



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 ACADÉMICO:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS, PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 882, QUIVINCHAN, UGEL CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Lic. María Estervita Chuquilín Hernández

Asesor:

Dr. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Noviembre de 2019



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 ACADÉMICO:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS, PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 882, QUIVINCHAN, UGEL CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Lic. María Estervita Chuquilín Hernández.

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. César Enrique Álvarez Iparraguirre
Presidente

M. Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar
Secretario

Dr. César Augusto Garrido Jaeger
Vocal

Cajamarca, Perú

Noviembre de 2019.

Copyright © 2019 by
LIC. MARÍA ESTERVITA CHUQUILÍN HERNÁNDEZ
Todos los derechos reservados

A:

A Dios por permitirme alcanzar mis metas, a mis hijos Erick y Gabriel por ser el motivo para mi superación, a mis padres por su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

A Dios por la fuerza y sabiduría para alcanzar mi meta; a mi familia por su apoyo incondicional y por estar siempre a mi lado; al asesor Dr. Virgilio Gómez Vargas por su paciencia y apoyo en la realización del presente trabajo; a las personas que de una u otra manera han influido en mi formación profesional, por su amistad y consejos y finalmente a la Profesora Yuli Linares Jave, por su apoyo.

INDICE GENERAL

INDICE GENERAL	VI
LISTA DE MATRICES	VIII
LISTA DE TABLAS	IX
LISTA DE FIGURAS	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	2
1.2. Caracterización del entorno sociocultural	3
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA.....	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación de la Pregunta.....	4
III. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
IV. SUSTENTO TEÓRICO.....	6
4.1. Marco teórico	6
4.1.1. Teorías.....	6
4.1.2. Enfoques.....	146
4.2. Marco conceptual	20
4.2.1. Educación.....	20
4.2.2. Aprendizaje	20
4.2.3. Estrategia.....	21
4.2.4. Actividad.....	21
4.2.4. Lúdica.....	21
4.2.5. Juego	21
4.2.6. Agrupación.....	21
4.2.6. Matemática.....	21
V. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
5.1. Tipo de investigación	21
5.2. Objetivos	21
5.2.1. Objetivo general	21

5.2.2. Objetivos específicos.....	22
5.3. Hipótesis de acción.....	23
5.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:	21
5.5. Población.....	21
5.6. Muestra.....	22
5.7. Instrumentos	22
VI. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	24
6.1. Matriz de plan de acción	24
6.2. Matriz de evaluación	25
6.2.1. De las acciones	25
6.2.2. De los resultados	26
VII. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	28
7.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información	28
7.1.1. Análisis de sesiones de aprendizaje.....	28
7.1.2. Aplicación de estrategias de investigación acción	31
7.1.3 Análisis de los diarios reflexivos.....	33
7.1.4 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.....	38
7.1.5. Resultado del logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida.....	41
7.2. Triangulación	44
7.3. Lecciones aprendidas	46
VIII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	47
8.1. Matriz de difusión	47
CONCLUSIONES	48
SUGERENCIAS	49
REFERENCIAS	50
ANEXOS.....	51
Anexo 01: Aplicación de la estrategia de investigación acción.	
Anexo 2: Sesiones de aprendizaje.	
Anexo 3: Instrumentos de evaluación.	

LISTA DE MATRICES

Matriz 1: De plan de acción	24
Matriz 2: De evaluación de las acciones	25
Matriz 3: De evaluación de los resultados	26
Matriz 4: Resultado del análisis de las sesiones de aprendizaje.....	27
Matriz 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador de sesión	29
Matriz 6: Análisis de los diarios reflexivos.....	32
Matriz 7: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	36
Matriz 8: Matriz de difusión.....	45

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Resultados del nivel de logro del aprendizaje por sesión de los estudiantes	30
Tabla 2: Resultado de las evaluaciones de entrada y salida	37
Tabla 3: Logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida	39
Tabla 4: Resultado de la ficha de autoevaluación	41

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de Logro de la actividad lúdica.....	31
Figura 2: Evaluación de entrada y salida.....	38
Figura 3: Resultado del logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida	40
Figura 4: Uso de estrategias lúdicas	41

RESUMEN

Según Nuestro Sistema Educativo la Educación Inicial es considerada como el primer nivel de formación básica, encargado de brindar atención a los niños y niñas menores de cinco años de edad, considera que en esta etapa se cimientan las bases de la formación integral de la persona; de ahí la importancia de brindar una educación de calidad, teniendo en cuenta las características de los niños de esta edad. El presente trabajo responde a la pregunta: ¿Cómo aplicar actividades lúdicas como estrategia metodológica, para desarrollar la noción de agrupación en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 882, Quivinchan, UGEL Cajamarca, 2016?; se ha planteado como objetivo aplicar actividades lúdicas como estrategia metodológica, para desarrollar la noción de agrupación en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 882, Quivinchan, UGEL Cajamarca, 2016; formulándose como hipótesis: la aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica favorecerá significativamente el desarrollo de la noción de agrupación en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 882, Quivinchan, UGEL Cajamarca, 2016; la metodología utilizada corresponde al enfoque de la investigación acción; la población está conformada por diez sesiones del proceso de deconstrucción y reconstrucción; la muestra estuvo representada por las sesiones de aprendizaje con la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de reconstrucción y; los instrumentos considerados para el recojo de la información fueron: Lista de cotejo de entrada y salida, ficha de evaluación de niños y niñas, diarios reflexivos, lista de cotejo de diseño de sesiones, ficha de autoevaluación de desarrollo de sesión; el análisis de los datos formulado fue cualitativo y cuantitativo; los resultados obtenidos permitieron corroborar la hipótesis planteada, esto porque la aplicación de actividades lúdicas permite desarrollar significativamente la noción de agrupación en la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años.

Palabras Clave: Educación Inicial, actividades lúdicas, estrategia metodológica, competencias matemáticas, noción de agrupación.

ABSTRACT

According to Our Educational System, Initial Education is considered as the first level of basic training, in charge of providing care to children under five years of age, considers that at this stage the foundations of the integral formation of the person are laid; hence the importance of providing quality education, taking into account the characteristics of children of this age. The present work answers the question: How to apply recreational activities as a methodological strategy, to develop the notion of grouping in competition acts and thinks mathematically in situations of quantity, in 5-year-old students of the I.E.I. N ° 882, Quivinchán, UGEL Cajamarca, 2016 ?; The objective has been to apply recreational activities as a methodological strategy, to develop the notion of grouping in competition acts and thinks mathematically in situations of quantity in 5-year-old students of the I.E.I. N ° 882, Quivinchán, UGEL Cajamarca, 2016; formulated as a hypothesis: the application of recreational activities as a methodological strategy will significantly favor the development of the notion of grouping in competition acts and thinks mathematically in situations of quantity in 5-year-old students of the I.E.I. N ° 882, Quivinchán, UGEL Cajamarca, 2016; the methodology used corresponds to the action research approach; the population is made up of ten sessions of the deconstruction and reconstruction process; the sample was represented by the learning sessions with the innovative pedagogical proposal included in the reconstruction process and; The instruments considered for the collection of the information were: List of check-in and check-out, evaluation sheet of boys and girls, reflective diaries, checklist of design of sessions, record of self-evaluation of development of session; The analysis of the formulated data was qualitative and quantitative; The results obtained corroborated the hypothesis, this is because the application of recreational activities allows to significantly develop the notion of grouping in the competence of acting and thinking mathematically in situations of quantity in 5 year old students..

Keywords: early childhood education, leisure activities, methodological strategy, math skills, concept of grouping.

INTRODUCCIÓN

Los niños al ponerse en contacto con el mundo, activan todos sus sentidos, de ahí la necesidad de estimularlos convenientemente y de desarrollar su pensamiento lógico a partir de la interiorización de las propiedades de los objetos y las relaciones que se establecen entre ellos; procurando la elaboración de conceptos, el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes matemáticas a través del juego como medio por excelencia, para el aprendizaje infantil y la adquisición de nociones matemáticas; es así que en el presente trabajo académico se plantea una propuesta que permita desarrollar en los niños y niñas de 5 años de edad la noción de agrupación a través de la actividad lúdica, basada en teorías y enfoques que dan respaldo a la misma.

Este trabajo fue desarrollado con los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.I N°882, del Caserío de Quivinchan del Distrito de San Juan, contando con la colaboración de los padres de familia y estudiantes.

En el apartado I se hace referencia a la fundamentación del problema, donde se considera dos aspectos: Caracterización de nuestra práctica pedagógica y; del entorno sociocultural; en el apartado II, se ha trabajado el planteamiento del problema y la formulación de la pregunta. En el apartado III se considera la justificación. En el apartado IV se considera el sustento teórico, en el cual aborda las teorías y enfoques que dan respaldo al trabajo; así como el marco conceptual en donde se tiene en cuenta conceptos de palabras claves que son consideradas en la investigación. En el apartado V se hace mención a la metodología de la investigación, tipo de investigación, objetivos, hipótesis e instrumentos utilizados en el desarrollo de la presente investigación. En el apartado VI se presenta el plan de acción y de evaluación; el apartado VIII corresponde a la discusión de los resultados, mediante la matriz de difusión.

La autora.

1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

La práctica pedagógica es responsabilidad de cada docente dentro o fuera del aula, donde predominan las categorías de la motivación, estrategias de aprendizaje, medios y materiales, evaluación y el reforzamiento de su aprendizaje mediante fichas y prácticas, siendo una de las debilidades la deficiente aplicación de las actividades lúdicas para despertar el interés en los estudiantes puesto que su prioridad en esta edad es el juego, de ahí que éste constituya un elemento fundamental para ser utilizado como estrategia en las actividades de aprendizaje y al aplicarlo permita lograr que los niños sean constructores de su propio aprendizaje. Por ello, se debe abocar al uso constante de estrategias lúdicas repetitivas en el desarrollo del área de matemática.

El presente trabajo académico describe la situación problemática de la práctica pedagógica en el nivel Inicial y enfatiza en la importancia de la labor docente; pues, al ser parte de nuestras funciones guiar, mediar, generar, orientar conocimientos, resulta imperativo motivar a los estudiantes a construir sus propios aprendizajes y así lograr convertirlos en personas competentes, capaces de enfrentar los desafíos de la sociedad.

Los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas en clase, con el uso de los registros de información, obtenidos de la aplicación del Diario de Campo y de la investigación cualitativa han sido los siguientes: En el proceso enseñanza - aprendizaje he clasificado las categorías: Rutinas, motivación, medios y materiales, estrategias metodológicas y evaluación, obtenidas del análisis de las recurrencias determinadas en los diarios de campo, interviniendo cada categoría en un momento determinado de las sesiones de aprendizaje; con respecto a las rutinas, entendidas como momentos y acciones que ayudan a los estudiantes a su formación integral, han sido practicadas a fin de fomentar un agradable clima institucional y mejorar la práctica de valores; se convierten en fortalezas y ayudan a la mejora de mi práctica pedagógica; la motivación durante la ejecución de mis sesiones de aprendizaje la realicé mediante canciones, dinámicas, diálogos, interrogaciones, promoviendo la participación activa de los estudiantes, lo cual me facilitó la adquisición de conocimientos significativos y a la vez crear un clima favorable; con respecto a los medios y materiales, si bien facilitan la adquisición de aprendizajes, no son adecuados a todos los contextos y realidades, ya

que en su mayoría han sido elaborados para una realidad determinada, no resultando muy funcionales para una Institución Educativa Multigrado, siendo más favorables los materiales no estructurados.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La Institución Educativa Inicial Quivinchan fue creada el año 2015, se encuentra ubicada en el distrito de San Juan, a una altura de 1900 msnm, en la zona rural; el local es prestado por la Institución Educativa de Primaria; cuenta con un ambiente, el aula es adecuada para la población estudiantil, cuenta con mobiliario adecuado y regular; los padres de familia son de bajos recursos económicos, se dedican a la agricultura, ganadería y comercio, siendo principalmente su actividad económica de ingresos la producción de fruta; teniendo como prioridad la educación de sus menores hijos, quienes asisten puntualmente a la Institución Educativa.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA

2.1. Planteamiento del problema

La educación inicial es la base para fijar los futuros aprendizajes de los estudiantes; en esta etapa las actividades lúdicas, concebidas como la forma natural se incorpora a los al medio que los rodea con el fin de que aprendan en base a sus experiencias.

El problema de aprendizaje de la matemática y de las demás áreas curriculares en el nivel inicial debe de analizarse de manera íntegra, puesto que se tienen que considerar factores como los contenidos debido a que el aprendizaje tiene que estar vinculado al entorno, experiencia y necesidades de los estudiantes.

Al analizar las condiciones técnico pedagógicas en la I.E.I. N° 882, Quivinchan, se ha logrado determinar la existencia de una escasa planificación de estrategias de aprendizaje, que no se ha tenido en cuenta el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, el limitado conocimiento de la concepción de competencias matemáticas, el escaso uso de estrategia didácticas, el inadecuado uso de los materiales y recursos

como material concreto, material científico tecnológico y material de su entorno y; la falta de la contextualización de la matemática para el logro de sus competencias, al no toma en cuenta experiencias y los conocimientos previos del alumno; situación que ha conllevado al fracaso en el aprendizaje de la matemática.

Es por tal razón que, al reflexionar sobre mi práctica pedagógica y analizando cada uno de los procesos pedagógicos de mis sesiones de aprendizaje en mis diarios de campo y sintetizarlos en la matriz de categorización he llegado a la conclusión que mi mayor dificultad radicaba en el escaso uso de estrategias lúdicas para poder lograr los aprendizajes esperados en la noción de agrupación en el área de matemática lo que provocaba que los estudiantes durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje pierdan la motivación, situación que se veía evidenciada en su poco interés en las actividades planificadas y en un aprendizaje deficiente, poco duradero y carente de significatividad; es así que en mi práctica pedagógica se evidencia una deficiente aplicación de actividades lúdicas.

En tal sentido para poder relacionar si las escasas actividades lúdicas guardan relación con el aprendizaje de la noción de agrupación en el área de matemática en la presente investigación se pretende dar respuesta a la siguiente pregunta:

2.2. Formulación de la Pregunta

¿Cómo aplicar actividades lúdicas como estrategia metodológica para desarrollar la noción de agrupación en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 882, Quivinchán, UGEL Cajamarca, 2016?

3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Con el presente trabajo se pretende resolver un problema identificado en las aulas de las Instituciones Educativas de nivel inicial de la zona rural de la provincia de Cajamarca, donde se ha descuidado la elaboración y aplicación de estrategias metodológicas en la enseñanza de la matemática, en el sentido que se han venido

desarrollando sesiones de matemática descontextualizadas, con el uso de hojas de aplicación destinadas a la enseñanza de numerales abstractos y a la práctica de la lectoescritura; es evidente que el diseño curricular ha sido distorsionado; que se desconoce la nueva propuesta de la educación inicial y las rutas de aprendizaje, las cuales nos brindan las líneas directrices acerca de las capacidades y competencias matemáticas que se debe desarrollar en el nivel inicial, acorde a la edad e interés de cada estudiante y por las que se debe encaminar en todas las instituciones educativas del país.

Esta propuesta pedagógica pone énfasis en la aplicación de estrategias en las actividades lúdicas para despertar el interés, motivación y participación activa de los estudiantes, para desarrollar su noción de agrupación y; que logren usar este conocimiento en diversas situaciones.

El presente trabajo académico tiene como finalidad mejorar mi práctica docente y la de los demás docentes del nivel, con las mismas deficiencias en dicho campo, aportando sugerencias para dinamizar las acciones en cada sesión de aprendizaje del área de matemática; pues, luego de la deconstrucción mi práctica pedagógica encuentro que una de mis principales debilidades es la deficiente aplicación de la utilización de estrategias en la aplicación del juego lúdico en la noción de agrupación en la enseñanza de la matemática en el nivel inicial, lo que limita el logro de aprendizajes significativos en mis estudiantes, siendo las estrategias lúdicas herramientas que facilitan la adquisición de estos aprendizajes y; a la vez actividades placenteras esenciales que contribuyen a la construcción subjetiva; asimismo este trabajo lo realizo para conocer nuevas estrategias lúdicas que me serán útiles en mi práctica pedagógica, lo que constituye una vía natural de expresión y; que contribuirá al desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño; pues, el juego para el niño es sinónimo de salud que implica bienestar emocional, físico, cognitivo y social que facilitará su desarrollo integral.

El presente trabajo académico es de prioridad para conocer, elaborar y usar estrategias de aprendizajes para mejorar los aprendizajes en los estudiantes y de esa manera lograr una educación de calidad, lo que servirá de apoyo a los docentes del nivel inicial.

4. SUSTENTO TEÓRICO

4.1. Marco teórico

4.1.1. Teorías

4.1.1.1. Teoría de Jean Piaget

Para Philip (1984) Jean Piaget:

“Se interesó en el crecimiento de las capacidades cognoscitivas humanas, consideraba que el desarrollo cognoscitivo es el resultado combinado de la maduración del cerebro, el sistema nervioso y la adaptación al ambiente; Piaget comenzó a explorar la forma en que los niños crecen y desarrollan sus habilidades de pensamiento, estaba más interesado en la forma como los niños llegan a conclusiones que en el hecho de decir sus respuestas eran correctas en lugar de plantear preguntas para calificar como correctas o erróneas, interrogaba a los niños para encontrar la lógica de tras de sus respuestas por medio de la observación concienzuda de sus hijos y otro niños, y es así como elaboro su teoría del desarrollo cognitivo (p. 44)”.

Como se advierte, éste psicólogo señalaba que de la combinación de las actividades físicas con las psicológico daban lugar al desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño; conclusión que le permitió formular su teoría estructuralista del juego, esto en base a los estudios que realizó sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño; Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia; para él, el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin ser necesario aceptar las limitaciones de su adaptación.

Etapas del desarrollo cognitivo

Según Piaget, las etapas en el desarrollo cognitivo son cuatro, siendo la primera la sensorio motora o sensorio motriz; que tiene

lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (dos años de edad); se caracteriza por “la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato; permite la articulación entre el desarrollo cognitivo a través de juegos de experimentación, involuntarios en un inicio, donde se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos” (Molina 1994, p. 227).

Los niños y niñas muestran un comportamiento egocéntrico en el que la principal división conceptual presente es aquella que separa las ideas del “yo” y del “entorno”; los bebés juegan para satisfacer sus necesidades mediante transacciones entre ellos y el entorno; a pesar de que en esta fase distingue entre los matices y sutilezas que presenta la categoría “entorno”; se conquista la comprensión de la permanencia del objeto, es decir, la capacidad para entender que las cosas que no percibimos en un momento determinado pueden seguir existiendo a pesar de ello.

La segunda etapa es la pre operacional, que aparece más o menos entre los dos y los siete años; los niños empiezan a adquirir la capacidad de ponerse en el lugar de los demás; de actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico; sin embargo, el egocentrismo sigue presente; traduciéndose en “serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto” (Molina 1994, p. 231); además, el niño aún no ha alcanzado la capacidad para manipular información siguiendo las normas de la lógica para extraer conclusiones formalmente válidas; tampoco puede realizar operaciones mentales típicas de una persona adulta.

En la tercera etapa, denominada de las operaciones concretas, que ocurre aproximadamente **entre los siete y los doce años de edad** el niño accede al estadio de las operaciones concretas, en las que empieza a usar la lógica para arribar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas

y no abstractas; además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos, y el estilo de pensamiento es menos egocéntrico; una de las manifestaciones que permiten establecer si un niño ha llegado a esta etapa es la capacidad de inferir que la cantidad de líquido que contiene un recipiente no depende de la forma del líquido.

Por último, la cuarta etapa ha sido denominada de las operaciones formales y aparece de los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta; en este período se adquiere la capacidad de utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas no ligadas a casos concretos experimentados de primera mano.

Piaget considera al juego como una asimilación creadora del niño que permite al niño desarrollar su capacidad psicomotora, sensorio motor, cognitivo, pensamiento lógico y el lenguaje.

En la teoría de Piaget se encuentran dos funciones básicas para el desarrollo del niño denominadas asimilación y acomodación las mismas que favorecen su adaptación al ambiente; la adaptación constituye un esfuerzo cognoscitivo del niño, que le permiten encontrar un equilibrio con su ambiente; la asimilación permite que el organismo incorpore información al interior de las estructuras cognoscitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee y; la acomodación ajusta al organismo a las circunstancias exigentes; también considera que el desarrollo es el resultado de la combinación entre cerebro, el sistema nervios y; la adaptación al ambiente; estos conocimientos los va adquiriendo el niño a través de la actividad lúdica.

4.1.1.2. Teoría de Lev Vygotsky

Denominada Sociocultural; enfatiza la participación proactiva de los niños con el ambiente que les rodea, constituyéndose el desarrollo cognoscitivo como resultado de un proceso colaborativo. Vygotsky

sostenía que “los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social; que van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como resultado de un proceso lógico de inmersión a un determinado modo de vida” (Agirre, 2005, p.187); aquellas actividades que los niños realizan de manera compartida les permite interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales del medio que les rodea, apropiándose de las mismas.

Vygotski creó la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores; para el autor, el juego constituye un instrumento y un recurso socio cultural, cuyo papel es impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria.

La Zona de Desarrollo Próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, esto es, la capacidad adquirida para resolver problemas de forma independiente hasta ese momento y; el nivel de desarrollo potencial, es la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de sus pares más capaces (Vygotsky, 1981 p. 37).

Tipos de juego

Según Vygotski existen 02 tipos de juegos: Como valor socializador, donde el niño, a través de una acción espontánea, como el juego, socializa y recibe valores, costumbres y la cultura de su contexto, siendo el medio social donde se desenvuelve quien determine el resultado final de su desarrollo y; como factor de desarrollo: que, le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones; desarrollando su pensamiento abstracto (Vygotsky, 1981 p. 49); por lo que afirma que el juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino que es un factor motor del desarrollo.

Fases evolutivas del juego infantil:

(Vygotsky 1981) considera 02 fases, siendo la primera de 2 a 3 años en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno les otorga; tiene a su vez, dos niveles de desarrollo: Aprende lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno; tal y como el entorno familiar se lo transmite y; aprende a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos; con la adquisición del lenguaje han de operar con significados (p. 67).

La segunda fase, de 3 a 6 años denominada juego socio dramático, representa o crea imitativamente el mundo de los adultos; de esta manera avanza en la evolución de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo, que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporciona las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra papa o mamá y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas (Vygotsky, 1981, p. 72).

Vygotsky enfatiza su teoría en la interacción de los niños con su ambiente, a través de la interacción social donde adquieren habilidades cognoscitivas como parte de su inducción a una forma de vida; postula que la inteligencia se desarrolla gracias a la presencia de ciertos instrumentos psicológicos que encuentra en su medio ambiente, siendo considerado el lenguaje como herramienta fundamental.

4.1.1.3. Teoría de David Ausubel

Postula su teoría denominada del Aprendizaje Significativo, entendido como la incorporación de nueva información a la estructura cognitiva del individuo; esta incorporación crea una asimilación entre el conocimiento que posee el individuo con la nueva información, facilitando el aprendizaje.

El conocimiento no se encuentra en la estructura mental, sino que es producto de un proceso; pues en la mente hay una red orgánica de

ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí que, cuando llega una nueva información, puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente; la cual, sin embargo, resulta siendo modificada debido al proceso de asimilación.

Características del aprendizaje significativo:

Según Ontoria (1996) las características del aprendizaje significativo son: “interacción entre la nueva información con aquella que se encuentran en la estructura cognitiva; El aprendizaje nuevo adquiere significado cuando interactúa con la noción de la estructura cognitiva y; La nueva información contribuye a la estabilidad de la estructura conceptual preexistente” (p. 81).

Formas de aprendizaje significativo

Ausubel, Novak y Hanesian, (1978), citados por Pozo, (2010) establecen las siguientes formas de aprendizaje:

“1. Aprendizaje subordinado: A. Inclusión derivativa: La nueva información es vinculada a la idea supraordinada y representa otro caso o extensión, no se cambian los atributos de criterio del concepto que se tenía pero se reconocen nuevos ejemplos como relevantes; B. Inclusión correlativa: La nueva información es vinculada a la idea que se tiene, pero es una extensión, modificación o limitación de esta; los atributos de criterio del concepto concebido pueden ser modificados con la nueva inclusión correlativa; 2. Aprendizaje supraordinado: Las ideas establecidas se reconocen como ejemplos más específicos de la idea nueva y se vinculan a ésta; la idea supraordinada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas y; 3. Aprendizaje combinatorio: La idea nueva es vista en relación con las ideas existentes, pero no es más inclusiva ni más específica que éstas; en este caso se

considera que la idea nueva tiene algunos atributos de criterio en común con las ideas preexistentes” (p. 128).

Lo antes señalado no hace más que evidenciar la vigencia de la teoría de Ausubel, debido a que ofrece un referente próximo a aula y profesorado; situaciones que llenan de contenido a estas categorías; el planteamiento de que la nueva información se incorpora a algún conocimiento previo adquiere una verdadera connotación; a lo que se suma el juego como una actividad necesaria del niño y una herramienta útil para que adquiera y comparta habilidades intelectuales motoras o afectivas y en consecuencia se constituya en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula.

4.1.1.4. Teoría de María Montessori

Postula que para aprender el niño necesita estímulos y libertad; que el docente debe permitir que el estudiante exprese sus gustos y preferencias; así como que el niño se equivoque y que vuelva a intentarlo; insistía en el cambio del rol del docente dominante hasta que permita que el estudiante adquiera un rol más activo y dinámico en el proceso de aprendizaje, incorporándose la idea de que el aprendizaje provoque felicidad y aliente la creatividad y capacidad natural de los niños; sus ideas se resumen en:

“El nivel y tipo de inteligencia se conforman durante los primeros años de vida y la plasticidad la cual debe ser explotada comenzando tempranamente; los conocimientos deben ser introducidos en los niños mediante la información existente como consecuencia de sus razonamientos; la importancia de motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias; permitir que el niño encuentre la solución de los problemas; la introducción de la competencia después que el niño confíe en el uso de los conocimientos básicos; la

imposibilidad de crear genios, pero sí de dar a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades y; que cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender” (Montessori, 1912, p. 83)

De lo antes expuesto podemos señalar que Montessori nos da a entender que el niño posee un enorme potencial físico e intelectual; por lo que como docentes junto a los padres, desempeñamos un rol importante en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, lo que justifica el hecho que desde nuestro nacimiento la educación puede cambiar el presente y futuro de la sociedad; sin perder de vista que el desarrollo del potencial humano no lo determinan los docentes; nuestra misión es servir como guía en el desarrollo del estudiante; asimismo, hace referencia a que el juego debe ser libre para que a través de éste el estudiante experimente y aprenda del mundo que le rodea, desarrollando de esta manera su mente, su cuerpo y su espíritu; lo cual servirá para alcanzar su máximo potencial cognitivo.

4.1.1.5. Teoría de Sigmund Freud

Esta teoría destaca la influencia de las experiencias vividas en la niñez temprana y de las motivaciones inconscientes en la conducta; se reprimen muchas pulsiones instintivas y los recuerdos de experiencias traumáticas son expulsados de la consciencia hacia la parte inconsciente de la mente en la que continúa causando ansiedad e influyendo en la conducta. Papalia (1982), opina que Freud desarrollo una explicación de la estructura básica de la personalidad, su teoría afirma que la personalidad está compuesta por tres elementos:

“EL ELLO: Presente desde el nacimiento, formando por instintos y pulsiones básicas que buscan gratificación inmediata, independientemente de las consecuencias, sin supervisión EL ELLO pondría al individuo en un serio conflicto con otras personas y con la sociedad; EL YO (O EGO), empieza

a desarrollarse durante el primer año de vida, consta de procesos mentales, la capacidad de razonamiento y el sentido común que pretende ayudar al Ello a encontrar su expresión sin meterse en problemas, opera de acuerdo con el principio de la realidad y; EL SUPER YO (O SUPEREGO), se desarrolló como resultado de la enseñanza de los padres y la sociedad, representa los valores sociales que son incorporados en la estructura de la personalidad del niño, se convierte en la conciencia que pretende influir en la conducta para que sea conforme con las expectativas sociales (p. 123).

Freud vinculó el juego a la expresión de instintos; concretamente, al instinto del placer; para él, sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y estos símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil, similar a lo que el sueño le proporciona al adulto (Venegas, 2018, p. 17); en el caso de los niños y niñas es una manera de poder ver aquello que por palabras les sería difícil expresar, y a través del juego si sabemos ser buenos observadores podremos el estado anímico de los más pequeños; a través de la observación hay todo un mundo por descubrir, lo que antes nos parecía un simple juego, ahora será visto con otros ojos.

4.1.2. Enfoques

4.1.2.1. Enfoque Activista

Consiste en la manipulación y aprender haciendo, esto porque el aprendizaje depende la experiencia; existe libertad para hablar y actuar, el docente no es el ser que lo sabe y lo regula todo.

Según este enfoque, la actividad lúdica permite que el niño logre experiencias conociendo el mundo que lo rodea, se exprese, se comunique, lo que le permitirá su desarrollo integral no siendo la

presencia del docente indispensable para el aprendizaje, esto porque el juego es una característica propia de su edad.

4.1.2.2. Enfoques contemporáneos

La psicología cognitiva contemporánea, debe defender los procesos psicopedagógicos del aprendizaje, donde el estudiante “tiene que reconstruir activamente los conceptos de la ciencia, incorporándolos a sus estructuras de pensamiento y poniendo en ejecución los procesos psicológicos superiores”; situación que implica una acción mental más que motriz.

Teniendo en cuenta los aportes de este enfoque podemos señalar que el juego, por ser una actividad de interés natural del niño constituye una forma activa en la que va construyendo su aprendizaje; los niños pueden ser capaces de identificar y clasificar distintas formas, colores, tamaños y otras características propias de los objetos de su entorno.

4.1.2.3. Enfoque de la educación Inicial

Se basa en el desarrollo y aprendizaje infantil, los mismos que, al articularse con las experiencias educativas significativas, que deben ser oportunas, intencionadas y pertinentes, deben permitir al niño adquirir los aprendizajes necesarios para su desarrollo integral; que se desenvuelva de manera óptima y acceda a nuevas oportunidades de desarrollo. Para el logro del desarrollo infantil es necesario que se involucre a la familia, a la comunidad y; a las instituciones de la sociedad determinada; solo así se podrá asegurar su desarrollo gradual, integral y oportuno.

4.1.2.4. Enfoque de la resolución de problemas

Un problema es una situación que nos proporciona cierta información, a partir de la cual se tiene que encontrar nueva información; en tal sentido, los niños deben tener la oportunidad de explorar la

situación, identificar la información, determinar aquella que se puede buscar, experimentar distintas alternativas y; encontrar la solución.

4.1.2.5. El juego en la educación inicial

Como se ha señalado, el juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y; que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo; es una actividad fundamental en el proceso evolutivo que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social; en el presente trabajo académico, referido al ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de algunas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos fundamentales para el comportamiento académico y personal de los alumnos.

Tipos de juegos

Los niños ejercitan diferentes tipos de juegos, dependiendo de su personalidad, capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos:

0 a 2 años: El juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este juego “solitario” hace que los niños se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.

2 a 3 años: Comprende el “juego paralelo”; a los niños les gusta jugar en compañía de otros, pero aún no interactúan completamente con ellos.

3 a 4 años: El niño juega con otros compañeros, pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo).

4 a 5 años: el niño interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta (juego cooperativo).

Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados.

Importancia del juego en el niño menor de 6 años

Constituyen situaciones lúdicas aquellas que comprenden juegos tradicionales y actividades lúdicas propuestas por la o el docente; estas promueven el disfrute de nuevas formas de explorar la realidad, permite desarrollar la creatividad al pensar diferentes alternativas para dar soluciones, favoreciendo así al desarrollo del pensamiento y la regulación de su accionar, que se va enriqueciendo en la interacción grupal.

Para elegir las situaciones lúdicas se debe tener en cuenta la edad de los niños y sus intereses; las capacidades que se desean priorizar; que tengas reglas sencillas y desarrollo corto; los materiales a utilizar deben ser preferentemente reusables; en el desarrollo de la actividad, prever juegos, repetirlos varias veces si así lo desean los niños a fin de que los niños planteen diversas estrategias durante el juego; promover la autonomía en la organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios verbales entre ellos; destinar tiempos de conversación con los niños en distintos momentos del desarrollo de la actividad.

4.1.2.6. El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Los niños están en contacto con el mundo que estimula todos sus sentidos, siendo conveniente motivarlos en un pensamiento lógico a partir de la interiorización de las propiedades de los objetos y las relaciones que se produce entre ellos, además de la posibilidad de organizar y representar esa información a través de diagramas gráficos y esquemas.

Para lograr que los niños adquieran la noción de agrupación se hace necesario discriminar, relacionar objetos por semejanzas o diferencias lo que le va a permitir agrupar los objetos que se parecen en algo, luego aislar ese algo, identificarlo y definirlo; así el niño construye categorías y llega a identificar formas, colores, tamaños y otras características y objetos. Es necesario mencionar que no se trata de enseñar formas, colores, etc, sino promover el proceso de identificación de cualquier característica.

Teniendo en cuenta las características de los niños y sus formas naturales de aprender, es necesario considerar al juego como una de las estrategias metodológicas que permitirá el promover aprendizajes significativos; el juego constituye una fuente inagotable de descubrimientos, conocimientos y afectos que han de llevar al niño a dominar el mundo y a transformarlo.

El aprendizaje de la matemática es principalmente actuar, la actividad intelectual de los pequeños se inicia en una acción en base a una reflexión; el juego es un medio por excelencia para el aprendizaje infantil, a través de éste se promueve el desarrollo del razonamiento lógico matemático aplicado a la vida, procurando la elaboración de conceptos, desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes matemáticas, considerando indispensable que el niño manipule material concreto como base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento.

Las nociones matemáticas experimentadas a través del juego y las experiencias directas favorecerán la representación simbólica de la realidad, promoviendo a la vez la comunicación matemática desde el uso correcto del lenguaje. El juego es el medio natural por el cual los niños exploran objetos concretos y dominan su entorno, pudiendo proporcionar una vía interesante y significativa para aprender gran parte de las matemáticas elementales.

4.2. Marco conceptual

4.2.1. Educación

Es el elemento fundamental para el éxito de la integración en un mundo que reclama competencias específicas para aprender a ser, aprender a hacer, aprender a aprender y aprender a vivir juntos; asimismo es uno de los instrumentos más eficaces para promover y proteger la identidad cultural (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia , 2008, p. 41).

4.2.2. Aprendizaje

Acción y efecto de aprender; como tal, es el proceso de asimilación de información mediante el cual se adquieren nuevos conocimientos, técnicas o habilidades; en este sentido, consiste en adquirir, procesar, entender y aplicar una información que nos ha sido enseñada o que hemos adquirido mediante la experiencia a situaciones reales de nuestra vida (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia, 2008, p. 13).

4.2.3. Estrategia

Es un plan para dirigir un asunto; se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles; está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia, 2008, p. 47).

4.2.4. Actividad

Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas.

4.2.5. Lúdica

Proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego; el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

4.2.6. Juego

Acción y efecto de jugar. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

4.2.7. Agrupación

Es la acción de juntar objetos con las mismas características.

4.2.8. Matemática

Es un conjunto de lenguajes formales que pueden ser usados como herramienta para plantear problemas de manera no ambigua en contextos específicos.

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Se incluyen los métodos, y procedimientos empleados en el estudio; asimismo, se describen las técnicas e instrumentos empleados en el estudio.

5.1. Tipo de investigación

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

5.2. Objetivos

5.2.1. Objetivo general

Aplicar actividades lúdicas como estrategia metodológica para el desarrollo de la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años, de la I.E.I. N° 882, Quivinchan.

5.2.2. Objetivos específicos

- Analizar las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 882, Quivinchan.
- Aplicar estrategias de investigación acción en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 882, Quivinchan.
- Analizar los diarios reflexivos en los estudiantes de la I.E.I N°882 – Quivinchan.
- Procesar las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 882-Quivinchan.
- Determinar el resultado del logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-Quivinchan.

5.3. Hipótesis de acción

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica favorecerá el desarrollo de la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 882, Quivinchan.

5.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:

Los beneficiarios de la propuesta innovadora se encuentran constituidos por todos los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 882, Quivinchan.

5.5. Población

La población dentro de este tipo de investigación acción cualitativa está conformada por mi práctica pedagógica, la cual consta del desarrollo de todas las sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción de la práctica pedagógica, a partir de las cuales se registran los cambios caracterizando fortalezas y debilidades en cada uno de los procesos didácticos y pedagógicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje del área de matemática del nivel inicial con el objetivo de incidir en la solución del problema planteado.

5.6. Muestra

La muestra se encuentra en el 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.

5.7. Instrumentos

Se han construido 10 diarios de campo que formaron parte de la deconstrucción de la práctica pedagógica, en donde se registraron los sucesos tal y como se presentaron durante el desarrollo de mis sesiones, los que me sirvieron para detectar mis fortalezas y debilidades.

Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión, instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar de manera detallada cada sesión antes de ser aplicada, considerando si ésta cuenta con acciones que evidencien cada uno de los momentos pedagógicos, procesos pedagógicos y didácticos, estrategias metodológicas pertinentes, uso adecuado de los materiales y el tiempo.

Se han construido 10 fichas de auto evaluación para aplicar la estrategia, instrumento que fue utilizado para comprobar si la estrategia empleada fue la más pertinente y efectiva considerando si se aplicó siguiendo cada uno de los momentos para lograr el desarrollo de la noción de agrupación en el niño.

Se implementaron 10 diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia, instrumentos que me permitieron conocer mis fortalezas y debilidades con respecto a mi práctica pedagógica, y en si al uso de estrategias metodológicas en el área de matemática.

Lista de cotejo de evaluación de entrada y salida para evaluar los aprendizajes de los estudiantes, instrumentos que permitieron verificar los avances y dificultades de los aprendizajes en los niños en relación a la noción de agrupación, tanto al inicio como al final de la aplicación de la propuesta pedagógica.

Fichas de evaluación para evaluar el proceso de aprendizaje, instrumentos que permitieron recoger la información necesaria para verificar el nivel del logro del aprendizaje esperado en los estudiantes durante la aplicación de cada una de las 10 sesiones.

Sesiones de aprendizaje, son las 10 sesiones diseñadas y aprobadas para su aplicación usando la estrategia de las actividades lúdicas para lograr la noción de agrupación en los estudiantes de cinco años.

6. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

6.1. Matriz de plan de acción

Matriz 1: De plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:												
La aplicación de actividades lúdicas favorecerá el desarrollo de la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-QUIVINCHAN, UGEL Cajamarca, 2016.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
El uso de actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador)		X	X	X	X						
ACTIVIDADES DE ACCIÓN												
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador. Docente. Participante. Acompañante.	Fuente de información y fichas.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente.		X									
3. Revisión de sesiones de aprendizaje.	Acompañante.		X									
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.		X									
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente.		X	X	X	X						
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente. Participante. Acompañante.		X	X	X	X						
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Acompañante.		X									
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente.					X	X	X				
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Docente.						X	X				
10. Redacción del informe y entrega preliminar	Docente.						X	X	X			
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Docente. Participante.									X	X	X
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente. Acompañante.											X

6.2. Matriz de evaluación

6.2.1. De las acciones

Matriz 2: De evaluación de las acciones

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
El uso de actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	<p>100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora, revisadas, aprobadas y aplicadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Di indicaciones claras y precisas antes y después de la actividad lúdica. - Realicé juegos libres respetando el interés de los niños, estableciendo confianza y disfruté en sus actividades. - Aproveche los espacios de su comunidad para las actividades lúdicas. - Incentive la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los estudiantes a la verbalización de lo que están experimentando. - Estimulé la expresión pictórica y simbólica. - Dinamicé los procesos del pensamiento, generando interrogantes y motivando la búsqueda de soluciones. - Organicé equipos de trabajo cooperativo. - Presenté desafíos que dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos. - Propicié la socialización en mis estudiantes. - Potencie el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Sesiones de aprendizaje -Fotos -Diarios de reflexión - Lista de cotejo de diseño de las sesiones de aprendizaje. - Ficha de auto evaluación de la aplicación de la estrategia de la propuesta.
Comunicación de los resultados a la comunidad educativa.	100% de participación de los padres de familia.	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia. - Fotos

6.2.2. De los resultados

Matriz 3: De evaluación de los resultados

EVALUACION DE LOS RESULTADOS		
Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Desarrollar la noción de agrupación en los niños (resultado – aprendizaje)	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa objetos por su tamaño con un solo criterio y expresa la acción realizada. - Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. - Agrupa y representa figuras geométricas por su forma. - Explica con un solo criterio que usó para agrupar objetos con dos criterios. - Realiza diversas representaciones de agrupación de objetos según el color con material concreto y gráfico. - Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para agrupar hojas por su tamaño. - Agrupa objetos con un solo criterio (grueso-delgado) y expresa la acción realizada. - Agrupa objetos por su tamaño y expresa la acción realizada. - Agrupa y representa objetos según su forma y color. - Explica con su propio criterio que usó para agrupar con dos criterios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo de entrada y salida. - Fichas de evaluación de las sesiones de aprendizaje. - Informe del avance del progreso del niño. - Fotos. - Trabajos de los niños.

7. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

7.1.1. Análisis de sesiones de aprendizaje

Matriz 4: Resultado del análisis de las sesiones de aprendizaje

<i>SESIONES</i>	<i>INICIO</i>	<i>DESARROLLO DE ESTRATEGIAS UTILIZADAS</i>	<i>CIERRE</i>
SESION N° 01	Canción, dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 02	Dinámica, dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 03	Visita al campo y dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 04	Canción, dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, formulación de preguntas, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 05	Visita al campo y dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, formulación de preguntas, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 06	Cuento, dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, formulación de preguntas, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 07	Visita al campo y dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, formulación de preguntas, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 08	Canción, dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 09	Canción, dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, formulación de preguntas, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SESION N° 10	Visita al campo y dialogo a través de la formulación de preguntas.	Juego, manipulación de material concreto, representación pictórica y verbalización.	Asamblea, metacognición, formulación de preguntas.
SISTEMATIZACIÓN	Durante el momento del inicio de las sesiones de aprendizaje las estrategias más empleadas son la canción, el juego y la visita al campo, además del dialogo a través de la formulación de preguntas que siempre están presentes en las diez sesiones de aprendizaje.	En lo que respecta al momento del desarrollo de las sesiones de aprendizaje la estrategia que predomina es el juego.	En las diez sesiones de aprendizaje se evidencia que al momento del cierre, predomina el uso de la asamblea y de la meta cognición por medio de la formulación de preguntas las diez sesiones.

INTERPRETACION:

En la aplicación de mi propuesta pedagógica innovadora, se evidencia que en el momento de inicio de la sesión de aprendizaje se ha utilizado la estrategia de la canción en cuatro sesiones, en cuatro sesiones se ha realizado la visita al campo, en una sesión se ha empleado el cuento, en una sesión ha sido utilizado la dinámica, así como se evidencia que en las diez sesiones de aprendizaje siempre está presente el dialogo a través de la formulación de preguntas, con respecto al momento del desarrollo la estrategia empleada en las diez sesiones de aprendizaje ha sido la estrategia de la actividad lúdica o el juego, al momento del cierre la estrategia utilizada ha sido la asamblea y la metacognición apoyada por medio de la formulación de preguntas. Estos resultados me permiten comprobar que la aplicación de la actividad lúdica o el juego ha sido la principal estrategia empleada durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, momento en el cual se construye el aprendizaje del niño, puesto que esta actividad por ser de su interés es el principal medio de su aprendizaje. Es así que la propuesta planteada por Piaget, en donde considera que las actividades lúdicas y el uso de materiales promueven en el niño de esta edad el desarrollo del pensamiento lógico matemático, donde necesita vivenciar, manipular y representar los resultados de sus experiencias vividas.

Tabla 1

Resultados del nivel de logro del aprendizaje por sesión de los estudiantes

N° de Sesiones	Frecuencia		%	
	SI	NO	SI	NO
1	9	6	60	40
2	9	6	60	40
3	15	0	100	0
4	15	0	100	0
5	15	0	100	0
6	15	0	100	0
7	15	0	100	0
8	14	1	93	7
9	15	0	100	0
10	14	1	93	7
Total	9	1	90.6	9.4

FUENTE: Matriz 05

INTERPRETACIÓN:

En los resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesiones, podemos evidenciar que en la sesión 1 y 2 se obtuvo un 60% de logro en el aprendizaje y un 40% no logro el aprendizaje, en la sesión 8 y 10 se obtuvo un 93% de logro en el aprendizaje y un 7% no lograron; asimismo en el resto de sesiones se obtuvo un 100% de nivel de logro de aprendizaje. Se puede coincidir con lo planteado por Ausubel, quien plantea el aprendizaje significativo, se adquiere a partir de las experiencias que ya se tiene y que le permiten incorporar un nuevo aprendizaje, de ahí la necesidad de brindarle al niño el máximo de experiencias de acuerdo a sus intereses para que sean aprovechados en su nuevo aprendizaje, esto también asociado a la propuesta de Vygotsky donde plantea la influencia socio cultural en el proceso de aprendizaje en donde la interacción y la ayuda de otros permite el desarrollo de nuevos conceptos para que luego adquiera otros de mayor complejidad o rango superior.

En la figura 1, se muestran los resultados de la aplicación de estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica para desarrollar la noción de agrupación en el área de matemática en los estudiantes de cinco años de la I.E.I N°882 – Quivinchan, UGEL – Cajamarca, 2016.



Figura 1: Nivel de Logro de la actividad lúdica

7.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

Matriz 6

Análisis de los diarios reflexivos

SESIÓN	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí, ya que estuvieron planificados con anterioridad tomando en cuenta los procesos pedagógicos y estrategias.	Sí, porque no hice un buen manejo de los procesos pedagógicos, específicamente en el recojo de los saberes previos lo cual me dificultó para realizar la transferencia del conocimiento.	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Práctica Pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas. - utilizar los procesos pedagógicos y didácticos. - Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. - Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.
2	Sí, porque realice lo que había planificado para mi sesión de aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos.	No, porque realice una experiencia directa y fue más significativa para mis estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema.	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Práctica Pedagógica.	<p>Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas.</p> <p>Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad.</p> <p>Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.</p> <p>Utilizar material propio de su comunidad.</p>
3	Sí, porque realice lo que había planificado para mi sesión de	No, porque realice una experiencia directa y fue más significativa para mis	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje	Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas.

	aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos.	estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema.	desarrollo de la sesión de aprendizaje.	de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Utilizar material propio de su comunidad.
4	Sí, porque realice lo que había planificado para mi sesión de aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos.	No, porque realice una experiencia directa y fue más significativa para mis estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema.	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas. Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Utilizar material propio de su comunidad.
5	Sí, ya que estuvieron planificados con anterioridad tomando en cuenta los procesos pedagógicos y estrategias	Si, porque no hice un buen manejo de los procesos pedagógicos, específicamente en el recojo de los saberes previos lo cual me dificulto para realizar la transferencia del conocimiento.	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas. - utilizar los procesos pedagógicos y didácticos. - Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. - Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.
6	Sí, porque realice lo que había planificado para mi sesión de aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos.	Si, porque en el desarrollo de mi sesión no se pudo evidenciar la meta cognición a pesar que realice una experiencia significativa para mis estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas. Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Utilizar material propio de su comunidad.
	Sí, porque realice lo que había planificado para mi	No, porque realice una experiencia directa y fue	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar	Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas.

7	sesión de aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos.	más significativa para mis estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema	utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Utilizar material propio de su comunidad
8	Sí, porque realice lo que había planificado para mi sesión de aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos	No, porque realice una experiencia directa y fue más significativa para mis estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema.	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas. Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Utilizar material propio de su comunidad.
9	Sí, porque realice lo que había planificado para mi sesión de aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos	No, porque realice una experiencia directa y fue más significativa para mis estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema.	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas. Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Utilizar material propio de su comunidad.
10	Sí, porque realice lo que había planificado para mi sesión de aprendizaje basándome en los Procesos Pedagógicos	No, porque realice una experiencia directa y fue más significativa para mis estudiantes y en todo momento colabore en su aprendizaje con preguntas inmersas al tema.	Si, ya que fueron elaborados específicamente para ser utilizados durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Sí, porque me permite comprobar, evaluar, reflexionar y retroalimentar el aprendizaje de mis estudiantes. Para así mejorar mi Practica Pedagógica	Realizar experiencias directas con los estudiantes para que sean significativas. Utilizar material educativo de preferencia que sea propia de su comunidad. Que no falte la coherencia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Utilizar material propio de su comunidad

Interpretación

En la aplicación de la estrategia lúdica para desarrollar la noción de agrupación en el área de matemática en la propuesta pedagógica, se observa que en la pregunta N° 1 se evidencia que en 10 sesiones seguí los pasos establecidos de la estrategia trabajada. Esto indica que hemos cumplido con los procesos planificados dentro de cada una de las diez sesiones de aprendizaje. Respecto a las preguntas: 2, 3, 4 y 5, se evidencian que no habido dificultad en seguir los pasos de la estrategia trabajada, así como los materiales didácticos empleados en las 10 sesiones fueron pertinentes, siendo coherente el instrumento de evaluación a un 100% . Por lo expuesto anteriormente determino que aplicar estrategias idóneas a la edad de los estudiantes y mostrar interés en las manifestaciones de los niños, con escucha y mirada atenta, promoviendo diferentes situaciones comunicativas de experiencias cotidianas permite desarrollar la noción de agrupación; específicamente se debe trabajar la estrategia lúdica: con formas tridimensionales y bidimensionales de su contexto y acompañarlos con dibujos, siluetas, material concreto de la zona, etc.

El resultado lo corrobora Rutas de Aprendizaje (Minedu, 2015, p 13). El cual se manifiesta que las “situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza crea por el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa para el desarrollo de su pensamiento matemático.

7.1.4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Matriz 7

Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																		TOTAL	%	TOTAL	%					
Capacidad		Comunica y representa ideas matemáticas																										
Indicadores		Agrupar objetos por su tamaño con un solo criterio y expresa la acción realizada	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	Agrupar y representar figuras geométricas por su forma.	Explica con su propio criterio que uso para agrupar objetos con dos criterios.	Realiza diversas representaciones de agrupación de objetos según el color con material concreto y gráfico.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar hojas por su tamaño.	Agrupar objetos con un solo criterio (grueso delgado) y expresa la acción realizada.	Agrupar objetos por su tamaño y expresa la acción realizada.	Agrupar y representar objetos según su forma y color	Explica con su propio criterio que usó para agrupar objetos con dos criterios.	Entrada		Salida														
Nº de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	1	9	10	90	10	100		
2	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI		10		100	8	2	80	20
3	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		10		100	10		100	
4	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	20	80	10		100	
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		10		100	10		100	

FUENTE: Instrumento del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.

En la tabla 2, se observa los resultados de las evaluaciones de entrada y salida en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882, Quivinchan, UGEL – Cajamarca 2016.

Tabla 2

Resultado de las evaluaciones de entrada y salida

Estudiantes	ENTRADA				SALIDA			
	F		%		F		%	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	1	9	10	90	10	0	100	0
2	0	10	0	100	8	2	80	20
3	0	10	0	100	10	0	100	0
4	2	8	20	80	10	0	100	0
5	0	10	0	100	10	0	100	0
TOTAL	1%	9%	6%	94%	10%	0%	96%	4%

Fuente: Matriz N° 07

Interpretación

El resultado de la aplicación de evaluación de entrada y salida se observa que los estudiantes en la evaluación de entrada el 94% desaprobaron y solo el 6% aprobaron, sin embargo, en la evaluación de salida obtuvieron un 96% de aprobados y solo un 4% desaprobados, lo cual nos muestra que la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de agrupación es adecuada. Estos resultados me permiten comprobar que la aplicación de la actividad lúdica como estrategia metodológica favorece de manera muy significativa al logro del desarrollo del pensamiento matemático en los estudiantes de cinco años en lo que se refiere a la noción de agrupación. Frente a estos resultados podemos coincidir con las propuestas planteadas en el enfoque activista y contemporáneo coincidiendo que el juego por ser una actividad de interés natural del niño favorece la adquisición de experiencias en relación al mundo que lo rodea de manera objetiva y libre, apoyado en el uso de material concreto, promoviendo un aprendizaje significativo siendo éstas las que le permitirán ser la base para posteriores aprendizajes de mayor complejidad.

En la figura 2, se muestran los resultados de la aplicación de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de cinco años de la I.E.I N°882, Quivinchan,

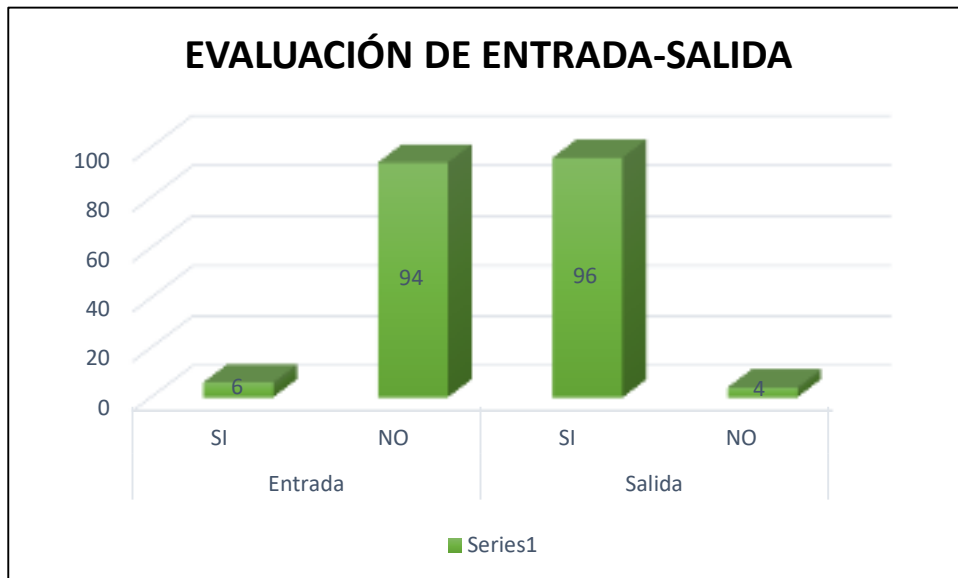


Figura 2: Evaluación de entrada y salida

7.1.5. Resultado del logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida

De acuerdo a los resultados obtenidos respecto al logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de cinco años de la I.E.I N°882, Quivinchan, UGEL – Cajamarca 2016.

Tabla 3

Logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida

INDICADORES	ENTRADA				SALIDA			
	F		%		F		%	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. Agrupa objeto por su tamaño con un solo criterio y expresa la acción realizada.	0	5	0	100	5	0	100	0
2. Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	1	4	20	80	5	0	100	0
3. Agrupa y representa figuras geométricas por su forma.	1	4	20	80	5	0	100	0
4. Explica con su propio criterio que usó para agrupar objetos con dos criterios.	0	5	0	100	5	0	100	0
5. Realiza diversas representaciones de agrupación de objetos según el color con material concreto y gráfico.	1	4	20	80	5	0	100	0
6. Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar hojas por su tamaño.	0	5	0	100	5	0	100	0
7. Agrupa objetos con un solo criterio (grueso, delgado) y expresa la acción realizada.	0	5	0	100	4	1	80	20
8. Agrupa objetos por su tamaño y expresa la acción realizada.	0	5	0	100	4	1	80	20
9. Agrupa y representa objetos según su forma y color.	0	5	0	100	5	0	100	0
10. Explica con su propio criterio qué usó para agrupar objetos con dos criterios.	0	5	0	100	5	0	100	0
TOTAL	1%	9%	6%	94%	10%	0	96%	4%

Fuente: Matriz 07

Interpretación

El resultado de la aplicación de evaluación de entrada y salida se observa que los estudiantes en la evaluación de entrada el 94% desaprobaron y solo el 6% aprobaron, sin embargo, en la evaluación de salida obtuvieron un 96% de aprobados y solo un 4% desaprobaron, lo cual nos muestra que la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de agrupación es adecuada. Estos resultados me permiten comprobar que la aplicación de los indicadores basados en la actividad lúdica como estrategia metodológica beneficia de manera muy significativa al logro del desarrollo del pensamiento matemático en los estudiantes de cinco años en lo que se refiere a la noción de agrupación. Frente a estos resultados podemos coincidir con las propuestas planteadas en el enfoque activista y contemporáneo coincidiendo que el juego por ser una actividad de interés natural del niño favorece la adquisición de experiencias en relación al mundo que lo rodea de manera objetiva y libre, apoyado en el uso de material concreto, promoviendo un aprendizaje significativo siendo éstas las que le permitirán ser la base para posteriores aprendizajes de mayor complejidad.

Figura 03:

En la figura 3 se muestran en barras, los resultado del logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de cinco años de la I.E.I N°882, Quivinchan, UGEL – Cajamarca 2016.



Figura 3: Resultado del logro de indicadores de la evaluación de entrada y salida

De acuerdo a los resultados de la ficha de autoevaluación del participante durante la aplicación de la estrategia de investigación acción, se puede apreciar la existencia de altos porcentajes en la autoevaluación de las sesiones desarrolladas, lo que se observa en la tabla 4.

Tabla 4

Resultado de la ficha de autoevaluación

N° SESION	FRECUENCIA		%	
	SI	NO	SI	NO
1	5	5	50	50
2	7	3	70	30
3	9	1	90	10
4	9	1	90	10
5	9	1	90	10
6	9	1	90	10
7	9	1	90	10
8	10	0	100	0
9	10	0	100	0
10	9	1	90	10
TOTAL	9	1	86	14

FUENTE: Matriz N° 2

En cuanto al uso de estrategias lúdicas, podemos observar los porcentajes obtenidos en la figura 4, donde el 86 % de estudiantes han mejorado en el aprendizaje.



Figura 4: Uso de estrategias lúdicas

TRATAMIENTO DE LA INFORMACION: En la aplicación de la estrategia de investigación acción relacionada a actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación, se evidencia que habido un 86% de logro en los indicadores propuestos para las 10 sesiones de aprendizaje programadas y solo en un 14% no se ha logrado, asimismo en las sesiones 8 y 9 se ha logrado en un 100%, en la sesión 1 se evidencia un logro al 50%, en la sesión 2 un 70% de logro y en el resto de las sesiones un 90% de logro. Estos resultados demuestran que la aplicación de la estrategia de investigación acción si ha permitido desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I Quivinchan, por lo tanto, nos permite corroborar lo planteado por María Montessori, en donde se refiere el respeto que se le debe brindar al niño y su capacidad que tiene de aprender, brindándole libertad, actividad e individualidad, además de ofrecerle un ambiente acorde a sus características y materiales sensoriales pertinentes, considerando que el juego por ser una característica propia de nuestra niñez debe reunir todas estas condiciones que hagan del juego un actividad de goce y disfrute.

7.2. Triangulación

Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los niños y las niñas de 5 años

Lista de cotejo de entrada.	Ficha de autoevaluación	Lista de cotejo de salida.	Comentarios y Conclusiones
El 94% del total de estudiantes no lograron el aprendizaje esperado durante la aplicación de las actividades de aprendizaje para evaluar la lista de cotejo de entrada en lo concerniente a la noción de agrupación	El 90% de los ítems considerados en la ficha de autoevaluación han sido cumplidos satisfactoriamente durante la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	El 96% de estudiantes han logrado los aprendizajes esperados luego de la aplicación de la lista de cotejo de entrada y ejecutadas las diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica.	Según los resultados presentados en estos tres tipos de instrumentos se puede concluir que antes de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia metodológica, los estudiantes no muestran logro en los aprendizajes esperados con respecto a la noción de agrupación, es así que luego de haber brindado al 90% las condiciones necesarias para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los estudiantes en un 100% han logrado los aprendizajes esperados con respecto a la adquisición de la noción de agrupación. Esto reafirma que aplicando las actividades lúdicas como estrategia metodológica ofreciendo al máximo las condiciones adecuadas se logra un resultado óptimo en los aprendizajes esperados.

Fuente: Tabla N° 02 y Matriz 04

7.3. Lecciones aprendidas

- La estrategia juegos dirigidos, comparar y seriar, me ha permitido mejorar el desarrollo de la noción de seriación en los estudiantes de 4 años de edad.
- Si aplicamos de manera pertinente la estrategia de juegos dirigidos los aprendizajes son óptimos.
- Al conjugar y seriar debemos tener en cuenta su contexto, emplear materiales educativos de la zona, que sean atractivos para los estudiantes.
- Siempre debemos contagiar a nuestros estudiantes un ánimo de alegría de emoción, esto permite que el niño se sienta emocionalmente seguro y aprenda de manera muy significativa.
- Las sesiones de aprendizaje deben ser bien precisas para lograr los aprendizajes esperados.

8. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

8.1. Matriz de difusión

La difusión de los resultados solo se hizo en el aula con los padres de familia de la Institución Educativa Inicial N°882, Quivinchan, dándoles a conocer referente al plan de acción que se realizó durante estos meses, su importancia en que repercute lo aprendido por sus niños y también se les dio a conocer como lo hicimos mostrando las fotos que se han tomado, los materiales que se utilizaron etc.

Toda esta exposición se hizo en forma oral.

Matriz 8: Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Se realizaron las acciones siguientes: - Planificación - Ejecución. - Evaluación	Aprendieron a desarrollar las diferentes formas de agrupación a través de juegos y material concreto.	Todo lo que aprendieron sus hijos y cómo pueden apoyar para que lo sigan haciendo.	Aprendieron mediante la utilización de materiales de su contexto con diversas estrategias lúdicas de acuerdo a las necesidades, a intereses de los niños y niñas.	Los logros, las lecciones aprendidas a nivel de aprendizajes y procesos de enseñanza, para que sirva de referencia a todas instituciones, directivos y docentes.

CONCLUSIONES

- Ha mejorado notablemente mi práctica pedagógica con la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en el área de matemática mediante un plan de acción, estas acciones se evidencian en la parte estadística y en la presentación de resultados.
- Para diagnosticar la practica pedagogía se han utilizado diez sesiones de aprendizaje, a partir de ahí se ha obtenido el análisis categorial textual, obteniendo un problema de manera sistemática (deconstrucción), lo que ha sido punto de partida de investigación de acción. En esa dirección se ha formulado la propuesta pedagógica innovadora, lo que se denomina la reconstrucción de la práctica pedagógica.
- En el marco teórico se ha elaborado en función en función a los diversos aspectos de la acción y los resultados de la investigación - acción; aquí se concluye las teorías, principalmente de Jean Piaget relacionada a la utilización de material concreto.
- Mediante un plan de acción viable que obra en el presente informe se ha reconstruido mi práctica pedagógica, el mismo que responde a la problemática como análisis categorial textual.
- La aplicación de actividades lúdicas fue muy importante para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, por lo que nos permitió obtener un resultado al 90% de aprendizaje de logrado en los estudiante de cinco años en la institución Educativa Inicial N° 882, Quivinchan, donde el juego es el vínculo natural de los estudiante, permitiéndoles vivencias con su propio cuerpo, exploración y manipulación del material concreto, representaciones pictóricas y la verbalización de los resultados de la operaciones matemáticas, como parte de la comunicación matemática, desarrollando de esta manera un aprendizaje significativo e integral.

SUGERENCIAS

- A los docentes que realizan la labor pedagógica, aplicar permanentemente diversas estrategias de actividades lúdicas, porque de esta manera los niños participaran de forma espontánea.
- Los docentes del nivel inicial deben permitir a los estudiantes vivencias con su propio cuerpo, de esta manera estarán estimulando la imaginación del niño.

REFERENCIAS

- Cassany, D., Luna, M. & Sanz, G. (2007). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Chávez, Z., Murata, C. R. & Uehara, A. M. (2012). *Estudio descriptivo comparativo de la producción escrita descriptiva y la producción escrita narrativa de los niños del 5° grado de educación primaria de las Instituciones Educativas de Fe y Alegría Perú* (Tesis de Maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.
- Díaz-Barriga, F. & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.
- Nogueira, S. & Robbio, M. (2010). Leer y escribir como un universitario. En S. Nogueira. (coord.), *Estrategias de lectura y escritura académicas: Estudio y ejercitación de la enunciación, la textualidad, la explicación y la argumentación* (pp. 9-43). Buenos Aires: Biblos.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (1998). *Conferencia Mundial sobre la Educación Superior: La Educación Superior en América Latina: Visión y Acción. Tomo I. Informe Final*. París. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001163/116345s.pdf>

ANEXOS

Anexo 01: Aplicación de la estrategia de investigación acción

<i>Sesión</i>	<i>ESTRATEGIA LÚDICA</i>										<i>FRECUENCIA</i>		<i>%</i>	
	<i>INDICADORES</i>										<i>SI</i>	<i>NO</i>	<i>SI %</i>	<i>NO %</i>
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>				
1	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO	SI	NO	5	5	50	50
2	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	7	3	70	30
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10
5	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10
6	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10
7	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10		100	
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10		100	
10	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10
SI	8	10	4	10	10	1°	6	9	10	9				
NO	2		6				4	1		1				
SI %	80%	100%	40%	100%	100%	100%	60%	90%	100%	90%			86	14
NO %	20%	0	60%	0	0	0	4%	1%	0	1%			14	86

FUENTE: Ficha de autoevaluación del participante durante la aplicación de la estrategia de investigación acción.

Anexo 2: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Quivinchan
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4. FECHA : 6 de mayo del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 01
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “ME GUSTA AGRUPAR FIGURAS POR SU FORMA Y COLOR”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Consigue agrupar figuras por su forma y color.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación de objetos	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar objetos con dos criterios.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA /ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL /RECURSO	TIEMPO
Inicio	<p>Realizamos las actividades diarias.</p> <p>Los niños escuchan un cuento “LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS”</p> <p>Los niños responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustó el cuento? ¿De qué nos habla el cuento? ¿Qué colores tienen las figuras? ¿Creen ustedes que podremos agrupar las figuras por su forma? 	Papelote, plumón, cartulina.	
Desarrollo	<p>Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar figuras por su forma y color.</p> <p>Los niños juegan libremente por el aula, con la dinámica “EL REY MANDA”.</p> <p>Los niños agrupan los objetos que han encontrado en el aula y verbalizan el criterio que han utilizado para agrupar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños. responden las siguientes preguntas: ¿De qué otra forma podemos agrupar? - Los niños reciben el material concreto (boques lógicos) y juegan libremente agrupando. - Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo que han vivenciado. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras. 	Boques lógicos, hoja bond	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Cuántos colores había? ¿Cómo hemos agrupado las figuras geométricas? ¿Les gusto lo que hicimos?</p>		

VI. BIBLIOGRAFIA:

Rutas de Aprendizaje: MINEDU

VII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	<i>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</i>						TOTAL		%	
		<i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>									
		<i>Agrupar objetos de acuerdo a su forma (círculo, cuadrado y triángulo) y expresa oral la acción realizada.</i>									
		<i>Se agrupa teniendo en cuenta la figura geométrica que tiene en el chaleco (C C T R)</i>		<i>Agrupar las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo.</i>		<i>Expresa en forma oral el criterio utilizado para agrupar las figuras geométricas (C-C-T-R)</i>					
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2 EDAD : 5 años
1.3 DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4 FECHA : 6 de junio del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.3. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.

2.4. SESIÓN N° : 02

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGAMOS A GRUPAR FRUTA POR SU COLOR”

2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Consigue agrupar frutas por su color

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS :

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	comunica y representa ideas matemáticas		Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA /ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL /RECURSO	TIEMPO
Inicio	<p>Realizamos las actividades diarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio observan y juegan libremente con las plantas de diferentes frutos - Los niños responden las siguientes preguntas: - ¿qué están haciendo? - ¿Con que están jugando? - ¿Qué frutas han observado? - ¿Qué frutas han recogido? <p>¿Creen ustedes que podemos agrupar la fruta por su color?</p>	Plantas de fruta, dialogo en asamblea	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar diferentes frutas por su color. - Los niños juegan libremente en el aula con la fruta que han recogido (chirimoya, plátano, paltas, limas, naranjas) imaginándose que son comerciantes. - los niños agrupan la fruta libremente con su propio criterio. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿De qué otra forma podemos agrupar la fruta? - Los niños reciben tarjetas con diferentes frutas, manipulan y juegan libremente. - Los niños agrupan con el material concreto de acuerdo al color de fruta. - Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo que han vivenciado. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras. 	Frutas, hoja boom	
Cierre	<p>Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué agrupamos?, ¿se divertieron?,</p> <p>¿Qué otras cosas podemos agrupar?</p>		

VI. BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de aprendizaje
- DCN 2021
- Piaget
- María del Carmen Rencoret
- David Ausubel

VII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	<i>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</i>						TOTAL		%	
		<i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>									
		<i>Agrupar objetos por su color y expresa la acción realiza.</i>									
		<i>Agrupar flores de acuerdo a su color</i>		<i>. Se agrupa libremente y verbaliza</i>		<i>Expresa lo realizado a través de un dibujo</i>					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2 EDAD : 5 años
1.3 DOCENTE : María Estervita Chuquilin Hernández.
1.4 FECHA : 6 de julio del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.
2.2 SESIÓN N° : 03
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: **“QUE DIVERTIDO ES AGRUPAR FLORES POR SU COLOR”**
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Consiguen agrupar flores por su color

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación de objetos	Agrupar objetos por su tamaño Con un solo criterio y expresa la acción realizada. EDAD :5AÑOS

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA /ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL /RECURSO	TIEMPO
Inicio	<p>Realizamos las actividades diarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio observan y juegan libremente con las flores que encuentran. - Los niños responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué están haciendo? - ¿Con que están jugando? - ¿Por qué han separado las flores? <p>¿Creen ustedes que podemos agrupar por el color?</p>	Papelote, plumón, cartulina.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar flores por su color. - Los niños juegan libremente por el aula, la docente entrega a un niño una varita mágica y le invita a que convierta a sus amiguitos en flores. - los niños se desplazan libremente por el aula imaginándose que son flores. - Los niños se agrupan libremente al ritmo de una pandereta y verbalizan el criterio que han utilizado para agruparse. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿De qué otra forma podemos agruparnos? - Los niños reciben el material concreto (flores de diferentes colores) y juegan libremente agrupando. - Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo que han vivenciado. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras. 	flores, hoja bond	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Cuántos colores había? ¿Cómo hemos agrupado las flores? ¿Les gusto lo que hicimos?</p>		

VI. BIBLIOGRAFIA:

- Jean Piaget
- María Montessori
- Rutas de Aprendizaje: MINEDU

VIII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

<i>Nº DE ORDEN</i>	<i>APELLIDOS Y NOMBRES</i>	<i>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</i>						<i>TOTAL</i>		<i>%</i>	
		<i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>									
		<i>Agrupar objetos por su color y expresa la acción realiza.</i>									
		<i>Agrupar flores de acuerdo a su color</i>		<i>. Se agrupa libremente y verbaliza</i>		<i>Expresa lo realizado a través de un dibujo</i>					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2 EDAD : 5 años
1.3 DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4 FECHA : 6 de setiembre del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.

2.2. SESIÓN N° : 04

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “ME DIVIERTE AGRUPAR FIGURAS GEOMETRICAS”

2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Consigue agrupar figuras geométricas

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento, y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Figuras geométricas	Agrupar y representar figuras geométricas por su forma.

V. APRENDIZAJE ESPERADO:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL/RECURSO	TIEMPO
Inicio	<p>Los niños realizan las actividades diarias</p> <p>Los niños entonan la canción “LAS FIGURAS GEOMETRICAS”</p> <p>Los niños responden las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó la canción?</p> <p>¿De que no habla la canción?</p> <p>¿Cuántas figuras hay en la canción?</p> <p>¿Qué forma tienen las figuras?</p> <p>¿Creen ustedes que en el aula habrá cosas que tengan formas de figuras geométricas?</p>	Papelote, plumón, cartulina.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy jugaremos a agrupar las figuras geométricas por su forma. - Los niños se desplazan por el aula libremente, la docente les coloca chalecos de las figuras geométricas. - Los niños se agrupan de acuerdo a la forma de figura que tengan al ritmo de una pandereta. - Los niños reciben material y lo manipulan libremente luego lo agrupan teniendo en cuenta la forma de las figuras geométricas (cuadrado, círculo, rectángulo, triángulo). - Los niños reciben una hoja en blanco para dibujar lo que han vivenciado. - Los niños verbalizan el criterio que han utilizado para agrupar las figuras geométricas según su forma con sus propias palabras. 	Bloques lógicos, papel boom, colores	
Cierre	<p>Se realiza algunas preguntas como:</p> <p>¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Será importante saber agrupar? ¿Por qué? ¿Qué figuras geométricas agrupamos hoy? ¿Qué figuras geométricas habrá en el aula?</p>		

VI. BIBLIOGRAFIA:

RUTAS DE APRENDIZAJE: MINEDU

DCN 2021

VII. INSTRUMENTO:

Lista de cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	<i>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</i>						TOTAL		%	
		<i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>									
		<i>Agrupar y representar figuras geométricas por su forma.</i>									
		<i>Agrupar flores de acuerdo a su color</i>		<i>. Se agrupa libremente y verbaliza</i>		<i>Expresa lo realizado a través de un dibujo</i>					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2 EDAD : 5 años
1.3 DOCENTE : María Estervita Chuquilin Hernández.
1.4 FECHA : 6 de octubre del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.

2.2 SESIÓN N° : 05

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “**ME DIVIERTE AGRUPAR OBJETOS**”

2.4 DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Consigue agrupar objetos

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos.	Agrupar y representar objetos según su forma y color.

V. APRENDIZAJE ESPERADOS:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL/RECURSO	TIEMPO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan en la dinámica “El Rey Manda” y responden a las preguntas: ¿Les gustó la dinámica? ¿Qué estamos haciendo cuando nos juntamos? ¿Qué condiciones ponía el Rey para juntarnos? ¿Creen que podemos agrupar otras cosas del salón? 	Ula ula, pelota, bloques lógicos, tarros, etc.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar objetos del salón. - Los niños se desplazan en el aula y se agrupan libremente con el sonido de una pandereta (por el color de pantalón, de chompa y por su estatura). - Los niños se agrupan de acuerdo a la forma de figura que tengan al ritmo de una pandereta. - Los niños reciben material concreto y agrupan libremente luego teniendo en cuenta el color y tamaño, verbalizan el criterio que han utilizado para agrupar. - Los niños reciben una hoja en blanco para que representen como han agrupado los objetos. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras. 	Ula ula, pelota, bloques lógicos, papel boom, colores	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Cómo han agrupado los objetos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Qué cosas podemos agrupar en casa? 		

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Rutas de aprendizaje: MINEDU

VII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	<i>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</i>						TOTAL		%	
		<i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>									
		<i>Agrupar y representar objetos según su forma y color.</i>									
		<i>Agrupar flores de acuerdo a su color</i>		<i>. Se agrupa libremente y verbaliza</i>		<i>Expresa lo realizado a través de un dibujo</i>					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2 EDAD : 5 años
1.3 DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4 FECHA : 6 de noviembre del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 06
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “ME DIVIERTE AGRUPAR HOJAS POR SU TAMAÑO”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Consigue agrupar hojas por su tamaño

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar hojas con un criterio

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
Inicio	<p>Realizamos las actividades diarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños entonan la canción LAS HOJAS SE MUEVEN. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué tamaño de hojas hay en la canción? ¿Creen ustedes que podemos agrupar las hojas por su tamaño? 	Papelote, plumón, cartulina	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar hojas por su tamaño. - Los niños juegan libremente por el campo, recogiendo diferentes tamaños de hojas. - Los niños agrupan las hojas por diferentes tamaños y verbalizan el criterio que han utilizado para agrupar. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿De qué otra forma podemos agrupar las hojas? - Los niños reciben el material concreto (tarjetas, con diferentes hojas) y juegan libremente agrupando. - Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo vivenciado. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras. 	Pelotas, hoja bond.	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Cuántos tamaños de hojas han recogido? ¿Cómo hemos agrupado las hojas? ¿Cómo hemos agrupado las hojas? ¿Les gustó lo que hicimos?</p>		

VI. BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje: MINEDU

VII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	<i>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</i>						TOTAL		%	
		<i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>									
		<i>Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar hojas con un criterio.</i>									
		<i>Agrupar flores de acuerdo a su color</i>		<i>. Se agrupa libremente y verbaliza</i>		<i>Expresa lo realizado a través de un dibujo</i>					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4. FECHA : 6 de diciembre del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 07
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGAMOS A AGRUPAR PELOTAS POR SU TAMAÑO”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Consigue agrupar las pelotas por su tamaño

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos.	Agrupar objetos por su tamaño con un solo criterio y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
Inicio	<p>Realizamos las actividades diarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio juegan libremente, recogen palos, piedras y hojas - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿A qué están jugando? ¿Qué han recogido? ¿Cómo lo han separado? ¿Por qué? ¿De qué otra forma se puede separar? ¿Creen que podemos agrupar por su tamaño? 	Palos, piedra y hojas	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar por su tamaño. - Los niños juegan libremente por el aula, se agrupan según diferentes criterios (los que usan llanques, zapatos, color de chompa). - Los niños verbalizan según su criterio. - Los niños reciben material concreto (pelotas de diferentes tamaños) y juegan libremente. - Los niños agrupan las pelotas de acuerdo al tamaño, verbalizan según el criterio que han utilizado. - Los niños reciben una hoja en blanco para que representen como han agrupado las pelotas. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras lo que han realizado en su hoja. 	Pelotas y hoja bond	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Cómo han agrupado las pelotas? ¿Cómo sabíamos si eran grandes, medianas y pequeñas? ¿Les gustó lo que hicimos?</p>		

VI. BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje: MINEDU

VII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad						TOTAL		%	
		Comunica y representa ideas matemáticas									
		Agrupar objetos por su tamaño con un solo criterio y expresa la acción realizada.									
		Agrupar flores de acuerdo a su color		. Se agrupa libremente y verbaliza		Expresa lo realizado a través de un dibujo					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4. FECHA : 10 de diciembre del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 08
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGAMOS AGRUPAR GRANDE PEQUEÑO”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Consigue identificar y agrupar formas grandes y pequeñas

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar objetos con dos criterios

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
Inicio	Realizamos las actividades diarias: Los niños entonan la canción “grande pequeño”. Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? ¿De qué nos habla la canción? ¿Creen ustedes que podemos agrupar grande y pequeño?	Papelote, colores	
Desarrollo	Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar grande pequeño. Los niños se desplazan en el aula y agrupan libremente los objetos que encuentran al toque de un silbato. Los niños agrupan los objetos que han encontrado en el aula y verbalizan el criterio que han utilizado para agrupar. Los niños reciben el material concreto (poli cintas) y juegan libremente agrupando, luego teniendo en cuenta grande y pequeño. Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo que han vivenciado. Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras.	Ula ula, pelotas, bloques lógicos, tarros, hoja bond, y poli cintas, colores, etc.	
Cierre	Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Cómo han agrupado las poli cintas? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Qué otras cosas podemos agrupar en el aula?		

VI. BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje: MINEDU

VII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

Nº DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad						TOTAL		%	
		Comunica y representa ideas matemáticas									
		Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar objetos con dos criterios.									
		Agrupar flores de acuerdo a su color		. Se agrupa libremente y verbaliza		Expresa lo realizado a través de un dibujo					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

SESIÓN N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Quivinchan
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4. FECHA : 14 de diciembre del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL-Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 09
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “ME DIVIERTO AGRUPANDO PELOTAS POR SU COLOR”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Consigue agrupar pelotas por el color.

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos.	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según el color con material concreto y gráfico.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
Inicio	<p>Realizamos las actividades diarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan en un papelote la canción “LOS COLORES” - Los niños entonan la canción y responden las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué colores hay en la canción? ¿Creen ustedes que podemos agrupar por color? 	Papelote, plumón y cartulina.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar pelotas por su color. - Los niños juegan libremente por el aula, imaginándose que son pelotas de diferente color. - Los niños se agrupan libremente al ritmo de una pandereta y verbalizan el criterio que han utilizado para agruparse. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿De qué otra forma podemos agruparnos? - Los niños reciben el material concreto (pelotas diferentes colores) y juegan libremente agrupando. - Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo que han vivenciado. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras. 	Pelotas, hoja bond.	
Cierre	<p>Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Cuántos colores había? ¿Cómo hemos agrupado las pelotas? ¿Les gustó lo que hicimos?</p>		

SESIÓN N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Quivinchan
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : María Estervita Chuquilín Hernández.
1.4. FECHA : 18 de diciembre del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°882-quivinchan, UGEL - Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 10
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGAMOS AGRUPAR GRUESO Y DELGADOS”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Consigue agrupar identificando si es grueso o delgado.

IV. APRENDIZAJE ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos.	Agrupar objetos con un solo criterio (grueso, delgado) y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIA ACTIVIDADES	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
Inicio	Realizamos las actividades diarias: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio observan y juegan libremente con los troncos de los árboles que encuentran. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué están haciendo? ¿Con qué están jugando? ¿Por qué han separado los troncos? ¿Creen ustedes que podemos agrupar troncos gruesos y delgados? 	Tronquitos de árboles.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar gruesos y delgados. - Los niños juegan libremente por el aula, la docente les coloca ponchitos con siluetas de troncos gruesos y delgados, y se desplazan por el aula imaginándose que son troncos de árboles. - Los niños se agrupan libremente al ritmo de una pandereta y verbalizan el criterio que han utilizado para agruparse. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿De qué otra forma podemos agruparnos? - Los niños reciben el material concreto (tronquitos de árboles gruesos y delgados) y juegan libremente agrupando. - Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo que han vivenciado. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras. 	Tronquitos de árboles, hoja bond.	
Cierre	Los niños en asamblea responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿A que hemos jugado? ¿Qué agrupamos? ¿Se divertieron agrupando? ¿Qué otras cosas podemos agrupar?		

VI. BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje: MINEDU

VII. INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad						TOTAL		%	
		Comunica y representa ideas matemáticas									
		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según el color con material concreto y gráfico.									
		Agrupar flores de acuerdo a su color		. Se agrupa libremente y verbaliza		Expresa lo realizado a través de un dibujo					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Ruth Sarai VÁSQUEZ ARCE	x		x		X		3		100%	
02	Jhoan Cruz HUAMANJULCA QUIROZ	x		x		x		3		100%	
03	Samir PÉREZ AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
04	Jhon Franklin DE LA CRUZ QUIROZ	x		x		x		3		100%	
05	Rubén HUAMANJULCA AZAÑERO	x		x		x		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

Anexo 3: Instrumentos de evaluación

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha : Quivinchan
 1.2. Institución Educativa Inicial : “Quivinchan”
 1.3. Título del proyecto de investigación : “QUE ESTRATEGIAS LUDICAS DEBO UTILIZAR PARA DESARROLLAR LA NOCION DE AGRUPACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I QUIVINCHAN - SAN JUAN”
 1.4. Estrategias de aprendizaje aplicado : ACTIVIDAD LÚDICA.
 1.5. Sesión de aprendizaje N° :
 1.6. Docente participante : María Estervita Chuquilín Hernández.

ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	NOMBRES	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad						TOTAL		%	
		Comunica y representa ideas matemáticas									
		Agrupa objetos con un solo criterio (grosso, delgado) y expresa la acción realizada.									
		Agrupa flores de acuerdo a su color		. Se agrupa libremente y verbaliza		Expresa lo realizado a través de un dibujo					
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	Estudiante 1	X		X		X		3		100%	
02	Estudiante 2	X		X		X		3		100%	
03	Estudiante 3	X		X		X		3		100%	
04	Estudiante 4	X		X		X		3		100%	
05	Estudiante 5	X		X		X		3		100%	
TOTAL		5		5		5					
%		100%		100%		100%					

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué? No tan eficazmente hubo algunos pequeños problemas, porque para los niños no reaccionaron como yo pensé.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿Cuales? Si, ya que tenía que trabajar no solo con niños de cinco años a los cuales está dirigido el proyecto, sino con niños de las tres edades y se me dificulto un poco.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Los materiales que había preparado para mi sesión si los utilicé de manera pertinente.
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué? Sí, porque me ayuda a comprobar si realmente estoy logrando lo que me propuse hacer en esta actividad.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
 - Trabajar con todos los niños de la misma edad.
 - Hacer más dinámica la sesión de aprendizaje.
 - Utilizar material propio de su comunidad.
 - Realizar algunos juegos de su comunidad que sean un poco conocidos por ellos
 - Realizar preguntas claras sobre el tema.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DEL PARTICIPANTE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Apellidos y Nombres del participante: Chuquilín Hernández María
- 1.2. I.E.I.: “QUIVINCHAN Lugar: Quivinchan Fecha:
- 1.3. Edad de los Niños y Niñas: 5 años.
- 1.4. Hipótesis de Acción: La aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica favorecerá el desarrollo de la noción de agrupación en los niños de 5 años de la I.E.I Quivinchan-San Juan.

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°:

- 2.1. Nombre de la sesión de aprendizaje. “QUE DIVERTIDO ES AGRUPAR FLORES POR SU COLOR”
- 2.2. Estrategia: Actividades Lúdicas.
- 2.3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE

N° Ord.	ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LUDICAS	SI	NO
01	Di indicaciones claras y precisas antes y después de la actividad lúdica.		
02	Realice juegos libres respetando el interés de los niños estableciendo confianza y disfrute en sus actividades.		
03	Aproveche los espacios de su comunidad para sus actividades lúdicas.		
04	Incentive la exploración y la manipulación del material concreto invitando a los estudiantes a la verbalización de lo que están experimentando.		
05	Estimule la expresión gráfica y simbólica		
06	Dinamice los procesos del pensamiento generando interrogantes y motivando la búsqueda de soluciones.		
07	Organice equipos de trabajo cooperativo.		
08	Presente desafíos que dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.		
09	Propicie la socialización en mis estudiantes a través de mi actividad lúdica.		
10	Potencie el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas.		

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS NIÑOS

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE AGRUPACION EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 882 - QUIVINCHAN, UGEL - CAJAMARCA 2016.

INVESTIGADOR: María Estervita CHUQUILIN HERNANDEZ

AREA: Matemática

EDAD: 5 años

FECHA: 23 de marzo del 2016

Indicadores	Agrupar objetos por su tamaño con un solo criterio y expresa la acción realizada		Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada		Agrupar y representa figuras geométricas por su forma		Explica con su criterio que usó para agrupar objetos con dos criterios		Realiza diversas representaciones de agrupación de objetos según el color de material concreto.		Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar hojas por su tamaño.		Agrupar objeto con un solo criterio (Grueso - Delgado) y expresa la acción realizada.		Agrupar objeto por su tamaño y expresa la acción realizada.		Agrupar y representa objetos según su forma y color.		Explica con su propio criterio que usó para agrupar objetos con dos criterios		total
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Nombres																					
Ruth		X		X		X		X	X			X	X			X		X		X	
Jhoan		X		X		X		X		X		X		X	X			X		X	
Jhon		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Samir		X	X			X		X		X		X		X		X		X		X	
Rubén		X	X			X		X		X		X		X		X		X		X	

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS NIÑOS

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 882-QUIVINCHAN, UGEL-CAJAMARCA 2016.

INVESTIGADOR: Lic. María Estervita Chuquilín Hernández.

ÁREA: Matemática **EDAD:** 5 años

FECHA 23 de marzo 2016

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

INDICADORES	<i>Agrupar objetos por su tamaño con un solo criterio y expresa la acción</i>		<i>Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada</i>		<i>Agrupar y representar figuras geométricas por su forma</i>		<i>Explicar con su criterio que uso para agrupar objetos con dos criterios</i>		<i>Realizar representaciones de agrupación de objetos según el color con material concreto</i>		<i>Explicar con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar fijas por su tamaño</i>		<i>Agrupar objeto con un solo criterio (grueso - delgado) y expresa la acción realizada</i>		<i>Agrupar objeto por su tamaño y expresa la acción realizada</i>		<i>Agrupar y representar objetos según su forma y color</i>		<i>Explicar con su propio criterio que uso para agrupar objetos con dos criterios</i>		TOTAL
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Ruth	X		X		X		X			X	X		X	X			X		X		
Jhoan	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
Jhon	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
Samir	X			X		X	X		X		X		X		X		X		X		
Rubén	X			X	X		X		X		X		X		X		X		X		

<i>PROBLEMA</i>	<i>OBJETIVOS</i>	<i>HIPÓTESIS</i>	<i>SUSTENTO TEÓRICO</i>	<i>EVALUACIÓN</i>	
				<i>INDICADORES</i>	<i>INSTRUMENTOS</i>
<p>Qué estrategias lúdicas debo utilizar para desarrollar la noción de agrupación en los niños y niñas de la I.EI Quivinchán.</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Mejorar mi práctica pedagógica referente a la noción de agrupación a través de actividades lúdicas, utilizando el plan de acción y evaluación, mediante los enfoques de auto reflexión y de interculturalidad con los estudiantes de cinco años de la I.EI N° 882-Quivinchán, del distrito de San Juan – Cajamarca.</p> <p>Objetivo Específico:</p> <p>a) Deconstruir mi práctica pedagógica en el área de matemática en lo referente al juego como estrategia, mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje.</p> <p>b) Estructurar mi práctica pedagógica identificando las teorías o marco de referencia fundamentales que sustentan el quehacer pedagógica relacionado al juego en el área de matemática.</p> <p>c) Reconstruir la práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga un enfoque.</p> <p>d) Evaluar la validez y la factibilidad de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores objetivos y subjetivos previamente establecidos.</p>	<p>La aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica permitirá el desarrollo de la noción de agrupación en los niños y niñas de la I.E.I N° 882 – Quivinchán.</p>	<p>Jean Piaget</p> <p>María Montessori</p> <p>David Ausubel</p> <p>Sigmund Freud</p> <p>Lev Vygotsky</p>	<p>Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar objetos con dos criterios.</p> <p>Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.</p> <p>Agrupar y representa figuras geométricas por su forma.</p> <p>Explica con su criterio que uso para agrupar objetos con dos criterios.</p> <p>Realiza diversas representaciones de agrupación de objetos según el color con material concreto.</p> <p>Explica con su propio lenguaje el criterio que usa para agrupar hojas por su tamaño.</p> <p>Agrupar objeto con un solo criterio (grueso - delgado) y expresa la acción realizada.</p> <p>Agrupar objeto por su tamaño y expresa la acción realizada.</p> <p>Agrupar y representa objetos según su forma y color.</p> <p>Explica con su propio criterio que uso para agrupar objetos con dos criterios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios reflexivos - Sesiones de aprendizaje - Evidencias - Lista de cotejo de entrada - Lista de cotejo de salida



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365347

ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las**DIEZ**..... horas del día **DIECIOCHO**..... de **NOVIEMBRE**..... del 201**9**...; se reunieron en el ambiente **2E-102**... de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del trabajo académico, integrado por:

1. Presidente: Docente.....**DR. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ IPARRAGUIRE**.....
2. Secretario: Docente **M. CS. ROGELIO AMADOR MUACCHA AGUILAR**.....
3. Vocal: Docente**DR. CÉSAR AUGUSTO GARRIDO JAEGER**.....

Y en calidad de asesor docente:.....

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

"APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 882 QUVINCHAN, UGEL CAJAMARCA, 2016."

Presentado (a) por: **MARIA ESTERVITA CHURQUILÍN HERNÁNDEZ**....., con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Culminada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del trabajo académico y luego de la deliberación respectiva, del trabajo académico se considera **APROBARLA**....., con el puntaje acumulado de: **DIECISEIS (16)**.....

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

Siendo las**11:30**..... horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado .

Cajamarca, de ¹⁸**NOVIEMBRE**..... del 201**9**...

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Vocal



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: MARIA ESTERVITA CHUQUILLIN HERNANDEZ

DNI /Otros N°: 40408464

Correo electrónico: techi_0805@hotmail.com

Teléfono: 994512563

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: ADICACION DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCION DE AGRUPACION EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 882 QUINUNCHAN - UGEL - CAJAMARCA

Asesor: VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

Año: 2019

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE DE LA FACULTAD DE EDUCACION

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

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

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


Firma

09 / 12 / 2019
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.