acción cualitativa y cuantitativa correspondiente a la práctica pedagógica en el aula. Puesto que se desarrolló dentro un plan de acción a través de la ejecución de diez 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:

A. Objetivo General:

Mejorar mi practica pedagógica referida a estrategias lúdicas para la resolución de los problemas matemáticos utilizando un plan de acción a través de la interculturalidad de los enfoques de autorreflexión en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1463 “Sulluscocha” de la comunidad de Sulluscocha – distrito Llacanora – Cajamarca, 20116.

B. Objetivos Específicos:

- Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente a la aplicación de estrategias lúdicas activos, a través de procesos auto reflexivos.
- Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con las estrategias de resolución de problemas matemáticos.
- 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:

A. Objetivo General

Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°1463 “Sulluscocha” del caserío de Sulluscocha, distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca, 2016.

B. Objetivos Específicos

- Aplicar estrategias lúdicas: Juego dirigido juego colectivo, en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 1463 “Sulluscocha”.
- Aplicar el juego colectivo en el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1463 “Sulluscocha”.
- Utilizar estrategias lúdicas motrices que ayudan a desarrollar la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática.
- Aplicar fichas e instrumentos de evaluación para que los estudiantes logren contar objetos hasta diez en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1463 “Sulluscocha”.

4.3. Hipótesis de acción

¿La aplicación de estrategias lúdicas de juego dirigido y colectivo permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la I.E.I. N° 1463 “Sulluscocha” en el caserío de Sulluscocha, en el distrito de Llacanora provincia de Cajamarca 2016?

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Están constituidos por 07 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1463 “Sulluscocha” del caserío de Sulluscocha, distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca, 2016., donde se desarrolló la aplicación de la nueva propuesta pedagógica durante el año 2016

4.5. Población y Muestra de la investigación

4.5.1. Población

Está representada por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de diez sesiones de aprendizaje durante el proceso de deconstrucción como en la reconstrucción.

4.5.2. Muestra

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

4.6. Instrumentos

4.6.1. De enseñanza

- Diez diarios de campo, que sirvieron para el proceso de la deconstrucción de la práctica pedagógica donde se observó a los estudiantes en donde se mostraba las deficiencias en su aprendizaje.
- Diez Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje. - Este instrumento me ayudo a verificar a

cumplir cada indicador, de las diferentes sesiones que realice a los estudiantes.

- Diez Fichas de la autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia. - Este instrumento me permitió seguir el proceso pedagógico para así, enfatizar mejor mi práctica pedagógica.
- Diez diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia. - Este instrumento me hizo reflexionar en el momento de la sesión de aprendizaje en las diferentes sesiones de acuerdo a mi propuesta pedagógica.
- Diez Listas de cotejo de entrada y salida. - Para evaluar el nivel de logro de los aprendizajes en los estudiantes. Este instrumento permitió recoger información de los estudiantes sobre los conocimientos básicos que traían consigo,
- Diez Fichas de aprendizaje para evaluar el proceso de aprendizaje. -Este instrumento me permitió evidenciar los resultados en que lograron los estudiantes, en cada sesión de aprendizaje que se ejecutó.
- Diez sesiones de aprendizaje. - Este instrumento me sirvió para aplicar diversas estrategias lúdicas en cada una de las sesiones de aprendizaje de esa manera se logró desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

4.6.2. De aprendizaje

- Diez sesiones desarrolladas para la deconstrucción de la práctica pedagógica
- Diez fichas de evaluación del estudiante.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

Matriz N° 01. Plan de acción

HIPOTESIS DE ACCION:												
La aplicación de estrategias metodológicas en las sesiones con los estudiantes del aula de 5 años de edad de la I.E.I N° 1463 "Sulluscocha" favorece, de manera significativa, el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de las sesiones con los estudiantes del aula de 5 años de edad, de la I.E.I N°1463 Sulluscocha permitirá de manera significativa, el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	María Elena Llanos Bardales Virgilio Gómez Vargas.	Sesiones de aprendizaje.	X									
1.-Revisión y ajuste del marco teórico	María Elena Llanos Bardales Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez	Fuente de información y fichas	X	x								
2.-Diseño de sesiones de aprendizaje.	María Elena Llanos Bardales Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez	Rutas Instrumentos de evaluación. Materiales	X	X								
3.-Revisión de las sesiones de aprendizaje	María del pilar Briones Álvarez	Rutas Instrumentos de evaluación. Materiales	X									
4.-Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	María del pilar Briones Álvarez	Rutas Instrumentos de evaluación. Materiales	X									
5.-Ejecución de las sesiones de aprendizaje	María Elena Llanos Bardales	Sesiones	X	x	x							
6.-Elaboración de instrumentos para el recojo de información.	María Elena Llanos Bardales Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez	Instrumentos de evaluación.	X									
7.-Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez.		X									
8.-Recojo de la información sobre la ejecución de las sesiones.	María Elena Llanos Bardales						x					
9.-Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez						X					
10.-Redacción de informe y entrega preliminar.	María Elena Llanos Bardales Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez						x					
11.-Revisión y reajuste del informe y entrega final.	María Elena Llanos Bardales Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez						x					
12.-Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Virgilio Gómez Vargas. María del pilar Briones Álvarez.										X	

La evaluación del proceso es de forma cualitativa, pero puede estimarse en forma cuantitativa; tanto la acción como los resultados pueden expresarse en términos de porcentajes sobre los indicadores trabajados y refrendados con sus fuentes de verificación.

Matriz N° 02. Evaluación de la Hipótesis de Acción

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar las diez sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años en la comunidad de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia y departamento de Cajamarca favorecen significativamente el desarrollo del conteo de objetivos hasta 10.		
ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESOS	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>ACTIVIDADES</p> <p>Aplicación de las estrategias lúdicas en la competencia de actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de matemáticas.</p>	<p>Del 100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa, revisadas, aprobadas y ejecutadas.</p> <p>Di indicaciones claras y oportunas para inicio de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Facilite los materiales para el respectivo desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Permití que los estudiantes observen, exploren y manipulen el material concreto.</p> <p>Promoví la participación de los estudiantes, el orden jerárquico como: vivencial, concreto, grafico, pictórico y simbólico por medio del juego.</p> <p>Estimule para que los verbalice lo que están realizando.</p> <p>Permití que los estudiantes durante el juego se desenvuelvan libremente y con autonomía.</p> <p>Aplique diversas estrategias lúdicas para el desarrollo de las sesiones.</p> <p>Motive en los estudiantes que confronten su aprendizaje mediante la Meta cognición.</p> <p>Impartí algunas reglas de convivencia escolar manera cuidadosa respetando su contexto y cultura donde viven los estudiantes.</p>	<p>Sesiones</p> <p>Fotografías</p> <p>Imágenes</p> <p>Videos</p> <p>Diarios reflexivos</p>
<p>Comunicación de los resultados a los padres de familia y la comunidad en general.</p>	<p>90% de la participación de los padres de familia profesores y autoridades de la comunidad.</p> <p>Las actividades lúdicas son pertinentes con las actividades de los estudiantes.</p> <p>La estrategia lúdica favorece el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad</p>	<p>Registro de asistencia</p> <p>Fotos</p>

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

RESULTADOS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Desarrollar la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de matemáticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a realizar agrupaciones sencillas - Jugamos a ordenar las sillas del carpintero - Ordenamos por tamaño las casitas de mi comunidad - Jugamos a quitar objetos - Un día de paseo para ordenar y agrupar pepas Jugamos a contar de objeto de su entorno - Jugamos con cuantificadores en cantidades muchos pocos - Jugamos con cantidades para jugar. -Jugamos a contar los juguetes de los sectores -Jugamos a pescar los números. 	<p>Informe de resultados de las pruebas, de las listas de cotejo.</p> <p>Videos. fotos</p> <p>Trabajo de los estudiantes.</p>

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.

6.1.1. Análisis de sesiones de aprendizaje

En el desarrollo de mis diez sesiones de aprendizaje de mi práctica pedagógica se observa que en el inicio predominan las estrategias del juego y también se aplica la estrategia de las canciones, en el momento del desarrollo se observa que resalta la aplicación de las experiencias vivenciales, directas y en el momento del cierre se aplica la estrategia de la meta cognición a través de preguntas en el desarrollo de las diez sesiones estos resultados evidencian el uso de las estrategias de la asamblea y experiencia directa que permite estar en contacto con su realidad manipulando el material de la zona que permite la aplicación de las estrategias lúdicas como son los juegos dirigidos y juegos colectivos potencializaron la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años.

Los resultados de este análisis se pueden confrontar con lo que dice Vygotsky que el desarrollo de los diferentes juegos preparados en la experiencia. Daremos valor al lugar que ocupa el juego en el aprender porque consideramos que resultará muy significativo en el abordaje de la participación de los estudiantes. -También manifiesta que el niño está internalizando una forma de usar los números para darle sentidos a un conjunto de objetos. En la zona de desarrollo proximal, el maestro trabaja en las tareas que el alumno no podría realizar solo (en este caso el desarrollo de habilidades de conteo utilizando objetos como piedras, palos, pepas etc. incorporando a esta idea la actividad colectiva. Bruner. - en el desarrollo cognoscitivo es la manera como los seres humanos interactúan con el medio y representa internamente sus experiencias en la operación inicial de los medios o recursos para actuar sobre el medio y sus experiencias.

6.1.2. APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

MATRIZ N° 02: Aplicación de la Estrategia de Investigación Acción

Aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de – Cajamarca.

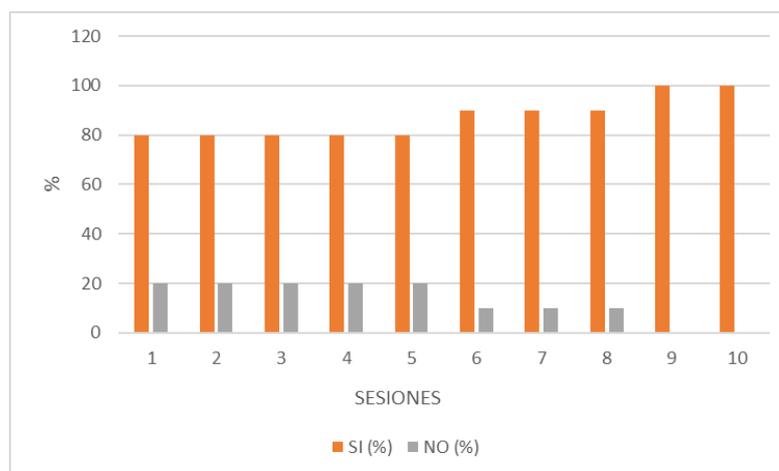
SESIÓN	APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS: EL JUEGO COLECTIVO – PARTICIPATIVO										FRECUENCIA		%	
	INDICADORES										SI	NO	SI %	NO %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	08	02	80	20
2	SI	SI	NO	Si	SI	SI	SI	NO	SI	SI	08	02	80	20
3	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	08	02	80	20
4	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	08	02	80	20
5	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	08	02	80	20
6	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	08	02	90	10
7	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	09	01	90	10
8	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	09	01	90	10
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	00	100	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	00	100	0
SI	09	10	07	09	08	09	10	06	08	10	86		86	
NO	01	00	03	01	02	01	00	04	2	00		14		14
SI%	90%	100%	70%	90%	80%	90%	100%	60%	80%	100%	860		86	
NO%	10%	00	30%	10%	20%	10%	00	40%	20%	00				14

TABLA N° 01: Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

SESIONES	SI (%)	NO (%)
1	80	20
2	80	20
3	80	20
4	80	20
5	80	20
6	90	10
7	90	10
8	90	10
9	100	0
10	100	0
TOTAL	86	14

FUENTE: MATRIZ N° 02

Gráfico 1: Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.



INTERPRETACIÓN

En la presente tabla estamos apreciando, que el logro de las estrategias lúdicas durante las diez sesiones de aprendizaje se cumplió la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1463 “Sulluscocha”.

Mediante la estrategia lúdica aplicada en los estudiantes de 5 años durante las sesiones de aprendizaje se logró identificar

cantidades con diferentes objetos hasta diez, esto evidencia en los resultados recogidos en la evaluación y motivación para contar con los estudiantes y así lograr los objetivos presentados, hacer el uso de las estrategias lúdicas porque permite al estudiante adquirir conocimientos matemáticos a través del Juego.

Al realizar esta práctica pedagógica puedo afirmar que la aplicación de estrategias lúdicas en el área de matemática ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje al igual que María Montessori también daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje de los estudiantes.

6.1.3. ANÁLISIS DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

MATRIZ N° 03: Análisis de Diarios Reflexivos

Título de la investigación: Aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de – Cajamarca.

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí seguí la secuencia de la sesión, Realicé las dinámicas de juego con alegría para que los estudiantes tomen interés en el propósito anunciado. Logre que las actividades tengan una secuencia lógica, enfatizando en la capacidad seleccionada	Sí porque los estudiantes ocasionaron el desorden, al momento que realizar las actividades lúdicas. Se Realizó la actividad con entusiasmo para despertar el interés en los estudiantes durante toda la sesión.	Sí se elaboró material de acuerdo a la sesión planificada, ayuda y facilito el desarrollo del aprendizaje.	Sí porque la sesión apunta a lograr el indicador a utilizando la estrategia del juego Porque se formuló los ítems de manera planificada.	Debo siempre mantener la motivación al realizar las preguntas con coherencia y replantear las preguntas hasta lograr mi propósito con mis estudiantes.
2	Si porque realicé una actividad vivencial, en el cual pude aprovechar el desarrollo de los saberes previos y la canción ayudó para que los estudiantes interioricen el propósito de la sesión	No porque todos participaron con entusiasmo cantando la canción que les proporcione en un papelote	Sí porque el material elaborado fue de acuerdo a la sesión planificada	Sí porque el indicador apunta al propósito que quiero lograr sobre cómo realizar y las preguntas están de acuerdo a su nivel del estudiante	Realizar la motivación en todo momento, plantear las preguntas con coherencia de acuerdo al tema desarrollado

3	Si realicé una actividad vivencial, en el cual pude aprovechar el desarrollo de los saberes previos y la canción ayudó a los estudiantes interioricen el propósito de la sesión	No porque todos participaron con entusiasmo cantando la canción que les proporcione en un papelote	Sí porque todo el material se elaboró de acuerdo a la sesión planificada.	Sí porque el indicador apunta al propósito que quiero lograr sobre cómo ordenar y agrupar por tamaños	Realizar la motivación en todo momento, plantear las preguntas con coherencia de acuerdo al tema desarrollado
4	Sí realice la motivación en todo momento, plantear las preguntas con coherencia de acuerdo al tema desarrollado.	Sí el desorden fomentado por los estudiantes durante el desarrollo de la sesión Realizar la actividad con entusiasmo para despertar el interés en los estudiantes.	Sí porque se elaboró de acuerdo a lo planificado de la sesión aplicada.	Sí porque toda la sesión apuntaba al propósito de desarrollar la ubicación	Debo mantener siempre la motivación al realizar las preguntas con coherencia y replantear las preguntas hasta lograr mi propósito con mis estudiantes.
5	Sí seguí los pasos de la sesión porque tuve en cuenta el inicio el desarrollo y el cierre	Sí, porque en el momento del juego faltó que maneje las indicaciones o reglas de convivencia, los estudiantes no sabían dirigirlo y fue difícil lograrlo. El juego debe tener su tiempo para evitar que los estudiantes pierdan el interés y provoquen el desorden.	Si se utilizó suficiente material de la zona y así poder realizar la actividad y lograr el propósito	Sí, me ayudó a determinar que los estudiantes lograron o no sus propósitos. Porque el indicador tuvo una habilidad un conocimiento una condición y un desempeño el cual me ayudo a realizar la evaluación con pertinencia	Utilizar estrategias lúdicas de acuerdo a la sesión o al propósito logrado
6	Sí seguí los pasos de la sesión porque tuve en cuenta el inicio el desarrollo y el cierre de la sesión.	Sí, porque en el momento del juego los estudiantes fomentaron el desorden para ello me falto insistir en las normas de convivencia. El juego debe tener su tiempo para evitar que pierdan el interés y provoquen el desorden	Si se tuvo en cuenta los materiales para lograr el propósito de la sesión de manera oportuna	Sí, porque me ayudó a determinar que estudiantes puedan lograr el propósito Porque el indicador tuvo una habilidad un conocimiento una condición y un desempeño que nos permite realizar una evaluación coherente	La estrategia utilizada debe ser de acuerdo al tema planteado para que exista un enlace y aproveche al máximo toda acción educativa.
7	Sí, seguí los pasos de la sesión porque tuve en cuenta el inicio el desarrollo y el cierre.	Sí, porque en el momento del juego faltó que maneje las indicaciones o reglas con precisión, los estudiantes	Sí, porque se proporcionó material de acuerdo a la sesión	Sí, me ayudó a determinar que estudiantes lograron el propósito y que estudiantes no. Porque el indicador tuvo una habilidad un conocimiento una	Utilizar estrategias metodológicas de acuerdo a la sesión o al propósito que se quiere lograr.

		no sabían dirigirlo y fue difícil lograrlo	requerida a todos los estudiantes.	condición y un desempeño el cual me ayudo a realizar la evaluación con Pertinencia y de manera coherente	
8	Sí, seguí los pasos de la sesión porque tuve en cuenta el inicio el desarrollo y el cierre.	Sí, porque en el momento del juego faltó que maneje las indicaciones o reglas con precisión, los estudiantes no sabían dirigirlo y fue difícil lograrlo	Sí, porque se proporcionó material de acuerdo a la sesión requerida a todos los estudiantes	Sí, me ayudó a determinar que estudiantes lograron el propósito y que estudiantes no. Porque el indicador tuvo una habilidad un conocimiento una condición y un desempeño el cual me ayudo a realizar la evaluación con Pertinencia y de manera coherente.	Utilizar estrategias metodológicas de acuerdo a la sesión o al propósito que se quiere logra.
9	Sí seguí los pasos de la sesión porque tuve en cuenta el inicio el desarrollo y el cierre	Sí, porque en el momento del juego faltó que maneje las indicaciones o reglas de comportamiento, los estudiantes no sabían dirigirlo y fue difícil lograrlo. El juego debe tener su tiempo para evitar que los estudiantes pierdan el interés y provoquen el desorden.	Si se proporcionó materiales para lograr el propósito de la sesión.	Sí, me ayudó a determinar que estudiantes lograrlo el propósito y que estudiantes no. Porque el indicador tuvo una habilidad un conocimiento una condición y un desempeño el cual me ayudo a realizar la evaluación con Pertinencia.	Utilizar estrategias metodológicas de acuerdo a la sesión o al propósito logrado
10	Sí seguí los pasos de la sesión porque tuve en cuenta el inicio el desarrollo y el cierre.	Sí, porque en el momento del juego faltó que maneje las indicaciones o reglas de comportamiento, los estudiantes no sabían dirigirlo y fue difícil lograrlo. El juego debe tener su tiempo para evitar que los estudiantes pierdan el interés y provoquen el desorden	Si se proporcionó materiales para lograr el propósito de la sesión.	Sí, me ayudó a determinar que estudiantes lograrlo el propósito y que estudiantes no. Porque el indicador tuvo una habilidad un conocimiento una condición y un desempeño el cual me ayudo a realizar la evaluación con Pertinencia.	Utilizar estrategias metodológicas de acuerdo a la sesión o al propósito logrado.
SISTEMATIZACIÓN	En los diez diarios reflexivos ha predominado a si (10) y el 0 ya que se hizo lo posible de cumplir con lo establecido en las sesiones				

La matriz de procesamiento de los diarios reflexivos me permite evidenciar que se logró lo planificado en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje de mi práctica pedagógica con ayuda de material concreto para afianzar el aprendizaje de manera lúdica y para que los estudiantes puedan desarrollar situaciones de cantidad del 1 al 10

Froebel “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego” El juego se constituye en el mejor vehículo para el aprendizaje para el aprendizaje, pues los estudiantes aprenden con más sentido. Asimismo, el juego les permite explorar el uso del material concreto. Cuando el adulto acompaña el juego del niño de manera asertiva, posibilita el desarrollo de su pensamiento creativo y la formación de hábitos, de orden, de autonomía, para desarrollar diferentes estrategias que se aplicó en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

6.1.4. PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA.

Matriz N° 04: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

Título de la investigación: Aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de – Cajamarca.

Hipótesis de acción: La aplicación de las estrategias lúdicas en los estudiantes del aula de 5 años de edad de la I.E.I. N° 1463 “Sulluscocha”, favorece de manera significativa, el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área; matemática Edad: 5 años

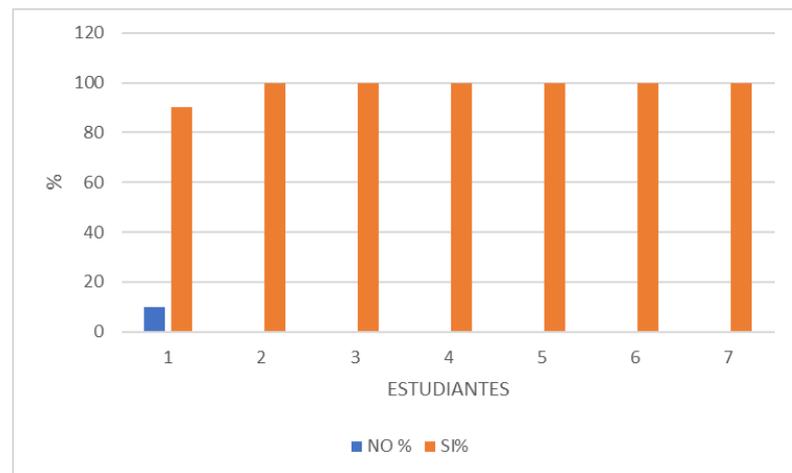
Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas																Razona y argumenta generando ideas matemáticamente		Elabora y usar estrategias									
Indicador		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto		Propone acciones para contar hasta 10.		Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		Entrada		Salida		Entrada		Salida	
N° de orden estudiantes		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1		NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	4	6	1	9	40	60	1	9
2		NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	8	2	0	10	80	60	0	100
3		NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	3	7	0	10	30	60	0	100
4		NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	5	5	0	10	50	60	0	100
5		NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	5	5	0	10	50	60	0	100
6		NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	3	7	0	10	30	60	0	100
7		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	3	7	0	10	30	60	0	100
Frecuencia total	NO	6	0	6	0	2	0	0	7	2	0	1	0	1	0	2	0	1	0	4	1		39		69		56		99
	SI	1	7	1	7	5	7	7	0	5	7	6	7	6	7	5	7	6	7	3	6	31		1		44		1	
	SI	14	100.00	14	100	71	100	100	0	71	100	86	100	86	100	71	100	14	100	43	86		555		986		55.5		98

TABLA N° 02: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I.1463 de Sulluscocha UGEL Cajamarca

ESTUDIANTES	ENTRADA		SALIDA	
	NO%	SI%	NO %	SI%
1	40	60	10	90
2	40	60	0	100
3	40	60	0	100
4	50	50	0	100
5	50	50	0	100
6	40	60	0	100
7	40	60	0	100
FRECUENCIA	44	56	1	99
PORCENTAJE	44 %	56%	1%	99%

FUENTE: MATRIZ N° 04

Gráfico 2: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I.1463 de Sulluscocha UGEL Cajamarca



INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 02: Se evidencia aplicación de la evaluación de entrada podemos observar que de los 07 estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1463 “Sulluscocha” a los estudiantes de 5 años; solamente 04 SI lograron contar del 1 al 10 según los indicadores representado el 56% y 03 estudiantes No lograron contar del 1 al 10 según los indicadores representando el 44%; luego de haber trabajado las nuevas sesiones incorporando las

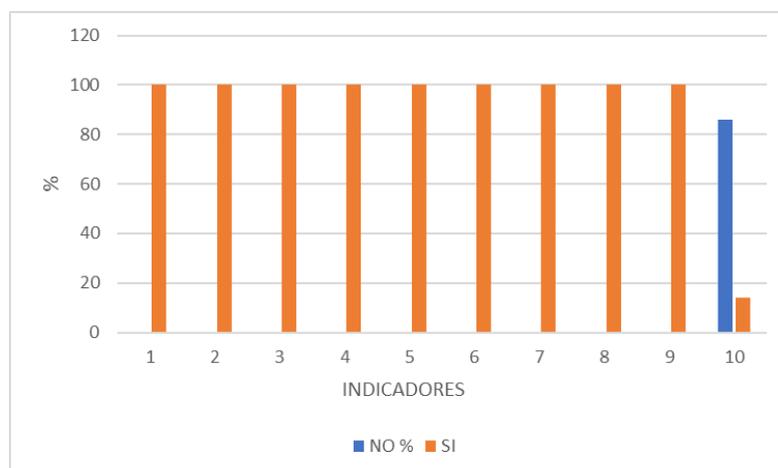
estrategias lúdicas, se aplicó la evaluación de salida, en la que podemos apreciar un notable cambio logrando un total de 06 estudiantes que SI lograron contar del 1 al 10 según los indicadores planteados alcanzando un 99% y solamente 01 No logro contar del 1 al 10 según los indicadores representando el 1% .-Estos datos que se han obtenido, después de aplicar las estrategias lúdicas me ha permitido darme cuenta que los estudiantes han mejorado notablemente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad; Así como Jean Piaget también incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación de manera paulatina.

TABLA N°03: Resultados de los logros de aprendizaje de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 1463 Sulluscocha UGEL Cajamarca

INDICADORES	ENTRADA		SALIDA	
	NO	SI	NO %	SI
1	86	14	0	100
2	86	14	0	100
3	29	71	0	100
4	29	71	0	100
5	0	100	0	100
6	29	71	0	100
7	14	86	0	100
8	29	71	0	100
9	86	14	0	100
10	57	43	86	14
FRECUENCIA	445	555	86	14
PORCENTAJE	44.5	55.5	8.6	91.4

FUENTE: MATRIZ N° 04

Gráfico 3: Resultados de los logros de aprendizaje de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 1463 Sulluscocha UGEL Cajamarca



INTERPRETACIÓN

En la aplicación de la evaluación de entrada y salida se han obtenido los siguientes resultados en la evaluación de entrada los estudiantes SI respondieron en un 55.5% a los indicadores y un 44.5 No respondieron a los indicadores planteados. Y en la evaluación de salida se observa que un 8.6% NO se logró y el 91.4% SI lograron los indicadores. Los datos que se observa en la tabla nos muestra con precisión que con la aplicación de estrategias lúdicas, los indicadores de las sesiones de mi práctica pedagógica son logrados por la gran mayoría de los estudiantes repercutiendo en un aprendizajes significativo contrastando con la Teoría de **Jean Piaget** la cual nos indica que el niño construye su propio aprendizaje; por lo tanto puedo afirmar que la aplicación de estrategias lúdicas es pertinente para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 1463 “Sulluscocha” distrito de Llacanora. Provincia de Cajamarca.

6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión de aprendizaje.

**MATRIZ N° 05: PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE POR INDICADOR Y
SESIÓN DE APRENDIZAJE**

Título de la investigación: Aplicación de estrategias Lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemáticas en los estudiantes de 5 años UGEL -2016Cajamarca.

Hipótesis de acción: La aplicación de actividades lúdicas como estrategias metodológicas en las sesiones de aprendizaje con los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1463 Sulluscocha favorece de manera significativa el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área: Matemáticas edad: 5 años

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad					
Capacidades		Comunica y representa ideas Matemáticas		Razona y argumenta generando ideas matemáticamente	Comunica y representa ideas Matemáticas	Elabora y usa estrategias	Comunica y representa ideas Matemáticas
Nivel de logro	Indicador	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
Logro de aprendizaje	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto I.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	Propone acciones para contar hasta 10.	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar Hasta 10.
		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		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores	

Sesión	A	B	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
1	17	4																															17	4	0	81	19	0
2			17	4	0																												17	4	0	81	19	0
3						18	3	0																									18	3	0	86	14	0
4									19	2	0																						19	2	0	90	10	0
5												18	3	0																			18	3	0	86	14	0
6															18	3	0																18	3	0	86	14	0
7																		19	2	0													19	2	0	90	10	0
8																					19	2	0										19	2	0	90	10	0
9																								16	5	0							16	5	0	76	24	0
10																											20	1	0				20	0	1	95	5	0
Frecuencia	17	4	17	4	0	18	3	0	19	2	0	18	3	0	18	3	0	19	2	0	19	2	0	16	5	0	20	1	0				181	28	1	861	139	0
Porcentaje	81	19	81	19	0	86	14	0	90	10	0	86	14	0	86	14	0	90	10	0	19	10	0	76	24	0	95	5	0				86	13	1	86	14	0

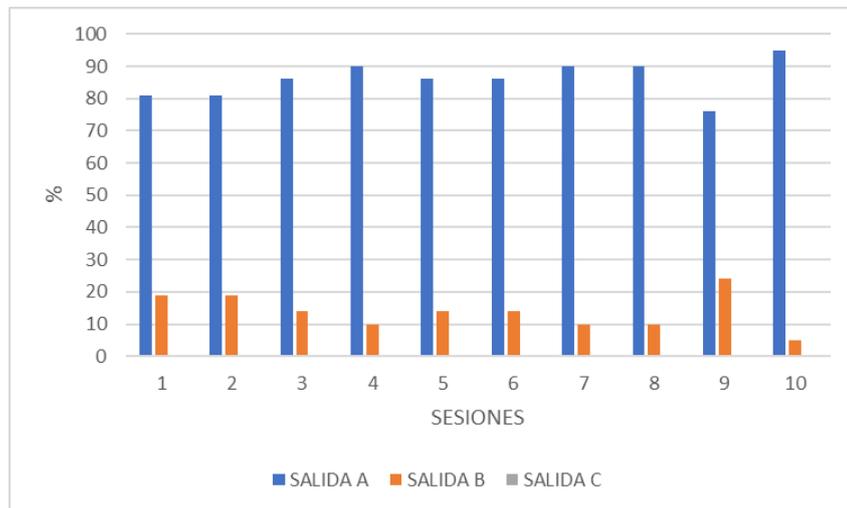
Leyenda: C = inicio B = Proceso A= Logrado

TABLA N° 04: Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 1463.

SESIONES	A	B	C	A	B	C
1	17	4	0	81	19	0
2	17	4	0	81	19	0
3	18	3	0	86	14	0
4	19	2	0	90	10	0
5	18	3	0	86	14	0
6	18	3	0	86	14	0
7	19	2	0	90	10	0
8	19	2	0	90	10	0
9	16	5	0	76	24	0
10	20	0	1	95	5	0
Frecuencia	181	28	1	861	139	0
Porcentaje	86	13	1	86	14	0

FUENTE MATRIZ N° 05

Gráfico 4: Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 1463 .



INTERPRETACIÓN

La propuesta pedagógica aplicada en las sesiones de aprendizaje nos mostró los siguientes resultados:

En la presente tabla podemos observar que en las 10 sesiones de aprendizaje existe una frecuencia del nivel de logro A alcanzando el 86 % y el indicador de logro B se dio una frecuencia de 139 y alcanzando el 14% y el 1% con el indicador de logro C

En estos resultados que se han obtenido podemos darnos cuenta la diferencia que existe entre las sesiones que se aplicó sin estrategias y las sesiones que se aplicó con estrategias lúdicas desde luego el número de frecuencia de indicador de logro se ido incrementando de manera diferenciada.

La Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica - **Freud**) Es una de las teorías clásicas en psicología. Esta teoría ha influido en la comprensión del juego infantil. Freud hablaba del juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

Freud hablaba del juego como expresión de los instintos y del placer. El juego simbólico permite realizar deseos insatisfechos y expresar la sexualidad infantil, es decir el juego es la expresión de sentimientos inconscientes.

6.2. Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los estudiantes y las niñas de 5 años

Resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en las 10 sesiones. Tabla N° 01	Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida Tabla N° 02	Resultados de los indicadores de la prueba de entrada y salida de los estudiantes de 5 años Tabla N° 03	Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesiones de aprendizaje Tabla N° 04	Comentarios y conclusiones
<p>En esta tabla apreciamos, que de las 10 sesiones aplicadas con estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, el 86 % SI lograron y un 14 % NO lograron.</p>	<p>E La aplicación de la evaluación de entrada y salida a los estudiantes de 5 años; se observa que en la evaluación de entrada solamente el 56% de los estudiantes SI lograron contar utilizando, manipulando material concreto los indicadores y 44% No lograron los indicadores; luego de haber trabajado las nuevas sesiones incorporando las estrategias lúdicas, se aplicó la evaluación de salida, en la que podemos apreciar un notable cambio logrando un 99% que SI lograron los indicadores planteados y solamente el 1% que NO lograron los indicadores.-</p>	<p>En la evaluación de entrada los estudiantes SI respondieron en un 55.5% a los Indicadores y un 44.5 NO respondieron a los indicadores planteados. Y en la evaluación de salida se observa que un 8.6% NO se logró y el 91.4% si respondieron a los indicadores. Los datos que se observa en la tabla nos muestran con precisión que, con la aplicación de estrategias lúdicas, los indicadores de las sesiones de mi práctica pedagógica son logrados por la gran mayoría de los estudiantes.</p>	<p>En la presente tabla podemos observar que en las 10 sesiones de aprendizaje existe una frecuencia del nivel de logro A alcanzando el 86 % y el indicador de logro B se dio una frecuencia de 139 y alcanzando el 14% y el 1% con el indicador de logro C</p>	<p>Por no saber aplicar las estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje, no se han obtenido resultados favorables en los estudiantes. Los resultados obtenidos se están evidenciando notablemente la mejora de mi práctica pedagógica ayudando a que su aprendizaje sea más significativo. Los resultados que se evidencian se están contrastando con la Hipótesis de acción.</p>

6.3. Lecciones aprendidas.

- La aplicación de estrategias lúdicas previstas en las diez sesiones de aprendizaje me ha permitido mejorar mi práctica pedagógica en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de edad. Si aplicamos las estrategias lúdicas el aprendizaje de los estudiantes será mejor y significativo de acuerdo con la **Teoría de Jean Piaget**
- Al desarrollar las sesiones de aprendizaje se utilizó material concreto tratando que sea atractivo para los estudiantes y, además, ayudo a que se cumpla una de las fases de la matemática con más facilidad de comprensión tomando como referencia la **Teoría de María Montessori** que utilizo material didáctico como estrategia de aprendizaje
- El docente debe contagiar al niño su estado de ánimo, alegre, emocionado cariñoso para que los estudiantes se sientan bien. El dar trato adecuado a los estudiantes que se sientan acogidos y en confianza, según la **Teoría (Psicoanalítica de Freud**
- Las sesiones de aprendizaje deben ser bien precisas para lograr los aprendizajes esperados. La ejecución de las estrategias lúdicas ayuda a mejorar las actividades pertinentes.
- Los estudiantes aprenden las matemáticas realizando diversas experiencias directas con material concreto que permita adquirir y construir la noción de número y así el niño pueda desarrollar habilidades para contar
- Tener en cuenta los materiales existentes de cada comunidad para que su aprendizaje sea más duradero y significativo (palitos, pepitas, piedritas, semillas, arboles, entre otros)
- La noción contar se adquiere cuando hay comprensión de número y no cuando se da una repetición de memoria, es por ello que no se considera un aprendizaje innato si no un aprendizaje convencional utilizando diferentes estrategias así lo refiere Jean Piaget.

VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

7.1. Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
<p>Talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charlas • Juegos de roles • Uso de tarjetas <p>Sesiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material concreto (semillas, piedras, chapas) • Canciones referidas al tema que se va a desarrollar. <p>Reuniones</p> <p>Participación de los padres de familia.</p>	<p>Los estudiantes aprendieron a desarrollar capacidades habilidades y destrezas haciendo uso de materiales estructurados y no estructurados, donde se da la manipulación para luego expresarlo de manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencial • Concreto • Pictórico • Grafico • Simbólico 	<p>Se dio a conocer los aprendizajes alcanzados, con la nueva propuesta pedagógica en la Celebración del Día del Logro a través diferentes actividades presentadas como, por ejemplo:</p> <p>“La pesca Milagrosa, ordeno las Casitas de mi Comunidad, el Sol y la Luna entre otros usando material concreto frente a los padres de familia y público asistente finalmente se les entregara el trabajo de sus hijos.</p>	<p>Se dejó un archivo de las sesiones con la nueva propuesta que fueron aplicados a los estudiantes de 5 años y del mismo modo se puede aplicar en otras aulas.</p>	<p>Se informó los logros alcanzados a través del reparto de hojas impresas en la que se detalla los avances y logros de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I N°1463 “Sulluscocha”</p> <p>En dos eventos importantes el último Día Del Logro y el día de la clausura en acto público convocado por la dirección del plantel.</p>

CONCLUSIONES

- La aplicación de estrategias lúdicas permitió mejorar mi práctica pedagógica en el aula usando un plan de acción y reflexionando frente a una realidad
- Es importante realizar una deconstrucción de nuestra práctica pedagógica sobre las diferentes estrategias lúdicas que no conocemos
- Conociendo el sustento teórico de los diferentes autores podemos afianzar nuestra experiencia, sobre estrategias lúdicas
- Se trabajó los indicadores de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, los mismos que ayudaron a apuntar a un resultado esperado con toda la población estudiantil.
- La aplicación de estrategias lúdicas permite desarrollar favorablemente la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°1463 Sulluscocha
- La aplicación del juego dirigido y el juego colectivo: “El rey manda”, “el rayuelo” y “el sol y la luna” desarrollé la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años facilitando el desarrollo del proceso cognitivo en las diez sesiones de aprendizaje.
- El juego colectivo permite la socialización de los estudiantes y el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad
- Uno de los aspectos que favorece el desarrollo intelectual del estudiante es el juego, ayudando al infante que se ubique en su mundo real y así pueda experimentar cosas novedosas de manera libre y desinteresada
- Este trabajo de investigación acción nos ha permitido reflexionar a los docentes de educación inicial debemos hacer uso de los juegos lúdicos en el proceso de Enseñanza aprendizaje.

SUGERENCIAS

- Debemos conocer y aplicar estrategias lúdicas que permitan mejorar nuestra práctica pedagógica en cualquier contexto
- Sugerimos hacer un análisis minucioso de nuestra práctica pedagógica que realizamos con nuestros estudiantes día a día
- Se debe consultar bibliografía referente a juegos y estrategias lúdicas y cómo usarlos en las actividades de aprendizaje
- Las estrategias lúdicas deben estar insertadas en las sesiones de aprendizaje y apuntando a lograr los indicadores previstos
- Se debe hacer uso de los diferentes juegos en las sesiones de aprendizaje; porque favorece identificar la noción de cantidad del 1 al 10
- Se debe usar las estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de matemáticas
- Se sugiere usar los juegos colectivos, participativo porque permite al niño a desarrollar capacidades, habilidades y destrezas.
- Se sugiere a los docentes de educación inicial ser creativos, asertivos con el uso de las estrategias lúdicas (Juego).
- El juego colectivo es un ente socializador que ayuda a desarrollar de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- . Siempre debemos usar juegos como: El rey manda, el rayuelo, quicio para motivar y desarrollar el propio conocimiento del estudiante.
- Se debe aplicar estrategias lúdicas que favorezcan la creatividad y el desarrollo intelectual de los l estudiante
- Después de una larga experiencia de trabajo en las aulas con los estudiantes de 5 años puedo concluir que si es beneficioso y favorable la aplicación de las estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad utilizando material concreto.

Referencias

- Commet, L. (2012). *Actividades Lúdicas. Teorías del Juego*. Caracas: Editorial Saber. (Tercera edición, p. 2)
- MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima-Perú: Corporación grafica Navarrete.
- Holmes, B. (2001). *Herbert Spencer: Perspectivas*. Francia: UNESCO. (Primera edición.).
- Díaz, M. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Editorial Navarrete.
- Meneses, M. (2001). *Enfoque Teórico*. Revista de Educación (p. 121,122)
- Montessori, M. (2012). *El Juego. Aprender jugando en familia*. Buenos Aires: Editorial Losada. (p. 1,2)
- Piaget, J. (2011). *Teoría de la reconstrucción*. Morata: E-Innova BUCM, (p. 54 - 57).
- Piaget, J. (2016). *Red iberoamericana de docentes* Escuela de docentes (p.12).
- Piaget, J.; Vygotsky, L.; Groos, F. (2012). *Teorías de los juegos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Romero, A. (2010). *El juego como fuente de aprendizaje*. Sevilla: Publicaciones Didácticas, (p.11 y 12).
- UNC. (2014). *Protocolo de la Escuela de Posgrado de la UNC*. Instructivo. Cajamarca, Perú.
- Valdebenito, V. (2003). *Psicología Educacional*. Resumen del método de María Montessori, 11,12.
- Merino, J. (2008) *Definición del Juego (Definición del juego)*
- Betancur, R. (2010) *El Juego como fuente de aprendizaje*. Publicaciones didácticas (p 11,12)
- Dientes Z. (2013) *Principio de la Viabilidad de las Matemáticas*: Bogotá Guías Mates Asociados
- Ausubel, D (1983) *Teoría del Aprendizaje Significativo*, México Editorial Trillas 2da Edición

- Vygotsky, L. (2012) Teorías del Juego: México Artículo de revista (pág. 1-5)
- Redondo (2008) Educación Infantil y su Estudio como abordarlo: Revista Digital (pág. 5, 6)
- Bruner (1966) Teoría de los Juegos Infantiles Nueva York EEUU
- Flor M (2001) Didáctica general Edición Costa Rica (pág. 29)
- Ronald (2016) Importancia de los juegos Colectivos: Blogsot.pe Publicitario
- Ruiz, O. (1992) El juego Infantil y la Construcción Social del conocimiento: Sevilla Ediciones Aljibe
- Porto, P; Merino, M. (20014) Definición de la matemática (<http://Definición de la Matemática> pág. 2, 3,6)
- Morales, J. (2014) <https://Consulta Matemática>
- Ministerio de Educación Cultura y deporte (2015) Fascículo de Directores.

ANEXOS

ANEXO N° 01: MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

RELACION ENTRE CATEGORIAS, SUBCATEGORIAS Y SOPORTE TEORICO DE LA DECONSTRUCCION DE LA PRACTICA PEDAGOGICA

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES	TEORIAS IMPLICITAS	POSIBLES PROBLEMAS
RUTINAS	Preguntas	Los estudiantes traen consigo sus saberes previos para que respondan de acuerdo a la pregunta que se les hace.	Algunos de los estudiantes no responden a las preguntas realizadas por qué no está de acuerdo a su nivel de conocimiento de donde vienen	Teoría Sociocultural (Leves Vygotsky)	Nunca han estado cuestionados a preguntas a respuestas. Los estudiantes se sienten reprimidos poco comunicativos
	Saludos	Son las actividades de rutina que realizamos todos los días entre alumno y docente y viceversa.			
	Dinámicas		No tenemos cocimientos de las diferentes dinámicas para aplicarlas en el nivel inicial.	Según Jean Piaget el aprendizaje debe ser significativo.	Las actividades lúdicas no son suficientes para lograr aprendizajes significativos y duraderos.
MOTIVACION	Dialogo	Se dio a conocer lo que se va realizar durante el día en cada una de las sesiones y talleres desarrollados.	Podemos darnos cuenta que todos los estudiantes tratan de entender las preguntas que se hacen, para poder contestar.		Si al inicio no hay una buena comunicación se pierde todo el interés de la clase desde el inicio hasta el final.
	Canciones	Cuando hacemos uso de canciones ayuda a desarrollar la expresión oral en los estudiantes.			

Medios Materiales didácticos y	Material concreto	Al vivenciar y manipular material concreto ayuda a la mejora de adquisición de aprendizajes	Falta conocer y mejorar el manejo de los materiales, porque solamente utilice el material estructurado y no se le daba mayor importancia al material de la zona	Teorías sobre el uso de material concreto de acuerdo al contexto.	Se debe considerar material de la zona, para todos los estudiantes para mejorar facilitar la manipulación individual del material.
	Hojas impresas		Conlleva al alumno a ser un receptor de aprendizaje		
	Hojas en blanco	Expresa su creatividad e imaginación			
	Trabajo individual	Ser independientes y evidenciar mejor el trabajo			Desconocimiento de estrategias para mejor trabajo en equipo o individual y en cada una de las sesiones para el nivel inicial.
	Trabajo en equipo	La participación colectiva de los estudiantes.			
	Trabajo en pares		Poca empatía y aceptación.		
Evaluación	Hojas fotocopiadas		Aprendizaje receptivo		Desconocimiento de estrategias metodológicas en el nivel inicial.
	Hojas en blanco	Refuerza el desarrollo de su creatividad		Conocer las fichas de evaluación.	
VACIOS DE LA PRACTICA PEDAGOGICA	Realizar novedades estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje para desarrollar el área de matemática.				

**ANEXO N° 02: PLANES DE SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA
PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA**

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 16 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2. SESIÓN: N° 01

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a realizar agrupaciones sencillas”

2.4. DURACIÓN: 45

2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años lograrán tener el conocimiento de agrupaciones

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupaciones	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Desarrollo	<p>Manipulamos siluetas de diferentes animales de la comunidad. (cuyes, conejos, gallinas)</p> <p>Observamos que animales tiene.</p> <p>Nombramos los animales que hemos visto.</p> <p>¿Qué grupo de animales tiene mayor cantidad?</p> <p>Formamos 3 grupos teniendo en cuenta la especie de los animales. (Cuyes, conejo, gallinas) etc.</p> <p>Jugamos a representar y agrupar los diferentes grupos de animales.</p> <p>Pedimos a los estudiantes que se agrupen como los cuyes, las gallinas, los conejos y emitan sonidos onomatopéyicos.</p> <p>Se les pregunta ¿cómo se agrupan?, ¿cómo viven?</p> <p>¿Cuál es su característica de los animales mencionados?</p> <p>Los estudiantes dibujan lo que han observado, se organizan en grupo y lo exponen utilizando su propio lenguaje.</p>	<p>Siluetas de figuras de animales</p> <p>Estudiantes</p> <p>Papelote</p> <p>Lápiz</p> <p>Crayolas</p> <p>Colores</p>	30
Cierre	<p>En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto?,¿podemos agrupar materiales del aula?</p> <p>Nos despedimos hasta el día siguiente, entonando una canción.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Estudiantes</p>	5

VII. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Lista de Cotejo

VIII. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas de aprendizaje.
- Estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación
- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 01

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a realizar agrupaciones sencillas”

N° DE ORDEN	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad										
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas										
	INDICADOR	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.										
	ÍTEMS	Se agrupa con sus compañeros de acuerdo a la silueta recibida.			Juega emitiendo sonidos onomatopéyicos.			Juegan agrupando diferentes materiales.				
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jair		X			x			x			
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			X			X			3	
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly	X			X			X			3	
04	FLORES HUAMAN, Rommel.		X			X			x			3
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			X			X			3	
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.	X				X		X			2	1
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			x			X			3	
	TOTAL	5	2		4	3		5	2		14	7

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 17 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2. SESIÓN: N° 02

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a realizar agrupaciones sencillas”

2.4. DURACIÓN: 45

2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran ordenar objetos teniendo en cuenta 3 patrones.

III. IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Seriaciones	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ actividades	Materiales / recursos	Tie mpo
Inicio	<p>Los estudiantes cantan una canción: “La Sillita “</p> <p>Responden las preguntas: ¿Conocen un carpintero? ¿Qué herramientas utiliza un carpintero? ¿Qué hace el carpintero? ¿Todas las sillas que hace el carpintero serán del mismo color?</p> <p>¿Creen ustedes que podríamos ordenar las sillas por colores</p>	<p>Serruchos de cartulina plastificada.</p> <p>Niño (as)</p> <p>Figuras de serruchos.</p> <p>Figuras de sillas de cartulina plastificada.</p>	10
Desarrollo	<p>Jugamos a ser carpinteros, a la indicación se ordenan siguiendo el patrón: rojo, verde, azul, rojo verde azul.</p> <p>Luego de haber representado la secuencia nos sentamos para trabajar.</p> <p>Se entrega figuras de sillas de colores mezcladas, Para que lo ordenen siguiendo el patrón: rojo, verde, azul</p> <p>Después se entrega hojas en blanco para que puedan representar las sillas (seriación por color) que han observado y luego lo pintaran de acuerdo al color que se indica.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Juego</p> <p>Figuras de un serrucho (rojo, verde, azul) Hojas en blanco, temperas, pinceles.</p> <p>Colores</p> <p>Crayolas</p>	30

Cierre	<p>E invitamos hacer asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas: ¿Que hicimos hoy con las sillas del carpintero? ¿Les gusto los colores que han pintado?</p> <p>¿De qué otras maneras pueden ordenarse ustedes?</p>	<p>Dialogo Estudiante</p>	5
--------	--	-------------------------------	---

V. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Lista de Cotejo

VI. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación
- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 02

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a realizar agrupaciones sencillas”

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero. N° DE	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
	INDICADOR	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño											
	ÍTEMS	Realiza ordenamientos utilizando su propio cuerpo			Realizan el procedimiento de seriación siguiendo el patrón.			Forman seriaciones utilizando materiales de la zona					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X			x			3	
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			X			X			3		
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X			X		3		
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	X			X			X				3	
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			X			X			3		
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		x			X			x			3	
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			X			X			3		
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		12	9	

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA
1.2.EDAD : 5 AÑOS
1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
1.4.FECHA : 25 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de – Cajamarca.

2.2.SESIÓN: N° 03

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Ordenamos por tamaño las casas del albañil”

2.4.DURACIÓN: 45

2.5.PRODUCTO: Los niños de 5 años logran ordenar objetos por tamaño de acuerdo a su realidad.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupaciones	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los niños cantan una canción: “La Casita”</p> <p>Responden las preguntas: ¿Conocemos a un albañil? ¿A qué se dedica el Albañil? ¿Qué más hace el albañil? ¿Todas las casitas son del mismo tamaño y del mismo color?</p> <p>¿Creen ustedes que podríamos ordenar las casitas por tamaño?</p>	<p>Canción</p> <p>Papelote</p> <p>Preguntas</p> <p>Dialogo</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Jugamos a ordenar las casitas siguiendo el patrón: Grande, Mediano, pequeño.</p> <p>Representamos las casitas con su cuerpo de los niños.</p> <p>Pedimos que se movilicen las casitas y luego lo representamos con ayuda de los niños.</p> <p>Jugamos hacer casitas y se les entrega material concreto para representar lo que han hecho con su cuerpo.</p> <p>Finalmente dibujaran y ordenaran las casitas por tamaño.</p>	<p>Bloques armables</p> <p>Niños</p> <p>Piezas de pliego</p>	
Cierre	<p>E invitamos hacer asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto?</p> <p>Nos despedimos hasta el día siguiente.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Niños</p>	5

V. INSTRUMENTOS:

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

VI. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática
- Guía didáctica de juegos infantiles.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 03

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Ordenamos por tamaño las casas del albañil

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero. N° DE ORDEN	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
	INDICADOR	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.											
	ÍTEMS	Realiza ordenamientos utilizando su propio cuerpo			Realizan el procedimiento de seriación siguiendo el patrón.			Forman seriaciones utilizando materiales de la zona					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X			x			3	
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			X			x			3		
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X			X		3		
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	X			x			X			3		
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			x			X			3		
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		x			X			x		3		
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			x			x			3		
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		12	9	

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA
1.2.EDAD : 5 AÑOS
1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
1.4.FECHA : 30 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2.SESIÓN: N° 04

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto ordenando las casitas de mi comunidad”

2.4. DURACIÓN: 45

2.5.PRODUCTO: Los niños de 5 años lograrán tener el conocimiento de agrupaciones

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Razona y argumenta generando ideas matemáticamente	Contar hasta 10 objetos.	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo	
Inicio	Presentamos una canción en una Laptop. “Mi casita”	LAPTOP	10	
Desarrollo	Después de cantar la canción Realizamos preguntas. Los niños responderán de manera ordenada. Realizamos preguntas referentes a la canción ¿Les gusto la canción? ¿De qué nos habla la canción? ¿Les gustaría contar las casitas de su comunidad? Preguntamos a los niños: ¿Cómo son las casas de nuestra comunidad? ¿Son del mismo tamaño? ¿Son del mismo color? ¿Nosotros podremos construir casitas con material que tenemos? La docente reparte el material concreto (siluetas recortadas, palitos de chupete). Jugamos a construir casitas de diferentes tamaños y luego las contamos. Dibujamos todo lo que hemos realizado.	Preguntas Participación y dialogo. Preguntas. La palabra dialogo. Pliego. Piezas armables. Papel bond, colores, lápiz y borrador.	30	

Cierre	Nos reunimos en asamblea y preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos? ¿De qué hemos hablado hoy? ¿Podrán dibujar las casitas que están cerca a la casa de ustedes?	Dialogo	5	
--------	--	---------	---	--

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación
- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 04

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto ordenando las casitas de mi comunidad”

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero. N° DE ORDEN	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Razona y argumenta generando ideas matemáticamente											
	INDICADOR	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos											
	ÍTEMS	Realiza agrupaciones utilizando su propio cuerpo			Ordena siguiendo el procedimiento de ordenar objetos.			Forman agrupaciones utilizando materiales de la zona					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X		X			3		
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			x		x				3		
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X		X			3		
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	X			x		X				3		
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			x		X				3		
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		x			X		X			3		
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			x		x				3		
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		12	9	

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E.** : SULLUSCOCHA
1.2.EDAD : 5 AÑOS
1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
1.4.FECHA : 01 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2.SESIÓN: N° 05

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a quitando objetos”

2.4.DURACIÓN: 45

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Nociones aditivas: Situaciones para agregar y quitar objetos hasta 10.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los niños participan del juego: “La mata gente”</p> <p>Pedimos a los niños a ponerse de pie para jugar a la mata gente en la que vamos quitando de 1 en 1 de manera sucesiva hasta llegar a la unidad.</p> <p>Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños había al inicio del juego? ¿Qué paso cada vez que se mataba un niño? ¿Cómo quedaba la cantidad de niños, aumentaba o disminuía?</p> <p>¿Qué sucede con las cantidades cada vez que se quita uno?</p> <p>Los niños son informados que jugaran a quitar objetos.</p>	<p>Laptop</p> <p>Video</p> <p>Preguntas</p> <p>Dialogo</p> <p>Lluvia de ideas</p>	10
Desarrollo	<p>Jugamos a quitar, Cada niño sale y ubica su silla en círculo en ubicación contraria”</p> <p>Jugamos a quitar las sillas y cada vez que quitamos una vamos a contar cuantos van quedando y seguimos jugando sucesivamente hasta quitar todas las sillas.</p> <p>Después se les entrega pepitas de colores y se les indica que quiten</p>	<p>Juego</p> <p>Niños</p> <p>Sillas</p> <p>Material concreto (pepitas de eucalipto de</p>	30

	diferentes cantidades. Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.	colores, chapitas)	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden preguntas: ¿Que hicimos Hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué paso con las cantidades cada vez que quitábamos uno? ¿Les gusto?</p> <p>Nos despedimos hasta el día siguiente.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Niños</p>	5

V. INSTRUMENTOS:

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

VI. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación
- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 05

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a quitando objetos”

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero. N° DE ORDEN	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
	INDICADOR	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.											
	ÍTEMS	Identifica cantidades utilizando su propio cuerpo			Realizan representaciones de cantidad siguiendo el patrón.			Forma cantidades utilizando materiales de la zona					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X		X				3	
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			x			x			3		
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X			X		3		
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	X			x			X				3	
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			x			X			3		
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		x			X			X			3	
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			x			x			3		
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		12	9	

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA
1.2.EDAD : 5 AÑOS
1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
1.4.FECHA : 05 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2.SESIÓN: N° 06

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a contar colecciones de objetos”

2.4.DURACIÓN: 45

2.5.PRODUCTO: Los niños de 5 años lograran ordenar objetos teniendo en cuenta 3 patrones.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Contar hasta 10 objetos	Propone acciones para contar hasta 10.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los niños participan del juego: Me divierto sorprendiendo a mi compañero</p> <p>Pedimos a los niños y niñas a ponerse de pie para jugar “amigo pasa la corriente “en la que vamos a ir contando a cuantos ya le paso la corriente hasta llegar a la totalidad de los alumnos participantes. Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿A cuántos les paso la corriente? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo quedaba la cantidad de niños, aumentaba o disminuía?</p> <p>¿Qué sucede con las cantidades cada vez que se aumenta?</p> <p>Los niños son informados que jugaran a contar objetos.</p>	<p>Juego</p> <p>Niños</p> <p>dialogo</p>	10
Desarrollo	<p>Jugamos a contar utilizando el juego “el rayuelo</p> <p>Jugamos a contar en el piso realizamos un trazo de 10 cuadraditos enumerados.</p> <p>Repartimos pepas de eucalipto, chapita, Piedritas.</p>	<p>Indicaciones</p> <p>Patio</p> <p>Tiza</p> <p>Pepitas</p> <p>Chapitas</p> <p>Hojas bond</p>	30

	<p>Empezamos a saltar el grafico empezando por el primer cuadrado en donde podemos visualizar el número 1 y de manera sucesiva hasta el 10 y a medida que saltamos vamos agregando la cantidad que indica 1 pepita,2 pepitas,3 pepitas sucesivamente hasta 10</p> <p>Al término de la actividad contamos las piedritas, pepitas, chapitas. Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.</p>	<p>Colores</p> <p>Lápiz</p>	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden preguntas: ¿Que hicimos Hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué paso con las cantidades cada vez que saltamos un cuadrado más? ¿Les gusto?</p> <p>Nos despedimos hasta el día siguiente.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Niños</p>	5

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y
- Papers de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 06

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a contar colecciones de objetos

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero. N° DE ORDEN	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
	INDICADOR	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño											
	ÍTEMS	Realiza ordenamientos utilizando su propio cuerpo			Realizan el procedimiento de seriación siguiendo el patrón.			Forman seriaciones utilizando materiales de la zona					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X		x			3		
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			x		x			3			
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X		X		3			
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	X			x		X				3		
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			x		X			3			
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		X			X		x			3		
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			x		x			3			
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		12	9	

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA

1.2.EDAD : 5 AÑOS

1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES

1.4.FECHA : 10 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2.SESIÓN: N° 07

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “jumos a observar pocos y muchos objetos dentro del aula”

2.4.DURACIÓN: 45

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ actividades	Materiales/ recursos	Tiempo	
Inicio	<p>Los niños participan del juego:” El sol y la Luna “</p> <p>Pedimos la participación voluntaria de dos niños un niño y una niña uno será el sol y el otro será la luna y a los demás niños se pondrán en fila de uno y les preguntamos a donde desean ir, hasta llegar a la totalidad de los alumnos. Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿Dónde hay más niños en el sol o en la luna? ¿Cómo se sintieron? ¿Dónde hay pocos niños en el sol o en la luna?</p> <p>¿Qué sucede con las cantidades cada vez que se aumenta?</p> <p>Los niños son informados del tema: Muchos pocos</p>	<p>Niños</p> <p>Dialogo</p>	10	
Desarrollo	<p>Jugamos a las “pelotas mágicas “</p> <p>Jugamos a lanzar pelotas dentro a dos cajas y que caigan dentro desde una determinada distancia de manera individual en la que participaran todos los niños.</p> <p>Luego verificamos donde hay muchas pelotitas, pocas pelotitas</p>	<p>Pelotas de colores medianas</p> <p>Hilos de colores</p> <p>Cuerdas</p> <p>Siluetas de cartón</p>	30	

	<p>Repartimos hilos de colores, cuerdas pitas, soguilla para formar dos circulo en el piso, los niños y niñas ubicaran siluetas de pelotas.</p> <p>En la que se puede observar donde hay muchas siluetas de pelotas y/o pocas siluetas de pelotas.</p> <p>Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.</p>			
Cierre	<p>En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto?</p> <p>Nos despedimos hasta el día siguiente.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Niños</p>	5	

V. INSTRUMENTOS:

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

VI. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación
- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 07

NOMBRE DE LA SESIÓN: Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: "Jugamos a ordenar las cosas"	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
	INDICADOR	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos											
	ÍTEMS	Realiza acciones de comparación utilizando su propio cuerpo			Realizan comparaciones utilizando material concreto.			Realiza comparaciones utilizando materiales de la zona					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			x			x			3	
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			x			x				3	
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			x			X			3	
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	X			x			X				3	
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			x			X				3	
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		X			x			x			3	
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			x			x				3	
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		12	9	

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E.** : SULLUSCOCHA
1.2.EDAD : 5 AÑOS
1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
1.4.FECHA : 15 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2.SESIÓN: N° 08

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos identificando cantidades para contar.

2.4.DURACIÓN: 45

2.5.PRODUCTO: Los niños de 5 años lograrán tener el conocimiento de agrupaciones

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias	Contar hasta 10 objetos	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ actividades	estrategias	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los niños participan observando y escuchando una canción” La gallina turuleca”</p> <p>Luego cantamos la canción con la ayuda de los videos más de una vez.</p> <p>Responden las preguntas: ¿Cómo se llama canción? ¿Qué hacia la gallina turuleca? ¿Cuántos huevos puso? ¿Cómo estaba la gallinita? ¿Dónde ponía los huevos la gallinita? ¿Se acuerdan en cuantos lugares puso los huevitos?</p> <p>Los niños son informados del tema: Nos divertimos identificando números para contar.</p>		<p>Laptop</p> <p>Video</p> <p>Canción</p> <p>niños</p>	10
Desarrollo	<p>Pedimos a los niños que salgan al patio para realizar la siguiente actividad.</p> <p>Jugamos al “Juego de la oca “Primero realizamos un trazo de 10 cuadrados.</p> <p>La profesora realizara la parte demostrativa donde se tiró el dado y salto la cantidad que indica en el dado y los niños observan.</p> <p>Luego los niños se ordenan y empezarán a realizar el juego de uno en uno hasta terminar con los participantes</p>		<p>Patio</p> <p>Dado</p> <p>Tiza</p> <p>Alumnos</p> <p>Dialogo</p>	30

	<p>Se realiza la repetición 1 a 3 veces como mínimo para que el niño conozca las cantidades del dado y pueda contar los cuadraditos que va saltando.</p> <p>De tantas veces que realiza el juego se podrá dar cuenta hasta cuantos cuadraditos pudo saltar.</p> <p>Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.</p>			
Cierre	<p>En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto? Nos despedimos hasta el día siguiente.</p>	<p>Dialogo Niños</p>	5	

V. INSTRUMENTOS:

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

VI. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación
- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 08

NOMBRE DE LA SESION: “Nos divertimos identificando cantidades para contar.

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero. N° DE ORDEN	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Elabora y usa estrategias											
	INDICADOR	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10.											
	ÍTEMS	Realiza diversas acciones para contar utilizando su propio cuerpo.			Sigue el procedimiento para contar pequeñas cantidades.			Cuenta algunos objetos utilizando materiales de la zona.					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X		x			3		
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	x			x			x			3		
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X		X			3		
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	x			x			X			3		
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	x			x			X			3		
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		X			X		x			3		
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	x			x			x			3		
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		12	9	

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA
- 1.2.EDAD : 5 AÑOS
- 1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
- 1.4.FECHA : 20 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

2.2.SESIÓN: N° 09

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “jugamos a contar los juguetes de los sectores “

2.4.DURACIÓN: 45

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Contar	Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo	
Inicio	<p>Los niños participan del juego:” El kiwi “</p> <p>Repartimos una lata de leche a cada uno luego irán formando una torre, solo uno de ellos tendrá una pelota y se irán pasando de uno a uno para tirar y hacer caer la torre de tarros.</p> <p>Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántas latas tiene la torre? ¿Todas cayeron al piso? ¿Quién hizo caer más? ¿Les gusto el juego realizado</p> <p>Los niños son informados del tema: contamos en los sectores.</p>	<p>Latas</p> <p>Pelota</p> <p>Alumnos</p> <p>Dialogo</p>	10	
Desarrollo	<p>Jugamos a ordenar los objetos de mi aula.</p> <p>Realizamos el juego “El rey manda” uno de los niños será el rey.</p> <p>Nos paseamos por los sectores de aula y a través de este juego elegimos que objetos vamos a contar.</p> <p>Realizamos el conteo de los objetos del aula de manera</p>	<p>Dialogo</p> <p>Niños</p> <p>Siluetas de números</p> <p>Hojas bond</p> <p>Lápiz</p>	30	

	<p>sucesiva por lo menos hasta cinco grupos.</p> <p>Se entregará material concreto a los niños (as), números graficados en cartulina para que los niños jueguen relacionar y asocien lo concreto con lo abstracto.</p> <p>Los niños observan e interiorizan lo efectuado de manera directa.</p> <p>Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.</p>			
Cierre	<p>En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto? ¿Qué otras cosas que está en el aula se pueden contar así??</p> <p>Nos despedimos hasta el día siguiente.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Preguntas</p> <p>Niños</p>	5	

V. INSTRUMENTOS:

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

VI. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación

- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 09

NOMBRE DE LA SESIÓN: “jugamos a contar los juguetes de los sectores “

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las juguetes de los sectores”	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
	INDICADOR	Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos.											
	ÍTEMS	Organiza actividades para contar usando su propio cuerpo.			Identificamos elementos de los sectores y lo contamos.			Haciendo uso de los sectores cuentan los objetos que lo conforman					
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X			x			3	
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	x			x			x				3	
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X			X			3	
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	x			x			X				3	
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	x			x			X				3	
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		x			X			x			3	
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	x			x			x				3	
	TOTAL	4	3		4	3		4	3			12	9

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

Acompañante: María del Pilar Briones Álvarez

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : SULLUSCOCHA
- 1.2.EDAD : 5 AÑOS
- 1.3.DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
- 1.4.FECHA : 20 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca.

2.2.SESIÓN: N° 10

2.3.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a pescar los números”

2.4.DURACIÓN: 45

2.5.PRODUCTO: Los niños de 5 años lograrán tener el conocimiento de agrupaciones

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Situaciones de conteo.	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo	
Inicio	<p>Los niños participan cantando una canción: “El elefante se balanceaba”</p> <p>Presentamos la canción en un papelote, primero lee la profesora en voz pausada y luego canta la canción por primera vez; luego entonamos todos a la voz de 3. Después de cantar la canción los niños responden preguntas: ¿Cómo se llama la canción? ¿Cuántos elefantes se balancearon en total? ¿Por qué no se rompía la tela de la araña? ¿Estaban aumentando o disminuyendo los elefantes?</p> <p>¿Cómo sabíamos cuántos elefantes se subían a la tela de la araña?</p> <p>Los niños son informados que jugaran a contar objetos.</p>	<p>Juego</p> <p>Niños</p> <p>dialogo</p>	10	
Desarrollo	<p>Jugamos a contar utilizando el juego “Pescando a los números “</p> <p>Nos ubicamos frente a la pizarra. En una caja que simulamos que es una pecera donde estarán los números mezclados del 1 al 10. En otra parte la docente tendrá que contar con diez figuras o imágenes iguales (pueden ser de peces o animales marinos) y con cañas de pescar.</p> <p>Jugamos a que todos los niños son animales marinos dejamos que ellos decidan que animales quieren representar y luego contamos cuantos alumnos imitaron ser animales de la</p>	<p>Indicaciones</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cajas</p> <p>Dibujos en cartulina</p> <p>Números dibujados en cartulina</p> <p>Niños</p>	<p>30</p> <p>30</p>	

	<p>misma especie Ej: peces, abanico de mar, camarón.</p> <p>La docente elige a un niño al azar. Esta toma una caña de pescar y pesca un número. Luego lo pega en la pizarra con la ayuda de los niños y la docente, tantas figuras como el número indica (si saco el número 5, tendrá que colocar a lado 5 imágenes o figuras.</p> <p>Los niños dibujan todo lo que han realizado</p>	<p>Niño</p> <p>Caña de pescar</p> <p>Papel bond.</p>		
Cierre	<p>En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto?</p> <p>Nos despedimos hasta el día siguiente.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Niños</p>	5	

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- Instrumentos cognitivos (Semi formales):
- Rutas den aprendizaje
- estrategias metodológicas para el desarrollo de la didáctica en matemática y comunicación
- Papers de juegos infantiles
- Separata de fortalecimiento de capacidades
- Guía didáctica de juegos infantiles

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 10

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a pescar los números”

ÁREA: MATEMÁTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN:	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									Σ TOTAL			
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas												
	INDICADOR	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.												
	ÍTEMS	Utilizando su propio cuerpo realiza acciones para contar.			Haciendo uso de diversas estrategias realiza la actividad de identificar los números.			Pesca los números graficados y representados.						
	APELLIDOS Y NOMBRES/ Nivel De Logro	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
01	BAUTISTA HUACCHA, Alex Jhair		X			X			x			3		
02	ESCOBAL MESTANZA, Víctor Dany	X			x			x				3		
03	ESCOBAL VASQUEZ, Marly		X			X			X			3		
04	FLORES HUAMAN, Rosmel.	X			x			X				3		
05	GOECHEA PINEDO, Quevin Erick	X			x			X				3		
06	HUAMAN HUARIPATA, Luz Esmeralda.		X			X			x			3		
07	PEREZ COTRINA, Juan Daniel	X			x			x				3		
	TOTAL	4	3		4	3		4	3		2	9		

LEYENDA: A= Logrado B= En proceso C= En inicio

Docente: María Elena Llanos Bardales

ANEXO N° 3: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE**

NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGAMOS A REALIZAR AGRUPACIONES SENCILLAS”

DOCENTE: MARIA ELENA LLANOS BARDALES

ÀREA: MATEMATICAS

EDAD DE LOS ESTUDIANTES 5 AÑOS FECHA 16/ 03 /2016

LISTA DE COTEJO N° 01

CATEGORIAS	Indicadores	Ítems	Frecuencia		Observaciones y sugerencias
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación.	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los saberes previos.	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.		x	
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Plantea el conflicto cognitivo.	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	X		
Desarrollo	Utiliza Estrategias para el procesamiento de la información.	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.		X	
		Las estrategias de aprendizaje son congruentes con su propuesta pedagógica.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje.	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		

Término	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	g	x	
	Planifica la Meta cognición.	En la sesión se observan actividades para la Meta cognición.	X		
		Las actividades de Meta cognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes.	X		
	Planifica la evaluación.	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE**

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero”

DOCENTE: MARIA ELENA LLANOS BARDALES

ÀREA: MATEMATICAS

EDAD DE LOS ESTUDIANTES 5 AÑOS FECHA 17/ 03 /2016

LISTA DE COTEJO N° 02

CATEGORIAS	Indicadores	Ítems	Frecuencia		Observaciones y sugerencias.
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación.	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los saberes previos.	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.		X	
	Plantea el conflicto cognitivo.	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	X		
Desarrollo	Utiliza Estrategias para el procesamiento de la información.	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	X		
		Las estrategias de aprendizaje son congruentes con su propuesta pedagógica.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje.	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.		X	
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
Término	Considera actividades	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		

	para la transferencia del aprendizaje	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.		X	
	Planifica la Meta cognición.	En la sesión se observan actividades para la Meta cognición.	X		
		Las actividades de Meta cognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes.	X		
	Planifica la evaluación.	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

FICHA DE AUTOEVALUACION DE LA ESTRATEGIA

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del participante: María Elena Llanos Bardales

IEI N°: Lugar: Sulluscocha Fecha: 16 de abril del 2016

Edad de los estudiantes y estudiantes: 5 años

Sesión de Aprendizaje: 01

Estrategia: Actividades Lúdicas

	APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS: EL JUEGO COLECTIVO – PARTICIPATIVO	SI	NO
1	Propicio la representación vivencial del juego con su propio cuerpo y en relación con los otros.	X	
2	Incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los estudiantes a la verbalización de los que están experimentando sus conocimientos en el nivel inicial.		x
3	Promuevo a la representación pictórica a través del dibujo sencillo, promoviendo actitudes motrices (correr, trepar y saltar)		x
4	Estimulo la participación activa en el desarrollo del juego y la expresión gráfica y simbólica.	x	
5	Permito libertad de movimiento, que se desplacen y demuestren sus emociones.	x	
6	Establezco un clima de confianza permitiéndoles el disfrute y la relajación de los estudiantes.	x	
7	Organice los equipos de trabajo cooperativo.	x	
8	Celebro los logros satisfactorios de los estudiantes.		x
9	Aprovecho los espacios de su comunidad para sus actividades lúdicas.	x	
10	Observo los movimientos que hace el niño durante el juego		

FICHA DE AUTOEVALUACION DE LA ESTRATEGIA

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del participante: María Elena Llanos Bardales

IEI N°: Lugar: Sulluscocha Fecha: 16 de abril del 2016

Edad de los estudiantes y estudiantes: 5 años

Sesión de Aprendizaje: 02

Estrategia: Actividades Lúdicas:

INDICADOR: Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.

	APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS: LA CANCION	SI	NO
1	Despierte el interés para aprender una canción	X	
2	Leo en voz alta la canción, con buena entonación y con expresividad.	x	
3	Tome en cuenta la secuencia de la canción		x
4	Me ayude con organizadores visuales para la lectura de la canción.		x
5	Cante con entusiasmo, volumen adecuado y lo suficiente para ser escuchados por los estudiantes.	x	
6	Entone la canción sin dificultad, marcando el ritmo.	x	
7	Me exprese corporalmente al entonar la canción.	x	
8	Utilice adecuadamente el tiempo y el espacio para este aprendizaje.		
9	Me ayude através de la canción a despertar la expresar oral.	x	

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS ESTUDIANTES.

Título de trabajo de investigación:

¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar en el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca?

Investigador: María Elena Llanos Bardales

Área: Matemáticas edad de los estudiantes: 5 años fecha: 14. /03/2016

Instrucciones: marca en el casillero según corresponde.

ESTUDIANTE	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y
	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño Juego con siluetas de
	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.
	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.
	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto´.
	Propone acciones para contar hasta 10.
	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.
	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10.
	Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos.
	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de
	PUNTAJE

	SI	NO																						
Bautista Huaccha, Alex Jhair		x		x		X	x		x		x		x		x		x		x		x	5	5	
Escobal Mestanza, Víctor Dany		x		x		X	x		x		x		x		x		x		x		x	5	5	
Escobal Vázquez, Marly		x		x		X			x		x		x	x		x		x		x		x	6	4
Flores Huamán, Rosmel.		x		x		X				x	x		x			x		x		x		x	7	3
Goicochea Pinedo, Kevin Erick		x		x		X				x	x		x			x		x		x		x	7	3
Huamán Huaripata, Luz Esmeralda.		x		x		X				x	x		x			x		x		x		x	7	3
Pérez Cotrina, Juan Daniel	X			x		X				x	x		x			x		x				5	5	

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS ESTUDIANTES.

Título de trabajo de investigación:

¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar en el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca?

Investigador: María Elena Llanos Bardales

Área: Matemáticas edad de los estudiantes: 5 años fecha: 14. /03/2016

Instrucciones: marca en el casillero según corresponde.

ESTUDIANTE	Realiza diversas representaciones
	De agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico
	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño Juego con siluetas de
	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.
	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.
	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto´.
	Propone acciones para contar hasta 10.
	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.
	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10.
	Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos.
	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de
	PUNTAJE

	SI	NO																				
Bautista Huaccha, Alex Jhair		x		x		x	x		x		x		x		x			x		x	5	5
Escobal Mestanza, Víctor Dany		x		x		x	x		x		x		x		x			x		x	5	5
Escobal Vázquez, Marly		x		x		x			x		x		x	x		x		x		x	6	4
Flores Huamán, Rosmel.		x		x		x			x	x		x			x		x		x		7	3
Goicochea Pinedo, Kevin Erick		x		x		x			x	x		x			x		x		x		7	3
Huamán Huaripata, Luz Esmeralda.		x		x		x			x	x		x			x		x		x		7	3
Pérez Cotrina, Juan Daniel	X			x		x			x	x		x			x		x				5	5

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS ESTUDIANTES.

Título de trabajo de investigación:

¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar en el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca?

Investigador: María Elena Llanos Bardales

Área: Matemáticas edad de los estudiantes: 5 años fecha: 13/05/2016

Instrucciones: marca en el casillero según corresponde.

ESTUDIANTE	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño Juego con siluetas de		Expresa el criterio agrupar ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto´.		Propone acciones para contar hasta 10.		Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10.		Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos.		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	No		
Bautista Huaccha, Alex Jair.		x	X		X		x		x		x		x		x		X		X		9	1
Escobal Mestanza, Víctor Dany.	X		X		X		x		x		x		x		x		X		X		10	0
Escobal Vásquez, Marly	X		X		X		X		x		x		X		X		X		X		10	0
Flores Huamán, Rosmel.	X		X		X		X		X		x		x		X		X		X		10	0
Goicochea Pinedo, Kevin Erick	X		X		X		X		X		x		x		X		X		X		10	0
Huamán Huaripata, Luz Esmeralda.	X		X		X		X		X		x		x		X		X		X		10	0
Pérez Cotrina, Juan Daniel	X		x		X		x		x		x		x		x		x		x		10	0

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS ESTUDIANTES.

Título de trabajo de investigación:

¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar en el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial “Sulluscocha” en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca?

Investigador: María Elena Llanos Bardales

Área: Matemáticas edad de los estudiantes: 5 años fecha: 13/05/2016

Instrucciones: marca en el casillero según corresponde.

ESTUDIANTE	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño Juego con siluetas		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte		Propone acciones para contar hasta 10.		Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10.		Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos.		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Bautista Huaccha, Alex Jhair		x	X		X		x		x		x		x		X		X		9	1		
Escobal Mestanza, Víctor Dany	X		X		X		x		x		x		x		X		X		10	0		
Escobal Vázquez, Marly	X		X		X		X		x		x		X		X		X		10	0		
Flores Huamán, Rosmel.	X		X		X		X		X		x		x		X		X		X		1	0
Goicoechea Pinedo, Kevin Erick	X		X		X		X		X		x		x		X		X		X		10	0
Huamán Huaripata, Luz Esmeralda.	X		X		X		X		X		x		x		X		X		X		10	0
Pérez Cotrina, Juan Daniel	X		x		x		x		x		x		x		x		x		x		10	0

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Sulluscocha 16 de marzo
- 1.2. Institución Educativa N°: Sulluscocha
- 1.3. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: El Juego.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 01” Jugamos a realizar agrupaciones sencillas “
- 1.6. Docente participante: María Elena Llanos Bardales

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la Sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
 - Sí seguí la secuencia de la sesión, porque no se tuvo en cuenta el tiempo para cada actividad.
 - Realice las dinámicas de juego con alegría para que los estudiantes tomen interés en el propósito.
 - Logre que las actividades tengan una secuencia lógica, enfatizando en la capacidad propuesta.
 - Ambientar el aula de acuerdo a la Unidad de Trabajo.

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

Sí el desorden fomentado por los estudiantes

Realizar la actividad con entusiasmo para despertar el interés en los estudiantes.

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

Sí porque se elaboró de acuerdo a lo planificado de la sesión aplicada.

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

Sí porque toda la sesión apuntaba al propósito de desarrollar la ubicación.

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

Debo siempre mantener la motivación al realizar las preguntas con coherencia y replantear las preguntas hasta lograr mi propósito con mis estudiantes.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Sulluscocha 17 de marzo

1.2. Institución Educativa N° Sulluscocha

1.3. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha del caserío de Sulluscocha distrito de Llacanora provincia de –Cajamarca

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Canción vivencial

1.5. Sesión de aprendizaje N° 02 “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero”

1.6. Docente participante: María Elena Llanos Bardales

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

Si realicé una actividad vivencial, en el cual pude aprovechar el desarrollo de los saberes previos y la canción me ayudó para que los estudiantes interioricen el propósito de la sesión.

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

No porque todos participaron con entusiasmo cantando la canción que les proporcione en un papelote

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

Sí porque todo se elaboró de acuerdo a lo planificado.

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

Sí porque el indicador apunta al propósito que quiero lograr sobre cómo realizar agrupaciones sencillas.

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

Realizar la motivación en todo momento, plantear las preguntas con coherencia de acuerdo al tema planteado.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN: N° 01 “Jugamos a realizar agrupaciones sencillas”

DOCENTE: María Elena Llanos Bardales

SECCIÓN: “Conejito” AREA: Matemáticas

PROCESOS	INDICADOR	ITEMS	FRECUENCIA		CONCLUSIONES
			SI	NO	
INICIO	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.	La docente despertó el interés através de la canción.	X		Los se sintieron motivados de acuerdo a la actividad realizada.
		Presenta material elaborado por la docente.	X		
		Utiliza el patio para fortalecer sus actividades.	X		
Desarrollo		Escucha los saberes previos del niño referente al material presentado.	X		La silueta fue diseñada con el indicador de logro.
		Desarrolla actividades integrando áreas.	X		
		Otorga libertad para que los estudiantes elijan sus propios juegos.	X		
		Da consignas de agrupación.	X		

Cierre		Provoca situaciones de socialización.		X	No se dosifico la distribución tiempo.
		Realiza la Meta cognición de la sesión de aprendizaje.		X	

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN N° 02: “Jugamos a ordenar las sillas del carpintero”

DOCENTE: MARIA ELENA LLANOS BARDALES

SECCIÓN: “CONEJITOS” AREA: MATEMATICAS

PROCESOS	INDICADOR	ITEMS	FRECUENCIA		Conclusiones
			SI	NO	
INICIO	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.	La Maestra muestra la canción con imágenes para motivar la sesión.	X		Al querer conocer el motivo de la sesión se sienten inquietos.
		La profesora se anticipa con la preparación de los materiales.	X		Todos participan de manera activa.
		La profesora realiza la sesión en forma vivencial.		x	Los estudiantes usan su cuerpo.
		Las actividades las desarrolla en forma secuencial.	X		
Desarrollo		Se involucra en el juego con los estudiantes.	X		Todos juegan integrándose en el grupo
		Los materiales están preparados de acuerdo al propósito.	X		

		Maneja emociones cuando los estudiantes salen de la actividad.		x	Todavía se sienten cohibidos para expresarse ampliamente.
		Refuerza a los estudiantes con dificultades para aprender.	X		
Cierre		Dialoga con los estudiantes sobre la actividad que se ha realizado.	X		El tiempo programado fue insuficiente para la sesión
		Realiza la Meta cognición utilizando un vocabulario sencillo.	X		

MATRIZ N° 01: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 01			
SESIÓN No 02			
SESIÓN No 03			
SESIÓN No 04			
SESIÓN No 05			
SESIÓN No 06			
SESIÓN No 07			
SESIÓN No 08			
SESIÓN No 09			
SESIÓN No 10			
SISTEMATIZACIÓN			

MATRIZ N° 02: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

SESIÓN	APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS: EL JUEGO COLECTIVO – PARTICIPATIVO										FRECUENCIA		%	
	INDICADORES										SI	NO	SI %	NO %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
SI														
NO														
SI%														
NO%														

MATRIZ N° 03: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

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					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
SISTEMATIZACIÓN					

MATRIZ N° 04: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																		Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas														Razona y argumenta generando ideas matemáticamente		Elabora y usa estrategias		Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Salida																				Entrada				Entrada		Salida	
N° de orden estudiantes		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
	1		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI
2		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
3		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
4		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
5		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
6		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
7		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
Frecuencia total	NO																										
	SI																										
	SI																										

MATRIZ N° 05: PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE POR INDICADOR Y SESIÓN

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores	Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes				
Capacidades	Comunica y representa ideas Matemáticas						Razona y argumenta generando ideas matemáticamente			Comunica y representa ideas Matemáticas			Elabora y usa estrategias			Comunica y representa ideas Matemáticas								
Sesión																								
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								

ANEXO N° 5: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Fotografía N° 01. Nos encontramos en la Institución Educativa Sulluscocha realizando una actividad de rutina “La Asamblea”



Fotografía N° 02. Los niños mediante el juego se están integrando entre compañeros y los docentes deben generar estos espacios.



Fotografía N° 03. Desarrollando la sesión de aprendizaje de agrupaciones usando, material concreto de la Zona (pepas).



Fotografía N° 04. Desarrollando actividades motrices usando un recurso de la naturaleza (barro o mito)



Fotografía N° 05. Exponiendo sus trabajos hechos a base de Mito y al mismo
Cuentan la cantidad que han confeccionado



Fotografía N° 06. Hacemos uso del material estructurado desarrollamos
la construcción de las casitas de su comunidad de diferentes
tamaños grande mediano y pequeño.

ANEXO N 06. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la investigación: Aplicación de estrategias Lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemáticas en los estudiantes de 5 años UGEL -2016 Cajamarca.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar en el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias lúdicas: juego, Dirigido Juego Colectivo, en el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 1463 “Sulluscocha”. • Aplicar el juego colectivo en el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Aplicación estrategias lúdicas: para desarrollar la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°1463 Sulluscocha en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias lúdicas: juego, Dirigido Juego Colectivo, en el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 1463 “Sulluscocha”. • Aplicar el juego colectivo en el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 	<p>¿La aplicación de estrategias lúdicas de juego dirigido y colectivo permitirá desarrollar la competencia Actúa y Piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas con los estudiantes de 5 años de edad en la I. E. I N° 1463 Sulluscocha en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca 2016?</p> <p>La aplicación de estrategias lúdicas con el juego, dirigido y Colectivo (acción - enseñanza) En el desarrollo de la competencia Actúa y. ¿Piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Sulluscocha en el caserío de Sulluscocha, del distrito de Llacanora,</p>	<p>Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de Matemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de la matemática. - Definición de la matemática en educación Inicial? - ¿Qué son estrategias? - ¿Qué son estrategias lúdicas? - Definición de Juegos. <p>Tipos de Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Juegos Dirigido -Juego colectivo - Importancia del Juego. -Características de los estudiantes de 5 años de zona rural. <p>Juegos Dirigido:</p> <ul style="list-style-type: none"> El sol y la luna Mata gente Juego al bingo La canastilla Encestar pelotas. Juego colectivo La pesca milagrosa. La mata gente. Un partido de fútbol 	<p>Los juegos son adecuados para la edad de los estudiantes. Los materiales utilizados están de acuerdo al contexto. La docente utilizara las estrategias de juegos pertinentes para desarrollar la competencia Actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de matemáticas. Realiza diversas representaciones De agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.</p> <p>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño Juego con siluetas de figuras geométricas Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño. Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos. Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. Propone acciones para contar hasta 10.</p>	<p>Ficha de observación</p> <p>Lista de Cotejo</p> <p>Portafolio</p> <p>Registro anecdótico</p> <p>Diarios reflexivos.</p> <p>Fichas</p> <p>Meta cognitivas</p>

	1463 "Sulluscocha".	provincia de Cajamarca? (resultado- aprendizaje)	La oca El rayuelo Situaciones de cantidad de Noción de numero Importancia Número Contar Ordenar Agrupar Seriar Teorías Matemáticas: Jean Piaget Vygotsky, Ausubel María Montessori Bruner Zoltan Spenser Froebel	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10. Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos. Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.	
--	------------------------	---	---	---	--

o

AUTORIZACION

Sulluscocha 30 diciembre del 2016

Los padres de familia del aula de 5 años sección conejitos de la I.E.I N°1463 “Sulluscocha” **AUTORIZAMOS** a la profesora: María Elena Llanos Bardales publicar fotos de nuestros menores hijos en las que se encuentra desarrollando sus sesiones de aprendizaje referidas a su trabajo de investigación referente a Aplicación de estrategias lúdicas en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemáticas durante el año 2016, por lo tanto firmamos el presente documento:

Nombres y apellidos de los padres:

Bautista Hualtibamba Jacinto	D.N. I 3720721.....
Cotrina Celis Martha	D.N. I 26663322.....
Escobal Pérez Segundo	D.N. I 45061151.....
Escobal Vásquez José	D.N. I 40703089.....
Flores Huamán Noé	D.N.I. 4241578.....
Goicochea Rojas Francisco	D.N. I 46681023.....
Maribel Huamán Huaripata	D.N. I 26684143.....



Universidad Nacional de Cajamarca

"CORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Fundada por la Ley 14025 del 13 de febrero de 1967

Facultad de Educación

Pabellón 10-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las once horas del día viernes de abril del 2017, se reunieron en el ambiente 111-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

- 1. Presidente: Docente Dr. Víctor Homero Bardales Faveli
- 2. Secretario: Docente M. G. Rogelio Alejandro Huaccha Aguilar
- 3. Vocal: Docente Lic. Elvira Luján Vique Jirassan

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

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de estrategia lúdica para desarrollar la competencia oral y escrita simultáneamente en situaciones de aula en la institución de E.S. Nº 1466, Pullwachia, Manayara, Cajamarca, 2016.

Presentado(a) por Maria Elena Hauc Bardales, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado con el puntaje acumulado de: Once (11) puntos perfectos.

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

Siendo las once 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 24 de abril del 2017.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: MARIA ELENA LIANOS BARRALES

DNI /Otros N°: 26698844

Correo electrónico: elenallu2013@yahoo.com.pe

Teléfono: 076341851 - 976851085

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación²:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÓGICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA

LECTIVA Y PENSAMIENTO MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 1463 SULLUCUCHA LIAJANORA-CAJAMARCA 2016

Asesor: Mg. VIAGILIO GÓMEZ VALLAS

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

²Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

Firma

03 / 11 / 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.