



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL CONTEO DE OBJETOS
HASTA DIEZ (10), EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 810 “CADENA” DEL DISTRITO DE
CHETILLA, UGEL CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

María Barrientos Flores

Asesor:

M.Cs. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
MARÍA BARRIENTOS FLORES
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL CONTEO DE OBJETOS
HASTA DIEZ (10), EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 810 “CADENA” DEL DISTRITO DE
CHETILLA, UGEL CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

María Barrientos Flores

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí
Presidente

M. Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar
Secretario

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea
Vocal

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

A:

Los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016, por permitir desarrollar mi propuesta pedagógica que se evidencia en las sesiones de aprendizaje, por tener paciencia única en la realización de las diferentes estrategias lúdicas

AGRADECIMIENTOS

A Dios por permitir de hacer realidad un sueño tan anhelado esto conlleva a conocer mejor el mundo a valorar a los que fueron mis asesores durante todo el proceso.

Al MINEDU, por haber confiado en docentes de educación primaria la realización de la segunda especialidad en educación inicial y por haber hecho el convenio con la universidad Nacional de Cajamarca en donde fuimos orientados con selectos docentes de dicha institución.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	Pág.
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	4
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.	5
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. SUSTENTO TEÓRICO.....	7
3.1. Marco teórico.....	7
3.1.1. Teoría de Jean Piaget.....	7
3.1.2. Teoría de Lev Vygotsky	10
3.1.3. Teoría de Jerome Bruner	12
3.1.4. Teoría contextualización del número de Fusón (1988).....	13
3.1.5. Teoría de Kamii (1995)	144
3.1.6. Los cinco principios como Gelman y Gallestel (1978):.....	15
3.1.7. Teoría de Clements (2004)	16
3.1.8. Teoría de Le Corre y Carey (2007)	16
3.1.9. Teoría de Fernández Bravo (2005).....	17
3.1.10. Principios pedagógicos del juego de Moyles (1990).....	17
3.1.11. Principio de abstracción de Steffi (1983).	18
3.2. Enfoques	20
3.2.1. Enfoque didáctico de la matemática en educación inicial.....	20

3.2.2. El enfoque centrado en la resolución de problemas	21
3.2.3. Proceso de contar.....	23
3.2.4. Situaciones lúdicas para promover el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad	25
3.2.5. Consideraciones para proponer situaciones lúdicas.	26
3.2.6. La situación lúdica como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas.....	26
3.2.7. ¿Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles?	28
3.2.8. Pre-Matemática.....	29
3.2.9. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	29
3.2.10. Los rangos numéricos para el nivel de Educación Inicial	34
3.2.11. Estrategias Lúdicas	36
3.2.12. Actividades lúdicas.....	38
3.3. Marco conceptual.....	43
3.3.1. Definición de términos	43
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
4.1. Tipo de investigación.....	46
4.2. Objetivos.....	46
4.2.1. Objetivos del Proceso de la Investigación Acción:	46
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:	47
4.3. Hipótesis de acción:	47
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:.....	47
4.5. Población y Muestra de la investigación.	48
4.5.1. Población:	48
4.5.2. Muestra	48
4.6. Instrumentos:	48
4.6.1. Instrumentos para la enseñanza.....	48
4.6.2. Instrumentos para el aprendizaje	49
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....	50
5.1. Matriz de plan de acción.....	50

5.2. Matriz de la evaluación de la hipótesis de acción.....	51
5.2.1. Matriz de evaluación de las acciones	51
3.2.3. Matriz de evaluación de los resultados	52
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	53
6.1. Presentación de resultados.....	53
6.1.1. Análisis de sesiones de aprendizaje.....	53
6.1.2. Aplicación de las estrategias de la investigación acción	56
6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos.....	59
6.1.4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.....	62
6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión sesiones de aprendizaje.....	66
6.2. Triangulación de las tablas del procesamiento de las informas matriz de estudiantes sobre cómo se desarrolló el conteo de objetos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 810 – Cadena – distrito de Chetilla.....	69
6.3. Lecciones aprendidas.....	70
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:.....	71
7.1. Matriz de difusión.....	71
CONCLUSIONES	72
SUGERENCIAS	73
REFERENCIAS.....	74
ANEXOS	76
- Matriz 11: Matriz de consistencia de la investigación.....	77
- Matriz 12: Análisis de sesiones de aprendizaje	78
- Matriz 13: Aplicación de la estrategia de investigación acción.....	79
- Matriz 14: Análisis de diarios reflexivos	80
- Matriz 15: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	81
- Matriz 16: Procesamiento del nivel de logro de aprendizaje por sesión.....	82
- Planes de sesión de aprendizaje y listas de cotejo	83

- Diarios de campo	117
- Ficha de autoevaluación de la estrategia.....	131
- Ficha de evaluación del diseño de la sesión de aprendizaje	132
- Diario reflexivos	133
- Lista de cotejo para evaluación de entrada de los estudiantes	137
- Lista de cotejo para evaluación de entrada de los estudiantes	138
- Evidencias fotográficas.....	139
- Autorizaciones	143

ÍNDICE DE TABLAS

Items.	Pág.
Tabla 1. Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10).....	57
Tabla 2. Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.....	63
Tabla 3. Resultados de los logros de aprendizaje de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.....	64
Tabla 4. Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.....	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Items.		Pág.
Figura 1.	Resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.....	57
Figura 2.	Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.....	63
Figura 3.	Resultados de los logros de aprendizaje de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016....	65
Figura 4.	Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.....	67

RESUMEN

El objetivo principal de este trabajo es plantear una propuesta educativa para el desarrollo del conteo de objetos hasta diez (10) en el segundo ciclo de Educación Infantil, ya que está basado en juego los cuales son vitales importantes en la educación. Por tal motivo, en la presente investigación se responde a la siguiente pregunta: ¿Cómo puedo aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el conteo de objetos hasta diez (10)? en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. El objetivo general de la propuesta pedagógica se planteó: en el trabajo de investigación fue siguiente: Aplicar estrategias lúdicas, para el conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. La hipótesis que orientó el trabajo expresa que la aplicación de estrategias lúdicas, favorecen el desarrollo del conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. El estudio se fundamenta en los aportes de las teorías y los enfoques que fundamentan el empleo del juego como estrategia para desarrollar capacidades en los estudiantes. En lo referente a la metodología, el estudio se enmarca en la investigación acción de la práctica pedagógica. Para la recolección de los datos, se utilizaron instrumentos para recoger información fueron lista de cotejo de entrada y salida, diarios reflexivos, lista de cotejo de entrada y salida, diario de campo, fichas de autoevaluación de la práctica pedagógica, y es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de diez sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. La población estuvo constituida por el desarrollo de las sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como la reconstrucción. La muestra estuvo conformada por la práctica pedagógica en un total de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora. Los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, pues la aplicación sistemática de estrategias lúdicas favorece en significativa el desarrollo del conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años.

Palabras clave: conteo de objetos, estrategias lúdicas, matemática, enseñanza, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The main objective of this work is to present an educational proposal for the development of object counting to ten in the second cycle of Early Childhood Education, as it is based on game which are vital important in education. Therefore, in this research is answer the following question: How I can implement strategies to develop recreational object counting to ten? in students 5 years of initial school No. 810 Chain District Chetilla UGELs Cajamarca 2016. The overall objective of the pedagogical proposal was raised: in the research was this: Apply playful strategies for counting objects to ten in children 5 years of IEIN ° 810 Chain Chetilla district UGELs Cajamarca, 2016. the hypothesis that guided the work expresses the application of playful strategies, promote the development of object counting to ten in children 5 years of IEI No. 810 Chain Chetilla district UGELs Cajamarca, 2016. The study is based on the contributions of theories and approaches that support the use of the game as a strategy to develop capacities in children. In terms of methodology, the study is part of the action research practice teaching. For data collection instruments were used to collect information were checklist of entry and exit, reflective journals, checklist and out, diary, self-assessment forms of pedagogical practice, and is applied since an action plan was implemented through the execution of ten training sessions to verify the results of reconstruction. The population consisted of the development of learning sessions during the process of deconstruction and reconstruction. The sample consisted of teaching practice in a total of ten sessions learning the innovative pedagogical proposal. The results allowed us to confirm the hypothesis, as the systematic application of playful strategies significantly favor the development of object counting to ten in children 5 years.

Key word: counting objects, playful strategies, mathematics, teaching, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

La etapa de educación infantil tiene una gran importancia para la educación matemática del niño, dado que los conocimientos que en ella adquieren son los cimientos para el aprendizaje posterior. Las etapas de aprendizaje que permiten a los estudiantes ir progresivamente adquiriendo un pensamiento lógico cada vez más amplio y profundo, van desde la manipulación a la representación simbólica y la abstracción generalizadora.

Este planteamiento del problema me llevo a investigar para poder desarrollar mi propuesta pedagógica y realice la siguiente interrogante: ¿Cómo puedo aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016?

La aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016, favorece significativamente en el Conteo de objetos hasta diez (10).

Mi práctica pedagógica mejorará desarrollando estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016, utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad.

En el plan de acción vamos a deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente al desarrollo estrategias lúdicas para contar objetos hasta diez, a través de procesos auto reflexivo. Seguidamente, estructuraré el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con las estrategias lúdicas, para el Conteo de objetos hasta diez (10), en el área de matemática.

Posteriormente, reconstruiré mí práctica pedagógica a través de un plan de Acción concreto y viable que respondan al problema planteado y contenga el enfoque intercultural en el desarrollo de las estrategias lúdicas para mejorar el conteo de los objetos hasta diez. Finalmente, debemos evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

Para poder llevar a cabo mi propuesta pedagógica tuve a los selectos teóricos (Montessori, Piaget,) que definen sobre el conteo de objetos del 1 hasta 10, así como otros teóricos que aportan sobre el conteo de objetos, como consta en el marco teórico.

La investigación acción se llevó en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016, en donde se aplicó la propuesta pedagógica en una población de 3 estudiantes de 5 años de edad, con el título denominado “aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10).

Para dicha investigación se utilizó diferentes instrumentos para la recolección de datos de la propuesta pedagógica para la aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10), que a continuación se detalla: los diarios de campo, lista de cotejo, sesiones de aprendizaje, diarios reflexivos, instrumentos de evaluación para los estudiantes y docente. Lo cual me sirvió para consolidar las diferentes matrices y sus respectivas tablas y la triangulación.

Se ha considerado aspectos importantes de acuerdo al siguiente esquema:

Apartado I: FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA. Se describe la fundamentación del problema en donde hablaremos caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural.

Apartado II: JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACION. En esta parte se considera por qué y para que estamos realizando este trabajo de investigación.

Apartado III: SUSTENTO TEORICO. Está relacionado con las diferentes teorías y enfoques de los autores que nos hablan sobre la importancia del conteo.

Apartado IV: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN. Se incluye el tipo de investigación como objetivos, hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, población, muestra e instrumentos.

Apartado V: PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN. Se incorpora la matriz del plan de acción, matriz de evaluación (de las acciones y de los resultados).

Apartado VI: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS. Presentación de los resultados y tratamiento de la información, triangulación, lecciones aprendidas.

Apartado VII: DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS. Se agregan en este punto la matriz de difusión, conclusiones, sugerencias, referencias y los anexos (matrices, instrumentos, sesiones de aprendizaje y evidencias fotográficas)

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

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.

En la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016, se encuentra ubicada en el área rural, al momento de hacerme el cargo de dicha institución tuve dificultad en desarrollar las diferentes actividades que son las siguientes: la aplicación de estrategias lúdicas para programar en las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años, y los diversos talleres, proyectos. Con la orientación y formación que recibí del programa de segunda especialidad en educación inicial ha cambiado mi forma de cómo se debe realizar una clase en diferentes áreas.

En los estudiantes pequeños, el aprendizaje de matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento, es decir, depende de la preparación de sus estructuras mentales para asimilar determinadas nociones.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural.

La comunidad Cadena, se encuentra ubicada en la zona rural en donde se evidencia lo siguiente: En donde extracto de la población es nivel 1, siendo este el más bajo de todos puesto que se presentan algunos factores que reflejan desde su estado socio-económico, la infraestructura de sus viviendas es rústico, es por eso los padres de familia y los estudiantes que se encuentran en la edad escolar reciben ayuda del gobierno con seguro escolar, programa junto, Qali Warma entre otros. Las familias que conforman esta comunidad es su mayoría son parejas en unión libre, quienes están conformado por papá, mamá, e hijos. Con estudios de educación primaria completa, otros solamente con tercer grado y otros no tienen estudios.

La institución educativa inicial cuenta con local propio y un campo deportivo amplio, con su respectiva aula, para el desarrollo de la clase donde alberga a estudiantes desde la edad de 3 a 5 años quien es dirigido con una sola docente.

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

En mi práctica pedagógica desconocía estrategias lúdicas, para desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10) y las características de los estudiantes de 5 años y como desarrollar las sesiones de aprendizaje, para el Conteo de objetos hasta diez (10).

Desconocimientos de los aportes teóricos sobre el trato en la infancia de la enseñanza y aprendizaje que se debe impartir sobre el Conteo de objetos hasta diez (10).

Por tal motivo propongo en mi investigación acción pretendo desarrollar de manera lúdica la enseñanza sobre el Conteo de objetos hasta diez (10). Con la siguiente expresión interrogativa.

¿Cómo puedo aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL de Cajamarca 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En la actualidad la educación inicial es la base para los demás niveles es por ello debemos conocer diversas teorías para deconstrucción de la enseñanza y aprendizaje basado en las diferentes teorías, enfoques y resolución de problemas que mencionen sobre la aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL de Cajamarca 2016.

Desde mi propuesta pedagógica, la perspectiva del entorno de los estudiantes me interiorizo voy consolidando las diferentes estrategias lúdicas que puedo plantear para desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10) en las sesiones de aprendizaje.

El presente trabajo de investigación permitirá dar algunas alternativas de solución a los problemas sobre las deficiencias en la aplicación de estrategias lúdicas.

La aplicación estrategias lúdicas es una actividad que ofrece a los estudiantes la oportunidad de expresarse con espontaneidad, poniendo al descubierto sus habilidades y destrezas, despertando su creatividad e interés por conocer a los demás y así mismo. Que conlleven a mejorar el desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10). También permitirá difundir y aplicar esa experiencia por la docente y estudiantes de educación superior encaminadas a mejorar el aprendizaje de los educandos con la aplicación de estrategias, porque se verán fortalecidos en la medida que se aplique adecuadamente estrategias lúdicas que serán de gran importancia para promover situaciones reales de su vida diaria, fortaleciendo el desarrollo cultural brindándole confianza y autonomía a los estudiantes.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

Diversas teorías nos ayudan a comprender, y controlar el comportamiento del niño y trata de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento en la adquisición de conceptos. (Fernandez, 2012)

Las teorías que revisaremos con relación al aprendizaje son los siguientes: Teoría psicogenética de Piaget aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo. La teoría de Vygotsky y se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto, en el medio en el cual se desarrolló, la teoría de Bruner considera que el aprendizaje es un procesamiento activo de la información y cada persona lo organiza y construye a su manera. (Fernandez, 2012)

3.1.1. Teoría de Jean Piaget

Piaget (1965, citado por Fernández, 2012, p. 41), fue un autor que desarrolló su teoría Genética en la década pasado siglo como fundamento sus trabajos realizados sobre lógica y el pensamiento verbal de los estudiantes. Esta teoría nos describe y nos explica cómo se construye el conocimiento y su naturaleza, describe muy ampliamente cómo es que conocen y aprenden los sujetos cuáles son los mecanismos que intervienen en dicho proceso del desarrollo intelectual.

Piaget (1965, citado por Fernández, 2012, p. 41) hace mención a los periodos del desarrollo intelectual como parte de un proceso continuo, en el cual una característica del pensamiento infantil se cambia gradualmente en un tiempo determinado y se integra a mejores formas de pensamiento.

Piaget (1964, citado por MINEDU, 2015, p. 25) divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes que son

ETAPAS	DESCRIPCION	
Etapa sensoriomotora	En esta etapa el niño utiliza los sentidos y las aptitudes motoras para entender el mundo. No hay pensamiento conceptual o reflexivo. Se desarrolla la percepción de la permanencia de los objetos, es decir, el niño aprende que un objeto todavía existe cuando no está a la vista.	
Etapa preoperacional (2 a 7 años)	Pre-conceptual (2 a 4 años)	Está marcado por la adquisición de la función simbólica, es decir, de la capacidad para usar símbolos (imágenes o palabras) y representar objetos y experiencias, las que, a su vez, permiten la adquisición del lenguaje. Una característica de los estudiantes en este subestadio es el egocentrismo o dificultad de distinguir entre la perspectiva propia y la de otros, y el animismo o creencia de que los objetos inanimados están vivos.
	Intuitivo (4 a 7 años)	Se da un reduccionismo del egocentrismo. Hay una mayor capacidad para clasificar los objetos en diferentes categorías (forma, color, tamaño)
Etapa de las operaciones concretas (7 a 11 años)	Los procesos de razonamiento se forman más lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. Aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.	
Etapa de las operaciones formales (11 años en adelante)	En esta etapa, el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo.	

Piaget (1965, citado por Fernández, 2012, p. 42) consideró que la comprensión de la noción de número no es posible sin la aprehensión de los fundamentos lógicos que permiten dar sentido a la acción de contar. Desde esta perspectiva, los intentos que estudiantes de la etapa pre-operacional puedan hacer por contar y manejar los números son meras rutinas verbales.

Según Piaget (1965, citado por Fernández, 2012, p. 42) el proceso cognoscitivo del niño de 2 a 6 años, se divide en dos períodos o estadios; el período pre conceptual (2 a 4 años) e intuitivo (de 4 a 6 años). El primero está referido a los estudiantes que no adquieren

todavía verdaderos conceptos, no comprende todavía cómo se forman las clases o grupos de objetos, ni es capaz de establecer relaciones internas entre las clases. Todo lo que haga estará en relación con la acción que realiza sobre los objetos, da vida a los objetos inanimados y es capaz de representar una cosa por medio de otra.

Con respecto al segundo, el niño es capaz de intuir los resultados de actividades sencillas de matemáticas y ciencias, dando muchas posibilidades o hipótesis sobre los posibles resultados; Piaget manifestaba que la naturaleza de los errores y contradicciones en que incurre el niño a medida que procura alcanzar a tientas nuevos niveles de comprensión, son la fuente de información más reveladora sobre su estructura cognoscitiva. Desde las primeras acciones, el niño al tocar, al manipular, al golpear, va extrayendo esquemas que asimila, que incorpora a su pensamiento. (Fernandez, 2012)

Piaget (1965, citado por Fernández, 2012, p. 42) y sus colaboradores dan poca importancia a la acción de contar en la construcción del número. Sostienen que dicha construcción se basa en los conceptos lógicos de seriación y clasificación y estos conceptos pertenecen a un estadio algo avanzado del desarrollo del pensamiento, el test de la conservación determinará si un niño ha llegado, o no, a ese estadio. El número se construye, según Piaget, mediante una síntesis de dos tipos de relaciones que el niño establece entre los objetos por abstracción reflexiva: el orden y la inclusión jerárquica de clases. El conocimiento del número, según esta teoría, está subordinado a la evolución del pensamiento lógico. Para contar significativamente, el niño ha de entender tareas como la conservación de cantidades y las equivalencias entre conjuntos, establecidas mediante correspondencia biunívoca.

Los estudiantes pre operacionales tienen la noción de procesar y clasificar mejor los objetos en forma categorial, que se les presenta, su estructura cognoscitiva está más ordenada y desarrollada. Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos,

dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. (Fernandez, 2012)

Piaget (1965, citado por Fernández, 2012, p. 43) explica el proceso de aprendizaje considerando la forma en cómo se apropia el individuo del conocimiento. Nos indica que existe dos tipos de aprendizaje: el aprendizaje en sentido amplio (desarrollo) y el aprendizaje en sentido estricto (aprendizaje de datos y de informaciones).

3.1.2. Teoría de Lev Vygotsky

Su teoría pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad. Lev Vygotsky (2004, citado por Fernández, 2012, p. 48) afirma que nos es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría. Pensaba que los patrones del pensamiento del individuo no se deben a factores innatas, sino que son productos de las instituciones culturales y de las actividades sociales.

La sociedad de los adultos tiene la responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo son los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo intelectual. Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, escritura, el arte y otras invenciones sociales. El desarrollo cognoscitivo se lleva a cabo a medida que internaliza los resultados de sus interacciones sociales. (Fernandez, 2012)

De acuerdo con la teoría de Vygotsky (2004, citado por Fernández, 2012, p. 49), tanto la historia de la cultura del niño como la de su experiencia personal son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo. Este principio de Vygotsky, el niño nace con habilidades mentales elementales entre ellas, la percepción, la atención y la memoria, gracias a la interacción con sus compañeros y adultos más conocedores, estas habilidades innatas se transforman en función mentales superiores.

En la interpretación de Vygotsky (2004, citado por Fernández, 2012, p. 49), el niño está internalizando una forma de usar los números para darle sentido a un conjunto de objetos. Cuando comienza a separarlos contando sin la presencia ni ayuda de alguien que facilite la tarea, habrá realizado esta operación externa por su cuenta. La operación de contar se ha convertido en parte de su organización interna y la lleva a cabo sin la asistencia de otros.

Vygotsky uso la designación zona de desarrollo proximal para designar la diferencia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que hace con ayuda. Si un adulto o compañero le ofrece el apoyo u orientación idónea, generalmente podrá alcanzar un nivel más alto de desempeño que por su parte cuenta. Vygotsky supuso que las interacciones con los adultos y con los compañeros en la zona de desarrollo proximal sirven para lograr niveles superiores en el funcionamiento mental. (Fernandez, 2012)

En la zona de desarrollo próxima maestros y alumno trabajar juntos en las tareas que el alumno no podría realizar solo (en este caso el desarrollo de habilidades de conteo utilizando los dedos los pies y los diferentes objetos) Incorporando a esta la idea de la actividad colectiva, en la que quienes saben más comparten sus conocimientos y habilidad con la que sabes menos. Añadiendo el andamiaje educativo que se refiere a los juegos, canto y actividades que se plantean para llevar a cabo el proceso de aprendizaje estos tienen la función de brindar apoyo, sirven de herramienta y amplia el alcance de aprendizaje. (Fernandez, 2012)

Para Vygotsky, jugar, ya sea en forma libre o estructurada, es una fase necesaria que hace de puente entre la fantasía y la realidad y le permite un adecuado desarrollo social e intelectual. Las exploraciones matemáticas de los estudiantes deben estar vinculadas a los proyectos del aula y de la escuela. Las actividades deben ser dosificadas e integradas a actividades psicomotrices de lecto-escritura, de ciencias naturales y de desarrollo personal. (Fernandez, 2012)

Los materiales educativos deben ser funcionales y preparados con ayuda de los padres de familia. Debe haber un seguimiento de acciones registrando sus avances, e intentos por resolver problemas. El logro de determinadas habilidades se dará en la medida que sea capaz de aplicar lo aprendido en otras situaciones. (Fernandez, 2012)

Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, escritura, el arte y otras invenciones sociales. El desarrollo cognoscitivo se lleva a cabo a medida que internaliza los resultados de sus interacciones sociales. Mejor se familiariza con los materiales de su contexto para realizar el conteo de objetos.

3.1.3. Teoría de Jerome Bruner

Bruner inicio el estudio de desarrollo cognoscitivo a partir de un marco de referencia psicólogo experimental. El principal interés de Bruner en el desarrollo cognoscitivo, es la manera como los seres humanos interactúan con el medios o recurso para actuar sobre el medio y sus experiencias; en la continuidad del desarrollo. En su teoría de la instrucción señalan los modelos de aprendizaje las funciones de categorización y los principios de la instrucción. (Fernandez, 2012)

Modelos de aprendizaje (Fernandez, 2012)

- Modelo en activo de aprendizaje: En el modelo en activo de aprendizaje se aprende haciendo cosas, actuando, imitando y manipulando objetos. En este el modelo que usar con mayor frecuencia los estudiantes pequeños.
- Modelo icónico de aprendizaje: El modelo icónico de aprendizaje implica el uso de imágenes o dibujos, adquieren una importancia creciente a medida que el niño crece y se le insta a aprender conceptos y principios no demostrables fácilmente.
- Modelo simbólico de aprendizaje: El modelo simbólico de aprendizaje es el que hace uso de la palabra escrita y hablada.

El lenguaje, que es el principal sistema simbólico que utiliza el adulto en su proceso de aprendizaje aumenta la eficacia con que se adquieren y almacenan los conocimientos y con que se comunica ideas.

Todos los estudiantes pasan por diferentes modelos de aprendizajes y descubrimiento en donde manipulan objetos y aprenden haciendo y cambia su esquema de aprendizaje. Se puede evidenciar cuando se les presenta los materiales concretos en donde verbalizan y dan a conocer en forma oral.

3.1.4. Teoría contextualización del número de Fusón (1988)

Fusón (1988, citado por MINEDU, 2015, p. 38) “los estudiantes deben aprender tanto los nombres de los números en sí mismos como su uso en situaciones variadas” y propone siete contextos de utilización del número. Tres de ellos son matemáticos: cardinal, ordinal y medida; dos tiene una componente social o utilitaria: secuencia y conteo; el sexto es el contexto simbólico; y por último propone un uso “no numérico” en el que el número es simplemente una etiqueta para identificar un objeto.

Sin embargo, en Educación inicial suelen predominar las actividades que se centran en el número en su sentido cardinal: por ejemplo, contamos los estudiantes de la clase y anotamos la cantidad, dibujamos tantos objetos como el número escrito en una etiqueta, determinamos la cantidad de estudiantes que han traído una fruta u otra como refrigerio, etc. Y las pocas actividades en las que se trabaja el aspecto ordinal del número suelen centrarse en el vocabulario. Los estudiantes señalan el primero, segundo o último en una sucesión de objetos; se colocan en estas posiciones al ordenarse en las entradas y salida; y decimo quien está hoy el primero, el tercero, etc. Pero no es necesario usar el número como ordinal para hacer una fila, ya que con ponerse detrás de un niño es suficiente; y contestar a la pregunta” ¿Quién es hoy el segundo?” tiene poca

motivación más que cumplir con las cláusulas del contrato didáctico entre la Maestra y sus estudiantes. (MINEDU, 2015)

Los estudiantes están a la expectativa de observar los números en forma simbólica, de acuerdo a mi propuesta pedagógica los estudiantes capta mejor manipulando materiales donde ponen toda su capacidad de actuar en donde se les presenta diversas estrategias lúdicas con la sesión “Lanzando mi dado cuento los objetos” con esta estrategia los estudiantes va tener la capacidad de evocar cuanto debe ser el material concreto que debe contar para determinar la cantidad de objetos que debe poner para cada lanzamiento del dado, así de esta manera debe aprender el conteo de objetos más no mecánicamente, ese forma de aprendizaje no le va llevar a interiorizar mejor la noción de los números. (MINEDU, 2015)

3.1.5. Teoría de Kamii (1995)

Define que la construcción del número tiene que ver con dos procesos: El conteo ordenado (síntesis del orden) Kamii que este se alcanza cuando los estudiantes pueden contar objetos ordenadamente (siguiendo la serie numérica) sin dejar de contar o de repetir el conteo de objeto y la noción de inclusión de las partes en el todo (inclusión jerárquica), Kamii refiere que este proceso es la capacidad de incluir mentalmente “uno” en “dos”, “dos” en “tres”, etc. (MINEDU, 2015)

Los estudiantes del nivel inicial se encuentran en el proceso desarrollo de la inclusión jerárquica. Esta es una noción de mayor complejidad que demanda la reversibilidad del pensamiento donde el estudiante va construyendo su esquema mental a través gradual el conteos en forma general o parte por parte manipulando los materiales concreto es la base para la construcción de los números cuando realiza el conteo de los objetos a medida que van evocando donde hay más, menos, mucho, poco, uno más que, lo que le permite adquirir progresivamente la noción de número a través del conteo que realiza los estudiante de 5 años de 1 al 10. (MINEDU, 2015)

3.1.6. Los cinco principios como Gelman y Gallestel (1978):

Gelman y Gallestel (1978, citado por (Villarroel, 2005)) enuncian:

1. Principio de correspondencia biunívoca: el niño debe comprender que, para contar los objetos de un conjunto, todos los elementos del mismo deben ser contados y ser contados una sola vez.
2. Principio de orden estable: las palabras-número deben ser utilizadas en un orden concreto y estable.
3. Principio de cardinalidad: la última palabra-número que se emplea en el conteo de un conjunto de objetos sirve también para representar el número de elementos que hay en el conjunto completo. Estos tres principios son los que tienen una vinculación más directa con la acción de conteo. No obstante, Gelman y Gallistel proponen otros dos más:
4. Los principios de conteo pueden ser aplicados, independientemente de sus características externas, a cualquier conjunto de objetos o situaciones, es lo que se conoce como el principio de abstracción.
5. Y, finalmente, el principio de intrascendencia del orden, según el cual el resultado del conteo no varía, aunque se altere el orden empleado para enumerar los objetos de un conjunto. Una primera consideración relativa a la comparación de los postulados de Piaget con los principios de conteo de Gelman y Gallistel se refiere a que, a pesar de que los nombres inducen a pensar que se están considerando aspectos similares, ambas propuestas se refieren a fenómenos diferentes de la acción de contar. (Villarroel, 2005)

En las diez sesiones propuestas si se evidencia las diferentes formas del conteo que puede realizar los estudiantes, pueden hacerlo en forma totalidad o parte por parte de acuerdo a la capacidad de retención que tenga el estudiante. Para cada conteo que realiza, siempre se le debe inducir el conteo de izquierda a derecha o viceversa, siempre dando las pautas con preguntas quien está al último, primera, el medio,

antes de, después de, eso le va a facilitar a mayor concentración a dar una respuesta más clara.

3.1.7. Teoría de Clements (2004)

El conteo puede utilizarse para determinar cuántos objetos hay en una colección.

- Un elemento clave en la preparación para el conteo es la representación no verbal de pequeñas cantidades de objetos y la determinación de la equivalencia de colecciones pequeñas de objetos.
- Otro elemento clave en la preparación para el conteo es el aprendizaje de la secuencia estándar de palabras- número (conteo oral) que resulta facilitado por el descubrimiento de patrones.
- El conteo de objetos supone la creación de una correspondencia uno a uno entre cada palabra numérica de la secuencia de conteo oral y cada objeto de una colección, utilizando alguna acción que represente cada uno de estos pasos a medida que se dice la palabra numérica.
- Los patrones numéricos pueden facilitar la determinación del número de objetos de una colección o su representación. (Flecha, De Castro, & Ramirez, 2015)

En el conteo de objetos es una manera de prepararlos a los estudiantes a evocar la palabra numérica en forma oral, realizando la acción de conteo a través de las estrategias lúdicas en donde el área de matemática el niño aprende más vivenciando con su cuerpo, manipulación material concreto, realizando los dibujos, representado en forma de gráfico y al final lo simbólico puede representar el número. Son los pasos básicos para realizar el conteo de números.

3.1.8. Teoría de Le Corre y Carey (2007)

Reúne evidencias que permiten aseverar que las naturalezas de las fuentes conceptuales de los principios de conteo están vinculadas al

sistema de representaciones de cantidades pequeñas y que, en consecuencia, los estudiantes adquieren estos principios proyectando las palabras-número de “uno” hasta “diez” sobre las representaciones que este sistema crea. (Villarroel, 2005)

El estudiante realiza el Conteo de objetos hasta diez (10) en la edad de 5 años, en donde se evidencia en los procesos del desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Donde manipula materiales va clasificar grupos grandes y pequeños o por colores, aquí va poder identificar las cantidades de acuerdo a su óculo visual. En forma gradual desde el 1 hasta 10.

3.1.9. Teoría de Fernández Bravo (2005)

En la investigación didáctica sobre la técnica de contar como actividad matemática, señala cuatro estrategias a las que denomina fases fundamentales y que, en un orden dado, desarrollan la comprensión del número, Estas fases son: canciones con números, separación de los sonidos ordenados de los números naturales, correspondencia biunívoca entre sonidos y elementos, y consecuencia. (MINEDU, 2015)

Los estudiantes realizan una comprensión de los conteos a través de: cuentos, rimas, jugando con dados, pescando objetos, esto induce al conteo a los estudiantes de manera más pertinente que realiza mejor el desarrollo de la secuencia de la noción de conteo de objetos.

3.1.10. Principios pedagógicos del juego de Moyles (1990)

Moyles (1990) enuncia una serie de principios para el juego entre los que hemos seleccionado los siguientes:

- El juego debe aceptarse como un proceso, no necesariamente como un producto, pero con capacidad de tener alguno si lo desea el participante.
- El juego es necesario para estudiantes y adultos.
- El juego no es la antítesis de trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.

- El juego siempre está estructurado por el entorno, los materiales y el contexto en el que se produce.
- El juego adecuadamente dirigido asegura al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas.
- El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje. Recomienda, dicho autor, que en la escuela el juego se organice de forma significativa y no como se puede hacer en cualquier otro lugar. (Castro, del Olmo, & Castro, 2002)

3.1.11. Principio de abstracción de Steffi (1983).

Estas etapas consistirían en la creación, por el niño, de diversos tipos de unidades objetos de recuento. (Castro, del Olmo, & Castro, 2002)

- **Unidades perceptivas.** Los primeros elementos proclives a ser contados son aquellos que se encuentran en el campo perceptivo infantil. Cuando éste los independiza del resto se puede afirmar que ha creado unidades perceptivas. Tal es el caso de contar a sus propios compañeros, elementos perceptibles directamente que pueden ser tocados, señalados, etc. Unidades Figurables. Como en otras áreas del desarrollo cognitivo, el niño progresa en el recuento en dependencia decreciente del material perceptivo. El primer paso, en este sentido, es la capacidad de sustituir como unidades contables a las unidades perceptivas por representaciones figúrales de las mismas (es decir, imágenes visuales) que, aunque están el número disponibles durante el recuento, no están presentes de forma directamente perceptiva. Por ejemplo, al contar los estudiantes presentes en una foto o los animales representados en distintas maneras. (Castro, del Olmo, & Castro, 2002)
- **Unidades motoras.** En el recuento de unidades perceptivas y figúrales los actos motores como apuntar, tocar, señalar, agarrar, etc., que acompañan a la pronunciación de palabras

numéricas y facilitan su coordinación con la creación de unidades, forman por ello una parte integral del acto del recuento. Tras alguna experiencia en las unidades de los tipos mencionados hasta ahora, éstas se ven sustituidas, como objetos contables, por los propios actos motores que las acompañaban, de manera que la creación de unidades perceptivas o figúrales pierden importancia. De esta manera, el niño puede contar los años que tiene o progresar hacia unidades de mayor abstracción siempre que cuente, por ejemplo, extendiendo sucesivamente sus dedos.

- **Unidades verbales.** Una vez la coordinación de actos motores y la pronunciación secuencial de palabras numéricas ha sido bien establecida y el procedimiento automatizado, cada producción vocal de una palabra numérica adquiere entidad por sí misma y se transforma en un objeto contable. Se forman así las unidades verbales, siendo capaz el niño de formar partes de la secuencia numérica como al decir “uno-dos-tres-etc.”.
- **Unidades abstractas.** En la última etapa, el niño puede prescindir de todo tipo de ayuda externa o vocal de su memoria y se puede contar con un modelo de recuento aplicable a distintos elementos y situaciones. De entre estas cinco etapas, se pueden entender dos (unidades figúrales y verbales) como transitorias entre su anterior y su posterior dentro del proceso creciente de abstracción e internalización de las unidades. De esta manera, el desarrollo del recuento bajo el criterio de la naturaleza abstracta de las unidades creadas. Hay que tener en cuenta que esta evolución en etapas no es consecutiva de un modo rígido, sino que entre ellas pueden darse numerosos casos intermedios, como en el caso entre la cuarta y la quinta etapas consistentes en el recuento su vocal de las distintas unidades presentes. (Castro, del Olmo, & Castro, 2002)

El niño percibe los objetos de acuerdo a la observación y realiza conteo de los objetos como palitos, chapas, piedras,

figuras, pelotas y compañeros en el momento que se les presenta, realizando diversos movimientos corporales para así manifestar el conteo de los objetos que se les presenta.

3.2. Enfoques

3.2.1. Enfoque didáctico de la matemática en educación inicial.

En los últimos tiempos, han surgido investigaciones desde el campo de la matemática, las cuales señalan que los estudiantes mucho antes de ingresar a cualquier contexto educativo (convencional o no convencional), han construido ciertas nociones de matemática en interacción con su entorno y con los adultos que la utilizan. Este conocimiento de la vida diaria es necesario incorporarlo a los procesos de construcción de la matemática desde la Educación Inicial como objeto presente en nuestra sociedad. Durante muchos años, la propuesta de trabajar matemática en Educación Inicial estuvo orientada por una concepción que trataba de desarrollar y ejercitar la noción del número, presentándolo de uno en uno, solo y de acuerdo con el orden de la serie numérica (ejercitación escrita con trazado correcto), acompañada por la idea de que los estudiantes(as) nada sabían de los números y que para aprenderlos era conveniente hacerlo desde el principio (1-2-3.). Esto trajo como consecuencia que el trabajo didáctico se centrara sólo en los aspectos lógicos del número como prerrequisito indispensable para el trabajo numérico. Para que los estudiantes descubran cómo funcionan los distintos sistemas de notación y puedan operar con ellos, deben utilizarlos en diversas situaciones, sin segmentaciones artificiales impuestas por el adulto. (MINEDU, 2013)

Sólo como ilustración, pensemos en las diversas actividades que se realizan en la vida cotidiana donde podemos explorar las diferentes funciones que cumple la matemática. Ejemplo: los estudiantes utilizan los números para seleccionar los canales de televisión, lo observan en las placas de los carros, en los teléfonos, en las monedas, y también en situaciones vinculadas con los conceptos de medición. Ejemplo. “Yo

mido más que” o “esto pesa como mil kilos”. Ensayan capacidades con recipientes, distinguen formas en el espacio, experimentan con los números recitando la serie numérica o contando los objetos que tienen a su alcance. (MINEDU, 2013)

Según G. Vergnaud, (1994) “Las concepciones de los estudiantes(as) son moldeadas por las situaciones que han encontrado”. Esto nos indica que el aprendizaje se logra si están inmersos en contextos plenos de sentido y cuando los estudiantes desarrollan sus acciones para la resolución de una situación dada. Es por ello, que se hace necesario proponer a los estudiantes, situaciones didácticas contextualizadas en lo social, donde se tome en cuenta sus experiencias previas, como punto de partida para planificar nuevos problemas a plantear. La integración de los nuevos conocimientos a los ya existentes es un proceso muy complejo que requiere de múltiples y variadas situaciones de aprendizaje, tiempo y oportunidades para que los estudiantes pongan en juego ciertas acciones: comparar, establecer relaciones, transformar, analizar, anticipar los resultados, el proceso a seguir, ensayar una posible solución, razonar y justificar los resultados.

El descubrimiento, la exploración, la práctica continua de procedimientos (acciones sistemáticas, ordenadas y encaminadas hacia un fin) y la mediación intencionada del adulto permitirá a los estudiantes(as) apropiarse de los aprendizajes matemáticos. Se incluye por ello en el documento, los procesos matemáticos que debe abordar el/la docente en la Educación Inicial, en sus dos fases o niveles maternal y preescolar: espacio y formas geométricas, la medida y sus magnitudes: peso, capacidad, tiempo, longitud y la serie numérica. (MINEDU, 2013)

3.2.2. El enfoque centrado en la resolución de problemas

- **¿Cuál es la importancia del enfoque centrado en la resolución de problemas?**

Este enfoque consiste en promover formas de enseñanza-aprendizaje que den respuesta a situaciones problemáticas cercanas a la vida real. Para eso recurre a tareas y actividades matemáticas de progresiva dificultad, que plantean demandas cognitivas crecientes a los estudiantes, con pertinencias a sus diferencias socio culturales. El enfoque pone énfasis en un saber actuar pertinente ante una situación problemática, presentada en un contexto particular preciso, que moviliza una serie de recursos o saberes, a través de actividades que satisfagan determinados criterios de calidad. (MINEDU, 2013)

- **Las características superficiales y profundas de una situación problemática.**

Está demostrado que el estudiante novato responde a las características superficiales del problema (como es el caso de las palabras clave dentro de su enunciado), mientras que el experto se guía por las características profundas del problema (fundamentalmente la estructura de sus elementos y relaciones, lo que implica la construcción de una representación interna, de interpretación, comprensión, mate matización, correspondiente, etc.). (MINEDU, 2013)

- **Relaciona la resolución de situaciones problemáticas con el desarrollo de capacidades matemáticas.**

Aprender a resolver problemas no solo supone dominar una técnica matemática, sino procedimientos estratégicos y de control poderosos para desarrollar capacidades, como: la matematización, representación, comunicación, elaboración de estrategias utilización de expresiones simbólicas, argumentación, entre otras. La resolución de situaciones problemáticas implica entonces una acción que, para ser eficaz, moviliza una serie de recursos, diversos esquemas de actuación que integran al mismo tiempo conocimientos, procedimientos matemáticos y actitudes. (MINEDU, 2013)

- **Busca que los estudiantes valoren y aprecien el conocimiento matemático.**

Por eso propicia que descubran cuán significativo y funcional puede ser ante una situación problemática precisa de la realidad. Así pueden descubrir que la matemática es un instrumento necesario para la vida, que aporta herramientas para resolver problemas con mayor eficacia y que permite, por lo tanto, encontrar respuestas a sus preguntas, acceder al conocimiento científico, interpretar y transformar el entorno. También aporta al ejercicio de una ciudadanía plena, pues refuerza su capacidad de argumentar, deliberar y participar en la institución educativa y la comunidad. (MINEDU, 2013)

3.2.3. Proceso de contar

Consiste en asignar a cada elemento de una colección un nombre de los términos de la secuencia. Se establece, en un principio, un apareamiento término-objeto mediante la acción de señalar. La acción de señalar interiorizada dará lugar al proceso de contar. (MINEDU, 2013)

- **Conteo con los dedos.** Consiste en recitar la secuencia verbal apoyada por sus dedos de sus manos.
- **Conteo con soporte.** Consiste en contar apoyado por algún objeto, estos pueden estar juntos o pedirle al niño que los ordene formando una fila de izquierda a derecha o arriba hacia abajo, teniendo en cuenta la direccionalidad que se da en el proceso de lectura y escritura que intuitivamente a esta edad los estudiantes van adquiriendo y asigne el nombre a cada objeto “uno, dos, tres,” o también puede sacar uno por uno los objetos y contar hasta llegar a la cantidad total.
- **Uso de canciones infantiles con números.** Permite la memorización de una sucesión de nombres de números, en un orden convencional, siendo importante para el saber contar.

- Recontar. Consiste en volver a contar todos los elementos de una colección al agregar o quitar elementos a la colección para determinar el cardinal de la colección, volviendo al principio. Por ejemplo: Tengo tres caramelos y me regalan dos, entonces tengo, uno, dos tres, cuatro y cinco.
- . conteo súbito o subitizing. Capacidad enunciar rápidamente el número de objetos de una colección a simple vista, sin necesidad de contar. Esto se da sobre todo en pequeñas colecciones. (MINEDU, 2015)

A. Principios para desarrollar la habilidad para contar

- Correspondencia término a término: Se refiere a que cada elemento de la colección que se va a contar debe corresponderse de manera unívoca, es decir, con una y solo una, en donde a cada elemento le corresponde un número de la cadena numérica verbal. Por ejemplo, al señalar un objeto menciona “uno”, al siguiente “dos”, y así sucesivamente.
- Ordenación estable: La cadena numérica verbal corresponde a una serie ordenada de números que debe ser recitada siempre de la misma forma, siguiendo un orden estable; no se puede cambiar la secuencia. Por ejemplo: cuando contamos, vamos en un orden ascendente 1, 2, 3.
- Abstracción: Contar una colección refiere interesarse por su aspecto cuantitativo de la misma, dejando de lado las características de los objetos contados. Por ejemplo: no importa si contamos 5 tazas o 5 platos, pues ambas colecciones corresponden al número 5 que es el concepto que se abstrae. Hay estudiantes que consiguen contar siguiendo la secuencia verbal; pero al terminar no abstraen el número, es decir, cuando se les pregunta ¿Cuántos hay?, no pueden decir el número final y vuelven a contar.
- No pertinencia del orden: El orden en que se cuentan los elementos de una colección no es importante. Por ejemplo:

si hay 5 bolitas, podemos contarlas en cualquier orden y siempre nos van a dar 5. Por eso, es importante que enseñemos a los estudiantes a contar los objetos en diferentes posiciones. El último número que se cuenta en una colección es el que representa el total de la colección. Por ejemplo: Al terminar de contar 1, 2, 3, 4, y 5 pelotitas, expreso que tengo 5 pelotitas. La noción de número se adquiere de manera progresiva y continua, por lo que es inútil enseñarles a recitar los números de memoria y trabajar operaciones cuando aún no sabe enumerar. Si no se han desarrollado las nociones básicas que permiten construir la noción de número, pueden surgir dificultades posteriores que tendrán consecuencias en el aprendizaje de las matemáticas. (MINEDU, 2013)

3.2.4. Situaciones lúdicas para promover el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad

Si bien la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes: durante el juego los estudiantes expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales y los confrontan con los de sus compañeros.

Laura Pitluk nos aclara muy precisamente la naturaleza de las actividades lúdicas en el aula, al mencionar: El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje. Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado, por lo tanto, aprendizaje escolar. El docente ha de planificar y dar la intencionalidad, con una organización sistematizada de objetivos y contenidos, a la propuesta lúdica que se configura en el contexto escolar “sin traicionar”, por esto, la esencia del juego (MINEDU, 2013)

La docente cumple un papel fundamental en el desarrollo de los procesos pedagógico en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, respetando los pasos que consiste: vivencial, concreto, grafico, pictórico y simbólico.

3.2.5. Consideraciones para proponer situaciones lúdicas.

Consideramos situaciones lúdicas aquellos que comprenden los juegos tradicionales y las 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 el desarrollo del pensamiento y la regulación de su accionar, la que se va enriqueciendo en la interacción grupal.

Debemos tener en cuenta algunas consideraciones para elegir las situaciones lúdicas. En las situaciones lúdicas se debe considerar:

- La edad de los estudiantes y sus intereses.
- Las capacidades que se desean priorizar.
- Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto.
- Los materiales a utilizar deben ser preferentemente reusable
- En el desarrollo de la actividad, es recomendable prever juegos, repetirlos varias veces si así lo desean los estudiantes. Esto favorece a que planteen diversas estrategias durante el juego.
- Promover la autonomía en la organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios verbales entre los estudiantes.
- Destinar tiempos de conversación con los estudiantes en distintos momentos del desarrollo de la actividad.

3.2.6. La situación lúdica como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas

Froebel “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior exigida

por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”, “El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida. (MINEDU, 2013)

Los estudiantes juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los estudiantes puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quien hacerlo.

A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los estudiantes sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuanto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras. (MINEDU, 2013)

El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los estudiantes, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos. (MINEDU, 2013)

Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a la matemática, porque facilita los aprendizajes en los estudiantes de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los estudiantes en Educación Inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios

descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos. (MINEDU, 2013)

Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los estudiantes en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.
- Promueve la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Favorece la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.
- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.

3.2.7. ¿Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles?

El docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica.

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber, esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollan en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimulan en cualquier momento en que la niña o el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u

otros como el lenguaje gestual o gráfico. Las capacidades sociales se desarrollan en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente. Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a las estudiantes a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización. (MINEDU, 2013)

3.2.8. Pre-Matemática

Según Cucala “La pre-matemática es una actividad que acerca a las niñas y los estudiantes al conocimiento de las cualidades de los objetos, las cantidades de los objetos y el espacio que les rodea. La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, en el nivel inicial se da inicio de la construcción de nociones básicas. Es por eso que el nivel preescolar concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número. (Rodríguez, 2012)

3.2.9. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Desarrollar esta competencia “Actuar y pensar en situaciones de cantidad en el II ciclo, implica que los estudiantes hagan matemática al resolver problemas aditivos simples con acciones de agregar y quitar, comunique sus ideas matemáticas con respecto al significado del número y las operaciones empleando lenguaje matemático, es decir desarrolle nociones básicas, como la clasificación, seriación, la cardinalidad, la cordialidad, la correspondencia, etc. Usando expresiones como. Muchos pocos ninguno o más que, menos que, etc.

Al comparar cantidades, use diferentes estrategias de conteo con cantidad hasta 10 y razone y argumente explicando en su propio lenguaje sus razones de cómo agrupo, ordeno o resolvió el problema. (MINEDU, 2015)

A. ¿Por qué aprender matemática?

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

B. ¿Para qué aprender matemática?

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los estudiantes interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. (MINEDU, 2015)

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

En ese mismo orden de ideas, decimos que la matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de números, formas, colores, etc.; si no a las diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en un contexto cotidiano. A partir de ello, se espera que los estudiantes desarrollen competencias matemáticas teniendo en cuenta que:

La matemática funcional. Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales. (MINEDU, 2015)

La matemática es formativa. El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias cognitivas, crítico, autónomo y divergente. Es por ello que a temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los estudiantes para lograr su función formativa. (MINEDU, 2015)

C. ¿Cómo aprender matemática?

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

de problemas con la intención de promover formas de enseñanza y aprendizaje a partir del planteamiento de problemas en diversos contextos. (MINEDU, 2015)

Como lo expresa Jaulón, este enfoque adquiere importancia debido a que promueve el desarrollo de aprendizajes “a través de”, “sobre” y “para” la resolución de problemas. Actuar y pensar matemáticamente Resolución de problemas Enseñanza Aprendizaje Enfoque centrado en la resolución de problemas "A través de" "Sobre la" "Para la". A través de la resolución de problemas inmediatos y del entorno, de los estudiantes como vehículo para promover el desarrollo de aprendizajes matemáticos, orientados en sentido constructivo y creador de la actividad humana. Sobre la resolución de problemas, que explicita el desarrollo de la comprensión del saber matemático, la planeación, el desarrollo resolutivo estratégico y meta cognitivo, es decir, la movilidad de una serie de recursos, y de competencias y capacidades matemáticas. Para la resolución de problemas, que involucran enfrentar a los estudiantes de forma constante a nuevas situaciones y problemas. En este sentido, la resolución de problemas es el proceso central de hacer matemática; asimismo, es el medio principal para establecer relaciones de funcionalidad de la matemática con la realidad cotidiana. La resolución de problemas como enfoque, orienta y da sentido a la educación matemática en el propósito que se persigue de desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos, así mismo orienta la metodología en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la matemática. El enfoque centrado en la resolución de problemas orienta la actividad matemática en el aula. De tal manera que les permite a los estudiantes situarse en diversos contextos para crear, recrear, analizar, investigar, plantear y resolver problemas, probar diversos caminos de resolución,

analizar estrategias y formas de representación, sistematizar y comunicar nuevos conocimientos, entre otros.

Los rasgos esenciales del enfoque son los siguientes: La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los estudiantes desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos. La resolución de problemas sirve de escenario para desarrollar competencias y capacidades matemáticas. La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas. La resolución de problemas sirve de contexto para que los estudiantes construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas. Los problemas planteados deben responder a los intereses y necesidades de los estudiantes. Es decir, deben presentarse retos y desafíos interesantes que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones. La resolución de problemas permite a los estudiantes hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones. Una situación se describe como un acontecimiento significativo que le da marco al planteamiento de problemas con cantidades, regularidades, formas, etc. Por ello permite dar sentido y funcionalidad a las experiencias y conocimientos matemáticos que desarrollan los estudiantes. Un problema es un desafío, reto o dificultad a resolver y para el cual no se conoce de antemano una solución. El cambio fundamental, entonces, para enseñar y aprender matemática radica en proponer a los estudiantes, en cada sesión de clase, situaciones

o problemas que los obliguen todo el tiempo a actuar y pensar matemáticamente. El enfoque es el punto de partida para enseñar y aprender matemática Resolución de problemas Matemático Social. La resolución de problemas orienta el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas. La resolución de problemas responde a los intereses y necesidades de los estudiantes. La resolución de problemas sirve de contexto para comprender y establecer relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas. La resolución de problemas debe plantearse en diversos contextos, lo que moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. (MINEDU, 2015)

Finalmente, desde la mirada de Lesh Zawojewski, la resolución de problemas implica la adquisición de niveles crecientes de capacidad por parte de los estudiantes, lo que les proporciona una base para el aprendizaje futuro, para la participación eficaz en sociedad y para conducir actividades personales. Los estudiantes necesitan poder aplicar lo que han aprendido a nuevas situaciones. El estudio centrado en la resolución de problemas por parte de los estudiantes proporciona una ventana en sus capacidades para emplear el pensamiento básico y otros acercamientos cognoscitivos generales para enfrentar desafíos en la vida (MINEDU, 2015)

3.2.10. Los rangos numéricos para el nivel de Educación Inicial

Como hemos señalado, lo que nos corresponde en el nivel, es tratar que los estudiantes vayan adquiriendo las nociones básicas para la construcción mental del número. Para ello, debemos propiciar que en las actividades donde sea posible, se pongan en evidencia los procesos de clasificación, correspondencia, seriación, etc., con objetos del entorno, partiendo de aspectos perceptuales, para luego, iniciarse en los aspectos cuantitativos del mismo. Por eso, proponemos

trabajar, en el nivel de Educación Inicial con los siguientes rangos numéricos. (MINEDU, 2015)

- El rango numérico para el conteo: Como ya lo hemos señalado, lo que buscamos en el nivel no es solo que los estudiantes reciten los números, sino que comprendan posteriormente la secuencia numérica verbal. Por esta razón, tomando en cuenta los principios de contar (correspondencia término a término, ordenación estable, abstracción, no pertinencia del orden y cardinalidad), trabajamos hasta el número 10 para el conteo, estableciendo una correspondencia con su esquema corporal, puesto que los 10 dedos de las manos, a menudo, son utilizados como soporte para iniciar este proceso. Podemos reforzar el sentido numérico, infantil con el uso de ejemplos pertinentes que cada uno trae de su entorno. Para el aprendizaje de los números, los mejores ejemplos provienen en del propio cuerpo: “una es la nariz”, una es la boca”, “dos son las orejas”, dos son las manos”, “cinco son los dedos de la mano”, “diez son los dedos de mis dos manos”, etc. También son importantes los ejemplos que el mismo niño elabora a partir de su vida cotidiana, que está llena de números: cuantos hermanos tiene, cuántas personas viven en su casa cuántos animalitos cría, etc.
- Noción de número: Todos sabemos que es el número; pero no sabemos cómo explicarlo, por lo que sabemos dar diferentes definiciones acerca de ello. Muchos dirán que 5 es un número, que también 5 es cinco bolitas y que ambos son el mismo número; pero esto no es así, ya que ambos no son lo mismo. Decir que cinco no es un número es como decir que Marco no es un nombre; pero 5 es el nombre de un número, como Marco es el nombre de un niño. Podemos ver que el concepto de número es abstracto. Solo existe en nuestra mente, aunque lo usamos para representar situaciones de la vida real. Es por ello que, para definir qué es el número debemos tomar en

cuenta al número cardinal, como ordinal, como relación de inclusión y como numeral.

- Cardinal. Está referido a la cantidad de elementos que tiene una colección. Por ejemplo: Si tenemos una colección de tres lápices, tres crayones y tres plumones podemos afirmar que estas colecciones tienen la misma cantidad, es decir que, todas estas colecciones tienen la misma cantidad, es decir que, todas estas colecciones tienen 3 elementos.
- Ordinal. Está referido al orden que ocupa un elemento dentro de una colección ordenada.
- Inclusión Jerárquica. Este referido al último número que se cuenta en una colección es el que representa el total de la colección. Por ejemplo: al terminar de contar 1, 2, 3,4 y 5 pelotitas, expreso que tengo 5 pelotitas y que 4 está incluido en 5.
- Numeral. Es una representación convencional del número. Por ejemplo: cinco bolitas se pueden representar con el número 5 (MINEDU, 2013)

3.2.11. Estrategias lúdicas

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. (Guerrera, 2014)

Según García (2004, p. 80), por medio de estas estrategias se invita a la: “Exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”. (Guerrera, 2014)

Al respecto, Ferreiro (2009, p. 69) señala que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender”. El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas. (Guerrera, 2014)

Al confrontar los autores que han abordado el tema de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades numéricas, se tiene que para Ferreiro (2009) la estrategia es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender. Por su parte, Díaz y Hernández (2002) las refieren como instrumentos para potenciar actividades de aprendizaje y solución de problemas; mientras que García (2004) plantea que promueven la exploración e investigación en torno a objetivos, temas y contenidos. (Guerrera, 2014)

De acuerdo a la investigadora, los señalamientos permiten establecer la importancia del juego como estrategia, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño y la niña en el aprendizaje de las matemáticas y la consolidación de sus habilidades numéricas, partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil. (Guerrera, 2014)

¿Qué es una estrategia?

Las estrategias de aprendizaje, con el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más afectivo el proceso de aprendizaje. (Guerrera, 2014)

Una estrategia significa ser diferente, quiere decir escoger deliberadamente un conjunto distinto de actividades para lograr sin fin. (Guerrera, 2014)

3.2.12. Actividades lúdicas

Las estrategias lúdicas se refieren a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Guerrera, 2014)

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Guerrera, 2014)

A. Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas favorecen en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Se tratan de actividades sociales que, en muchas ocasiones, se realiza junto a otros jugadores, lo cual le convierte en escenario ideal para ejercitarse en los valores morales y en aquellos que son necesarios para la convivencia con los demás, la cooperación, el aprendizaje de las normas sociales, etc. (Fernandez, 2012)

B. El juego

Según Vygotsky “es una actividad guiada internamente, a partir de la cual la niña y el niño crean por sí mismos un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar”. Para Federico Froebel el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en esta edad de la vida. Es por lo general el modelo de la vida del hombre generalmente considerado de la vida natural, interna y misteriosa, es por ello que el juego origina

gozo, libertad, satisfacción y paz con el mundo. (Fernandez, 2012)

Características del juego:

- Es una actividad desinteresada, que tiene un fin en sí misma, frente a otras actividades en las que está presente la preocupación por el resultado.
- Es una actividad que se realiza por el placer que produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio.
- Es una actividad espontánea y libre, es decir no requiere de motivación, ni preparación, la niña o el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro tipo de juego, por supuesto en función de la necesidad e interés de cada momento.
- El juego es placentero, divertido, voluntario y lo más importante no es obligatorio.
- El juego es una fuente de alegría porque permite a la niña o al niño divertirse, aunque no sea esto lo que se busque.
- En el juego encontramos un medio de aprendizaje, pudiendo iniciar y ejercitar muchas facultades, facilitando el conocimiento del entorno y las relaciones sociales.
- El juego permite la liberación de los conflictos ya que los ignora o los resuelve. El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Tiene un carácter de seriedad, es decir para la niña y el niño, el juego es una actividad importante, seria es su trabajo mientras es pequeño.
- El juego está lleno de misterio e inseguridad, que más adelante se transformará en ganancia de seguridad y satisfacción.

Tipos de juego

Existen varias clasificaciones respecto al juego, pero para el presente trabajo vamos a definir únicamente los que nos serán de utilidad para la realización del presente informe. (Fernandez, 2012)

- **Los juegos de ejercicio**

Son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos, entre otros. (Fernandez, 2012)

Utilidad

- Desarrollo de los sentidos. Favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos.
- Contribuyen también a la consecución de la relación causa – efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades al desarrollo del equilibrio.
- Suelen fomentar la auto-superación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

- **Juegos de ensamblaje o armado**

Consisten en encajar, ensamblar, superponer, apilar y juntar piezas. Este juego se desarrolla cuando un niño o niña se fija una meta, la de construir y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue. Por ejemplo: los puzzles y rompecabezas, las maquetas para construir y

todos aquellos juegos en los que la actividad se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vistas a conseguir resultados. (Fernandez, 2012)

Utilidad:

- Contribuyen a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano. La diferenciación de formas y colores.
- Favorece al desarrollo del razonamiento, organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia. Suelen favorecer también la autoestima y la auto superación.

● **Juegos Simbólicos**

Característico de los dos a seis años. Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego donde la niña y niño atribuyen toda clase de significados, más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros, gerentes, periodistas, pintores, etc. Por ejemplo: los vehículos, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, los tocadores, los disfraces y todos aquellos juegos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos. (Fernandez, 2012)

Utilidad:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.

- Desarrollo del lenguaje porque los estudiantes verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecen también la imaginación y la creatividad.
(Fernandez, 2012)

- **Juego de reglas**

Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Este tipo de juegos contribuyen al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y de la socialización de la niña/o, estos juegos de regla inician en la organización y la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo, la niña/o aprenderá a ser ella/él y aprenderá a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades. Por ejemplo: juegos de mesa o de tablero, pero también hay otros juegos de reglas con los que se juega en otras situaciones, como por ejemplo el golf, los juegos de puntería, los futbolines, canastas. (Fernandez, 2012)

Utilidad:

- Son elementos socializadores que enseñan a los estudiantes a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego (Fernandez, 2012)

3.3. Marco conceptual

3.3.1. Definición de términos

A. Conteo.

Es un esquema de alto nivel que relaciona el conjunto de las etiquetas con el conjunto de los objetos. Demanda la utilización de numerales e identifica el número de un conjunto como resultado de la operación de contar. Contar es el proceso por el que el niño desarrolla su capacidad numérica y llega a aprehender su concepto. El deseo de contar es la manifestación de su capacidad intuitiva, lista para desarrollarse.

B. La lúdica

Es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

A partir de la concepción de estrategia, utilizaremos una estrategia lúdica la cual será el juego simbólico y de mesa para poder desarrollar las habilidades de conteo y razonamiento matemático en los estudiantes de 5 años de preescolar.

C. El material

Al hablar de manipulación, en la enseñanza de las matemáticas, se sobrentiende que no se trata de una manipulación libre, sino que se hace referencia a una serie de actividades específicas con materiales concretos, que facilite la adquisición de determinados conceptos matemáticos. Ha de ser precisada la propuesta de actividades dirigidas al fin que se quiere conseguir. A través de las actividades que el niño realiza, con los materiales didácticos, puede avanzar en su proceso de abstracción de los conocimientos matemáticos. Las

ideas abstractas no llegan de forma espontánea al individuo, ni a través de lo que oye sino a través de operaciones.

D. La habilidad de contar.

Definimos la habilidad de contar como la asignación individual de etiquetas en secuencia a los elementos de un conjunto, designando la última etiqueta el cardinal.

E. Cognitivo

Es el estudio de los procesos mentales en su estudio más amplio como son el pensamiento, recuerdo, sentimiento, aprendizaje, etc. La mente procesa la información que percibe esto es como organiza recuerda y utiliza esta información. Las actividades mentales de respuestas como conocer y comprender.

F. Pensamiento matemático

Se refiere a la construcción de conceptos a partir de las relaciones que se establecen sobre los objetos.

G. Pictográficas

Representa tanto los objetos presentados como la cantidad de los mismos.

H. Irrelevancia del orden

El resultado del conteo es el mismo independientemente del orden en el que se cuente.

I. Ordenar

Para ordenar, se parte de la necesidad de distinguir entre contar y ordenar, entre asignar un número a cada elemento de un conjunto y clasificar serialmente por su cardinal un número determinado de conjuntos.

J. Aprendizaje vivencial

El aprendizaje vivencial es un proceso a través del cual los individuos construyen su propio conocimiento, adquieren habilidades y realzan sus valores, directamente desde la experiencia”.

K. Aprendizaje

Es un proceso de transformación interna que permite un cambio en la manera de pensar, sentir y comportarse.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación.

La investigación acción cualitativa correspondiente a la práctica pedagógica en el aula. Se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del Proceso de la Investigación Acción:

A. Objetivo General:

Mejorar mi práctica pedagógica desarrollando estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez en la Institución Educativa Inicial. N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. Utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad.

B. Objetivos Específicos:

- a) De construir mi práctica pedagógica en lo referente al desarrollo de estrategias lúdicas para contar objetos hasta diez, a través de procesos auto reflexivos.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con las estrategias lúdicas, para el Conteo de objetos hasta diez (10), en el área de matemática.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreta y viable que respondan al problema planteado de las estrategias lúdicas para mejorar el conteo de los objetos hasta diez.
- d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:

A. Objetivo General

Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.

B. Objetivos Específicos

- a) Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el conteo objetos hasta diez, en las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.
- b) Emplear diversas estrategias lúdicas que ayuden a los estudiantes a desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.
- c) Aplicación de fichas e instrumentos de evaluación para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.

4.3. Hipótesis de acción:

La aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016, favorece significativamente el Conteo de objetos hasta diez (10).

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:

Los beneficiarios están constituidos por los 3 estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena”, dado que la aplicación de estrategias lúdicas permite lograr aprendizajes significativos en el área de matemática.

4.5. Población y Muestra de la investigación.

4.5.1. Población:

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

4.5.2. Muestra

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

4.6. Instrumentos:

4.6.1. Instrumentos para la enseñanza

- **Diarios de campo:** Es un instrumento de recolección de información abierta que sirvió para el proceso de deconstrucción de la práctica pedagógica que nos permite registrar el desarrollo de la actividad pedagógica de manera crítica y reflexiva, es importante realizar un registro detallado que nos pueda ayudar a identificar las situaciones recurrentes, de manera que debemos tomar en cuenta las fortalezas y debilidades; esto es útil para mi investigación, pues me ha permitido identificar el problema a partir de las dificultades que debo resolver.
- **Ficha de la autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia:** Este instrumento de investigación, evaluación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas se usa para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente.
- **Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia:** Este instrumento sirve para reflexionar y sobretodo evidenciar si verdaderamente durante la aplicación de la estrategia hemos seguido los procesos establecidos dentro de ésta.

4.6.2. Instrumentos para el aprendizaje

- **Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje:** Este instrumento de evaluación contiene dos criterios o desempeños de evaluación previamente establecidos, en el cual se califican los aprendizajes logrados, por ejemplo: Si, No.
- **Lista de cotejo de entrada y salida para evaluar el nivel de logro de los aprendizajes en los estudiantes:** Este instrumento permitió recoger información de los estudiantes sobre los conocimientos básicos de la competencia actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad (conteo de objetos hasta 10).
- **Sesiones de aprendizaje:** Es el conjunto de estrategias de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica, fue utilizado para lograr el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, durante la reconstrucción de mi práctica pedagógica.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

Matriz 1: Plan de acción

HIPOTESIS DE ACCION:												
La aplicación de estrategias metodológicas en las sesiones con los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016, favorece de manera significativa, el Cuento de objetos hasta diez (10).												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de las sesiones con los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016 permitirá de manera significativa, el Cuento de objetos hasta diez (10).	María Barrientos Flores. Virgilio Gómez Vargas.	Sesiones de aprendizaje.	x									
1.-Revisión y ajuste del marco teórico	Virgilio Gómez Vargas María Barrientos Flores. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Fuente de información y fichas	x	x								
2.-Diseño de sesiones de aprendizaje.	María Barrientos Flores. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Rutas Instrumentos de evaluación. Materiales	x	x								
3.-Revisión de las sesiones de aprendizaje	Rosa María Sánchez Cabanillas.	Rutas Instrumentos de evaluación. Materiales	x									
4.-Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Rosa María Sánchez Cabanillas.	Rutas Instrumentos de evaluación. Materiales	x									
5.-Ejecución de las sesiones de aprendizaje	María Barrientos Flores.	Sesiones	x	x	x							
6.-Elaboración de instrumentos para el recojo de información.	Virgilio Gómez Vargas María Barrientos Flores. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Instrumentos de evaluación.	x									
7.-Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	María Barrientos Flores. Rosa María Sánchez Cabanillas.		x									
8.-Recojo de la información sobre la ejecución de las sesiones.	María Barrientos Flores.						x					
9.-Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Virgilio Gómez Vargas María Barrientos Flores. Rosa María Sánchez Cabanillas.						x					
10.-Redacción de informe y entrega preliminar.	Virgilio Gómez Vargas María Barrientos Flores. Rosa María Sánchez Cabanillas.						x					
11.-Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Virgilio Gómez Vargas María Barrientos Flores. -Rosa María Sánchez Cabanillas.						x					
12.-Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	María Barrientos Flores. Rosa María Sánchez Cabanillas.										x	

5.2. Matriz de evaluación

5.2.1. Matriz de evaluación de las acciones

Matriz 2: Evaluación de las acciones

HIPOTESIS DE ACCIÓN:		
<p>La aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar las diez sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016 favorecen significativamente el desarrollo del conteo de objetivos hasta 10.</p>		
ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESOS	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Actividades Aplicación de las estrategias lúdicas en la competencia de actúa y piensa en situaciones de cantidad en el área de matemáticas.</p>	<p>Del 100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa, revisadas, aprobadas y ejecutadas.</p> <p>Di indicaciones claras y oportunas para inicio de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Facilite los materiales para el respectivo desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Permití que los estudiantes observen, exploren y manipulen el material concreto.</p> <p>Promoví la participación de los estudiantes, el orden jerárquico como: vivencial, concreto, grafico, pictórico y simbólico por medio del juego.</p> <p>Estimule para que los verbalice lo que están realizando.</p> <p>Permití que los estudiantes durante el juego se desenvuelvan libremente y con autonomía.</p> <p>Aplique diversas estrategias lúdicas para el desarrollo de las sesiones.</p> <p>Motive en los estudiantes que confronten su aprendizaje mediante la Meta cognición.</p> <p>Impartí algunas reglas de convivencia escolar manera cuidadosa respetando su contexto y cultura donde viven los estudiantes.</p>	<p>Sesiones Fotografías Imágenes Diarios campo</p>
<p>Comunicación de los resultados a los padres de familia y la comunidad en general.</p>	<p>90% de la participación de los padres de familia profesores y autoridades de la comunidad.</p> <p>Las actividades lúdicas son pertinentes con las actividades de los estudiantes.</p> <p>La estrategia lúdica favorece el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad</p>	<p>Registro de asistencia Fotografías</p>

5.2.2. Matriz de la evaluación de los resultados

Matriz 3:
Evaluación de los resultados

Resultado	Indicadores	Fuentes de verificación
<p>Desarrollo de las estrategias lúdicas en los estudiantes, para mejorar el conteo de objetos hasta diez (10).</p>	<p>. Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje ordinal en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta quinto lugar.</p> <p>Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.</p> <p>Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.</p> <p>Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”</p> <p>Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.</p> <p>Emplea estrategias basadas en el ensayo error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.</p>	<p>Informe de los resultados de las pruebas, de las listas de cotejo</p> <p>Fotografías</p> <p>Trabajos de los estudiantes.</p>

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados

6.1.1. Análisis de sesiones de aprendizaje

Matriz 4:

Resultado del análisis de las sesiones de aprendizaje

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIAS UTILIZADA	CIERRE
Sesión N°1 “contando con el dado”	Asamblea formulación de preguntas	Manipulación del material concreto. Organización del grupo. Juego en grupos. Verbalización del Conteo de los objetos.	Meta cognición a través de preguntas.
SESION N° 2 “En el cuento, cuento las cantidades”	Dinámica. Preguntas de acuerdo al tema,	Trabajo en grupos, Materiales, exposición de los trabajos.	Meta cognición a través de preguntas.
SESION N° 3 “contando en rimas”	Asamblea Formulación de preguntas.	Verbalizan el conteo objetos. del gráfico. Arman su rompecabezas	Meta cognición a través de preguntas.
Sesión N° 4 “jugando a vendedores y compradores”	Asamblea Imágenes. Formulación de preguntas	Realizar el conteo de objetos. Verbalización de los objetos I	Meta cognición a través de preguntas.
SESION N° 5 “Jugamos a contar lo que pescamos”	Asamblea Observación Formulación de preguntas.	Organización de los grupos. Presentación de los materiales Conteo de los objetos.	Meta cognición.
Sesión N° 6 “Soy número”	Formulación de preguntas Conflicto cognitivo Declaración de la sesión.	Láminas cuento Modelado Exposición	
SESION N° 7 “Encajando pelotas”	Visita Formulación de preguntas.	Colección de objetos. Formación de grupos	Meta cognición.
Sesión N° 8 “Cuento en la tabla de doble entrada”	Dinámica Formulación de preguntas.	Trabajo en grupo Conteo de materiales.	Meta cognición.
SESION N° 9 “Memoria de números”	Laminas Observación Formulación de preguntas.	Rimas Modelado Exposición.	Meta cognición
SESION N° 10 “Armando rompecabezas de números”	Dinámica Juegos Formulación de preguntas.	Grupos Materiales Verbalización del conteo de objetos Ordena	Meta cognición.

Fuente: Ficha de evaluación de las sesiones

Interpretación:

En la aplicación de la estrategia lúdica de mi propuesta pedagógica, se observa en el momento de inicio se ha realizado asamblea juego dirigido, dinámica, en el proceso se presentó materiales, trabajo en grupos, verbalización, modelado, exposición y conteo.

En el cierre se consideró la meta cognición preguntas de acuerdo al indicador realizado en la sesión.

Esto me permitió verificar que la aplicación de estrategias lúdica me facilito en el Conteo de objetos hasta diez (10), en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.

Se puede apreciar que el conteo forma parte de todas las sesiones, a través del juego libre y exposición del material para lograr el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016, como lo indica la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Y la capacidad comunica y representa ideas matemáticas.

Este resultado lo expresa Piaget- Este trabajo realizado sobre lógica y el pensamiento verbal de los estudiantes. Esta teoría nos describe y nos explica cómo se construye el conocimiento y su naturaleza, describe muy ampliamente como es que conocen y aprenden los sujetos, cuáles son los mecanismos que intervienen en dicho proceso del desarrollo intelectual. La etapa pre operacional donde el pensamiento va desarrollando gradualmente.

Vygotsky Manifiesta que el niño esta internalizado una forma de usar los números para darle sentidos a un conjunto de objetos.

En la Zona desarrollo proximal, maestro trabajan en las tareas que el alumno no podría realizar solo (en este caso el desarrollo de habilidades de conteo utilizando objetos como piedras, palos entre otros) incorporando a esta la idea de la actividad colectiva.

Bruner en el desarrollo cognoscitivo es la manera como los seres vivos humano interactúa con el medio y representa internamente sus experiencias en la operación

inicial de los medios o recursos para actuar sobre el medio y sus experiencias en la continua del desarrollo (ver anexo 1 matriz 1).

6.1.2. Aplicación de las estrategias de la investigación acción

Matriz 5:

Resultado de la aplicación de la estrategia de investigación acción.

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

Sesión	Conteo de objetos hasta diez (10)										Total		%	
	Indicadores										Si	No	Si	No
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
2	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
3	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
4	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
5	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
6	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
7	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
8	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
9	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
10	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
Si	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	100	0
No	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
Si %	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100				
No %	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%				

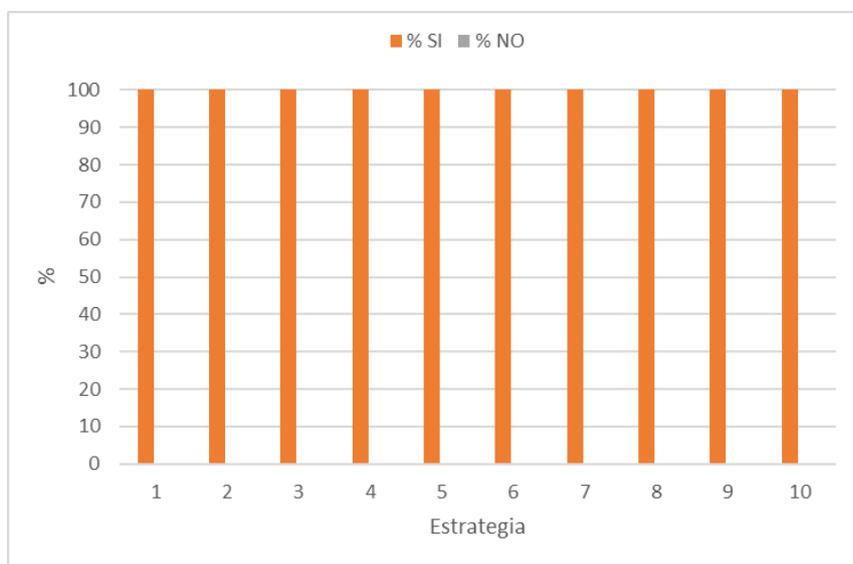
Fuente: Ficha de autoevaluación de la aplicación de las

Tabla 1
Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10).

Estrategia	Conteo de objetos hasta diez (10)		%	
	SI	NO	SI	NO
1	100	0	100	0
2	100	0	100	0
3	100	0	100	0
4	100	0	100	0
5	100	0	100	0
6	100	0	100	0
7	100	0	100	0
8	100	0	100	0
9	100	0	100	0
10	100	0	100	0
Total	100 %	0%	100 %	0%

Fuente: Matriz 5

Figura 1
Resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016



Fuente: Tabla 1

Interpretación:

Según la Tabla N° 1 se evidencia que el logro de la aplicación de estrategia lúdica durante las sesiones se logró el conteo de los objetos hasta diez en los estudiantes de 5

años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.

La estrategia lúdica aplicada en los estudiantes de 5 años durante las sesiones de aprendizaje se logró el Conteo de objetos hasta diez (10), esto se evidencia en los resultados recogidas en la evaluación y en su interés y motivación para contar los estudiantes todos los objetivos encontrados o presentados.

Le Corre y Carey (2007) reúne evidencia que permiten aseverar que la naturaleza de las fuentes conceptuales de los principios de conteo está vinculadas al sistema de representaciones de cantidades pequeñas. (Ver anexo 1, matriz 2)

6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

Matriz 6:

Resultado de análisis de diarios reflexivos

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

SESIONES	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? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No, me faltó detallar los momentos al inicio como el conflicto cognitivo.	No, la presentación de la estrategia fue novedoso para los educandos en donde los materiales que presente se logró el conteo de los objetos.	Los materiales que presente me ayudó resolver la estrategia lúdica del conteo de objetos.	Sí, porque a través del indicador puedo evidenciar el logro de la capacidad propuesta en la sesión.	De que otra forma puedo realizar mi propuesta pedagógica.
2	No, porque me faltó detallar la declaración de la sesión.	Sí, todavía tengo dificultad en el manejo de grupos en la sesión presentada.	El material de la zona fue lo más valioso para lograr el aprendizaje de los estudiantes.	Sí, evalué con lista de cotejo, para evidencia el aprendizaje.	Respetar las secuencias de las sesiones y el manejo al grupo de estudiantes.
3	Sí, considere se tuvo que considerar	No, desarrolle de manera lúdica y muy atrayente para el estudiante.	El material me ayudó comprender la estrategia presentada.	Si, este instrumento me ayudó a evidenciar el logro de aprendizaje.	Utilizares esta estrategia porque facilita al estudiante la actividad cognitiva.
4	Cumplí y respeté cada secuencia de la sesión presentada.	No, fue muy divertido y llamativo la sesión que presente.	Utilice material de acuerdo a su a la edad del estudiante.	Sí, me ayudó evidenciar el aprendizaje de los estudiantes.	De que otra forma se puede presentar establecer la sesión presentada.
5	Sigue la secuencia de acuerdo lo planificado en la sesión.	No, fue interesante para el estudiante.	Si, el material que presente fue pertinente a la edad del estudiante.	El instrumento me ayudó evidenciar el logro del aprendizaje.	Preparar el material de acuerdo a la edad del material.

6	Si, cumplí de acuerdo lo planificado en la sesión.	No, fue todo cooperativo para establecer la sesión de aprendizaje.	El material me ayudo a comprender la sesión que presente.	El instrumento me ayudo evidenciar el logro del aprendizaje.	Activar muchas variantes para el conteo de objetos en las sesiones de aprendizaje.
7	Si, cumplí de acuerdo lo planificado en la sesión.	No, fue todo cooperativo para establecer la sesión de aprendizaje.	Se adecuo los materiales que se tenía en el aula.	El instrumento me ayudo evidenciar el logro del aprendizaje.	Tener en cuenta otra variedad de estrategias para seguir implementando en la venta y compra de los productos.
8	Si, cumple de acuerdo a lo planificado.	No, fue pertinente a la edad del niño.	El material fue la base para comprender la sesión presentada.	El instrumento me ayudo evidenciar el logro del aprendizaje.	Buscar la variación para el conteo de objetos para que los estudiantes puedan captar para su proceso cognitivo.
9	Si, se siguió lo planificado en la sesión de aprendizaje.	No, toda la secuencia presentada fue innovador y mucho productivo para el estudiante.	Si, presente el material en papelote al momento de verbalizar fue llamativo para el estudiante los iconos	El instrumento me ayudo evidenciar el logro del aprendizaje.	Buscar nuevas estrategias para mejor comprensión de la sesión de los estudiantes.
10	Si, desde el primer momento que presente la actividad fue interesante el conteo de los objetos a los estudiantes.	Ninguna más se evidencio el logro del aprendizaje en los estudiantes.	El material me ayudo a procesar la secuencia del aprendizaje.	El instrumento me ayudo evidenciar el logro del aprendizaje.	Innovar la sesión. Para mejor concentración en todos los aspectos del aprendizaje.

Fuente: Diarios reflexivos

Interpretación:

La matriz de procesamiento de los diarios reflexivos me permite evidenciar que se logró lo planificado en cada sesión y como ayuda el uso del material concreto para afianzar el aprendizaje y en un clima armoniosa y aplicación de la estrategia lúdica para lograr que los estudiantes puedan contar del 1 al 10.

Contar es una acción básica para el desarrollo del concepto número natural, pero sobre todo, si esta acción está mediada por la necesidad de comunicar o interactuar con otros: a través de un juego para determinar las diferentes estrategias que se les presenta a cada grupo para comunicar a otros cuanto se tiene de algo, o para comparar cantidades, donde se desarrolla el proceso cognitivo en el conteo de objetos, también el contexto sociocultural en el que el niño despliega su actividad es determinante en los logros que puede alcanzar con palos, piedras, entre otros. El conteo es una herramienta importante para iniciar el aprendizaje de las operaciones básicas, sobre todo las correspondientes a la estructura aditiva. Froebel “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”.

El juego se constituye en el mejor vehículo para el aprendizaje, pues los estudiantes aprenden con más sentido. Asimismo, el juego les permite explorar el espacio, moverse libremente por este y explorar el uso del material concreto. Cuando el adulto acompaña el juego del niño de manera asertiva, posibilita el desarrollo de su pensamiento creativo y la formación de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, para desarrollar diferentes estrategias que se aplicó “contando con el dado”, “pescando objetos”, “contando en el cuento”, “contando en rimas “entre otros que se evidenció en el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años cumpliendo la competencia actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

6.14. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Matriz 7:

Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida.				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida.			
Capacidad		Comunica y representa ideas matemáticas.																											
Indicador		Expresa en forma oral la cantidad de objetos que cuenta.		Explica situaciones en el juego a través del Conteo de objetos hasta diez (10).		Expresa la cantidad de objetos que conto.		Ubica los objetos de acuerdo a la cantidad establecida		Realiza representaciones de cantidades de objetos hasta 10 con material concreto		Expresa el peso de dos objetos al compararlo usando las palabras “esta pesa más que” y esta pesa menos que”		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en el contexto y ubica la posición.		Resuelve problemas contando objetos hasta diez									
		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salidas	Entrada	Salidas	Entrada	Salidas	Entrada	Salidas	Entrada		Salidas		Entrada		Salidas	
1		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	10	0	0%	100%	100%	0%
2		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	10	0	0%	100%	100%	0%
3		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	10	0	0%	100%	100%	0%
Frecuencia	Si	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3								
	No	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0								
Porcentaje	Si	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300								
	No	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0	300	0								

Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida

Tabla 2

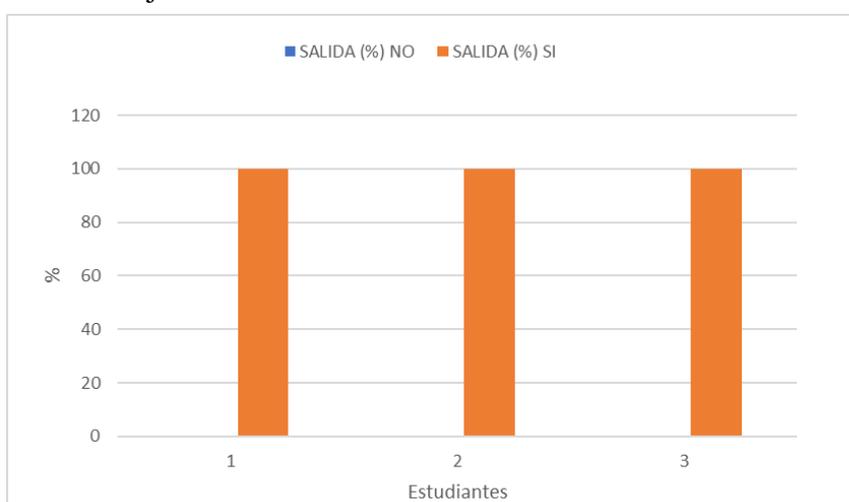
Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016

ESTUDIANTES	ENTRADA (%)		SALIDA (%)	
	NO	SI	NO	SI
1	100	0	0	100
2	100	0	0	100
3	100	0	0	100
FRECUENCIA	3	0	0	3
PORCENTAJE	100 %	0%	0%	100%

Fuente: Matriz 7

Figura 2

Resultados de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 810 “Cadena” distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.



Fuente: Tabla 2

Interpretación:

La Tabla N° 2 evidencia que de los 3 estudiantes que tiene 5 años al inicio no podían contar lo expresaba en forma mecánica y desordenada, luego de la aplicación de la estrategia lúdica, ya cuenta hasta diez.

La Tabla 2 muestra que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016, aprendieron a contar luego del desarrollo de las sesiones en el área de matemática y aplicado la estrategia lúdica lograron evidenciar los aprendizajes enseñanza y poder contar del 1 al 10 con diversos objetos.

Fuson (1988) citado en Hernández, (2013) “los estudiantes deben aprender tanto los nombres de los números en sí mismos como su uso en situaciones variadas” y propone siete contextos de utilización del número. Tres de ellos son matemáticos: cardinal, ordinal y medida; dos tiene una componente social o utilitaria: secuencia y conteo; el sexto es el contexto simbólico; y por último propone un uso “no numérico” en el que el número es simplemente una etiqueta para identificar un objeto.

Tabla 3

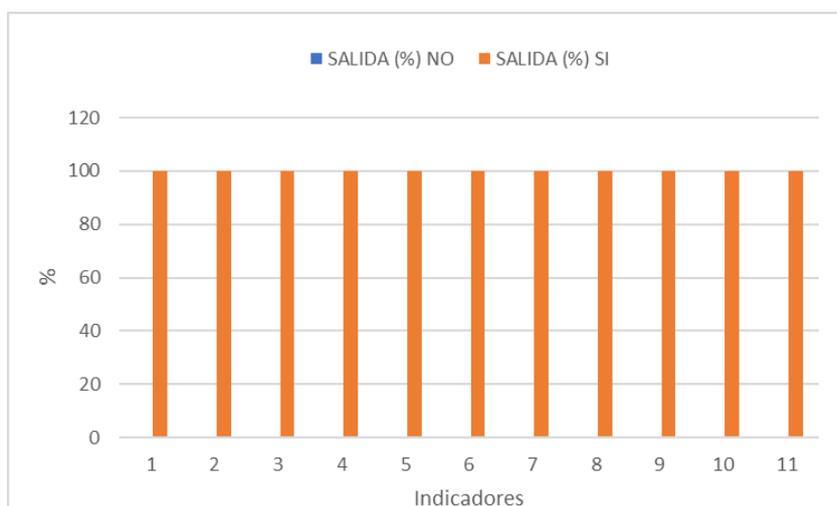
Resultados de los logros de aprendizaje de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGELCajamarca 2016

INDICADORES	ENTRADA (%)		SALIDA (%)	
	NO	SI	NO	SI
1	100	0	0	100
2	100	0	0	100
3	100	0	0	100
4	100	0	0	100
5	100	0	0	100
6	100	0	0	100
7	100	0	0	100
8	100	0	0	100
9	100	0	0	100
10	100	0	0	100
PORCENTAJE	100	0	0	100

Fuente: Matriz 7

Figura 3

Resultados de los logros de aprendizaje de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 810 “cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016.



Fuente: Tabla 3

Interpretación:

El resultado de la lista de cotejo evidencia los resultados de logros de los indicadores previsto en la sesión de aprendizaje. La aplicación de las estrategias lúdicas me permitió el logro de los diferentes indicadores para el Conteo de objetos hasta diez (10) en la que se evidencia en la tabla 2 al 100%.

Gelman, (1972); El número no se considera un concepto tipo todo o nada que es posible gracias a un cambio general en la manera de pensar de los estudiantes una nueva etapa de desarrollo mental. En cambio, el modelo que basa su explicación en la manera de contar aduce que la comprensión del número evoluciona lentamente como resultado directo de las experiencias de contar. (Ver anexo 2, Matriz 4)

6.15. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión sesiones de aprendizaje.

Matriz 8:

Resultado de nivel de logro de aprendizaje por sesión en los estudiantes de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																			Resultado del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores		Resultado del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentaje.		
Capacidad		Comunica y piensa ideas matemáticamente																							
Indicador	Expresa en forma oral la cantidad de objetos que cuenta.		Explica situaciones en el juego a través del Conteo de objetos hasta diez (10).		Expresa la cantidad de objetos que conto.		Ubica los objetos de acuerdo a la cantidad establecida		Realiza representaciones de cantidades de objetos hasta 10 con material concreto		Expresa el peso de dos objetos al compararlo usando las palabras “esta pesa más que” y “esta pesa menos que”		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en el contexto y ubica la posición.		Resuelve problemas contando objetos hasta diez		Si	No	Si	No	
	Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje							
SESION	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	3																					3	0	100	0
2			3																			3	0	100	0
3					3																	3	0	100	0
4							3															3	0	100	0
5									3													3	0	100	0
6										3												3	0	100	0
7												3										3	0	100	0
8														3								3	0	100	0
9																3						3	0	100	0
10																		3				0	0	100	0
Frecuencia	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3			30	0	100	0
Porcentaje	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%		100%	0%	100%	0%

Fuente: Listas de cotejo y sesiones de aprendizaje

Tabla 4

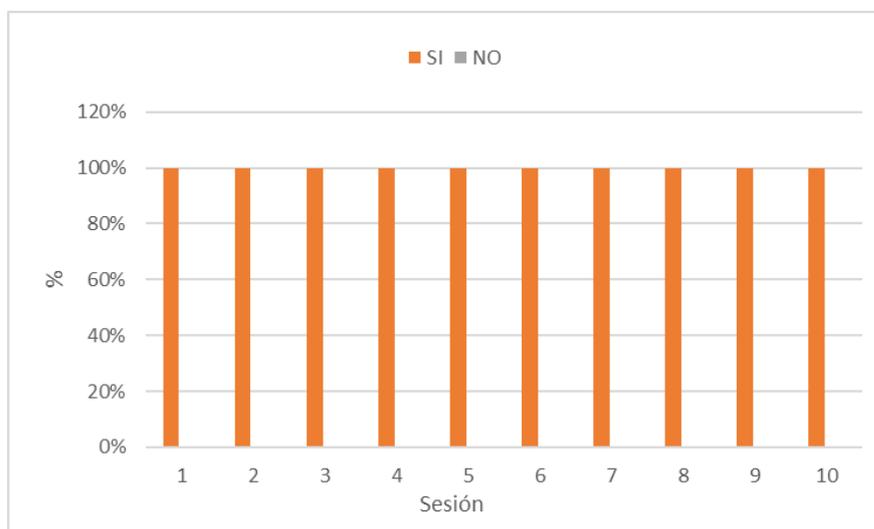
Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca. 2016

SESIÓN	SI	NO
1	100%	0%
2	100%	0%
3	100%	0%
4	100%	0%
5	100%	0%
6	100%	0%
7	100%	0%
8	100%	0%
9	100%	0%
10	100%	0%
Total	100%	0%

Fuente: Matriz 5

Figura 4

Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016



Fuente: Tabla 4

Interpretación:

La propuesta pedagógica aplicada en las sesiones de aprendizaje se logró las estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) se logró en un 100%.

Todas las sesiones aplicadas me permitieron evidenciar el logro de los indicadores en la propuesta pedagógica a través de las estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) como lo evidencia el resultado de logro del aprendizaje y enseñanza en cada sesión de aprendizaje que los estudiantes trabajaron y aprendieron jugando.

El conteo y las estrategias para operar a través del conteo es una acción básica para el desarrollo del concepto de número natural, pero sobre todo, si esta acción está mediada por la necesidad de comunicar o interactuar con otros: a través de un juego para determinar los marcadores de cada juego, para comunicar a otros cuanto se tiene de algo, para comparar cantidades como lo verificamos luego de la estrategia aplicada para la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad y la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas.

Kamii, nos manifiesta el niño de educación inicial se encuentra en el proceso de desarrollo de la inclusión jerárquica. Donde demanda la reversibilidad del pensamiento el estudiante va identificando a través del manipuleo del material va construyendo la noción de cantidad, donde hay más, menos, mucho, poco, uno más que, lo que le permitirá adquirir progresivamente la noción del conteo del 1 al 10.

Laura Pitluk nos aclara muy precisamente la naturaleza de las actividades lúdicas en el aula, al mencionar: El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje.

6.2. Triangulación de las fuentes de verificación

Matriz 9:

Matriz de Triangulación

Tabla 1	Tabla 2	Tabla 3	Tabla 4	Comentarios y conclusiones
<p>El 100% indica cuando la maestra presenta materiales novedosos para cada sesión de aprendizaje los estudiantes se concentran para explorar y así se logran su propósito.</p>	<p>El 100% afirma que los estudiantes aprenden el conteo manipulando los objetos, a partir del desarrollo de las diversas estrategias establecidas en las sesiones de aprendizaje para el Conteo de objetos hasta diez (10).</p>	<p>El 100% de los estudiantes evidencia que expresan el Conteo de objetos hasta diez (10). A través de las diversas estrategias propuesta, durante el desarrollo de los procesos pedagógicos. De esta forma, en la acción de contar aparecen implicadas tres tipos de correspondencias que el estudiante ha logrado. Un apareamiento temporal del término con la acción de señalar. Un apareamiento entre la acción de señalar y un objeto concreto. Un apareamiento entre el término y el objeto.</p>	<p>El 100% de los estudiantes señalan que les gusta aprender más jugando y manipulando los materiales concretos eso le permitió establecer el conteo de objetos en forma ordenada gradualmente y que le permite adquirir progresivamente la noción de número. Aquí establecen mediante la expresión y manipulación con material concreto lo siguiente: clasificar, agrupar y contar. Asimismo, que los primeros aprendizajes se dan a partir de la abstracción empírica que parte del conocimiento físico de los objetos, para pasar a una abstracción reflexiva que se desarrolla a partir de las relaciones que se establecen entre los objetos y que no son visibles, solo están en la mente de cada niño. Para contar hasta diez, trabajar con material concreto para que exprese el conteo de objetos.</p>	<p>Todos los estudiantes captan mejor el aprendizaje manipulando los objetos para contar hasta diez. Así evidencia su aprendizaje más significativo.</p>

6.3. Lecciones aprendidas.

- En el desarrollo de mi propuesta pedagógica en el área matemática con la temática del Conteo de objetos hasta diez (10), en donde propuse las estrategias lúdicas en los estudiantes de 5 años, lo cual me permitió desarrollar diversas estrategias para el logro de la competencia “Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”.
- Con los aportes teóricos me facilitó mejor la aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos, tales a Jean Piaget, (consideras el conteo de objetos en el desarrollo cognitivo). Entre otros teóricos como se redacta en el marco teórico. La estrategia prevista para las diez sesiones de aprendizajes se estableció en las diferentes construcciones del significado de los conocimientos matemáticos, es recomendable que los estudiantes realicen diversas representaciones, partiendo de aquellas que son vivencial, concreta, gráfico, pictórico y simbólico.
- Aprender matemáticamente es más que aprender los números y saber contar. Los estudiantes de educación inicial necesitan experiencias diversas con material concreto que les permitan construir la noción de número.
- Los estudiantes desarrollan fácilmente habilidades para contar, cuando se les permite hacerlo en situaciones cotidianas de conteo con un rango numérico pequeño. Considerar los materiales de la zona primero porque les permite con facilidad su aprendizaje a los estudiantes de educación inicial, como el conteo de las ovejas, vacas., cuyes, gallinas, arboles, piedras, palos, semillas, entre otros. También si hay la oportunidad de contar con materiales estructurados si se puede considerar como en el segundo material de apoyo.
- El conteo ordenado es un aprendizaje que se logra cuando hay una comprensión del número y no cuando se ha aprendido de memoria.
- La respuesta a la pregunta ¿Cuántos / cuanta? Nos es innata, por el contrario, es convencional y se construye a partir de varias definiciones y relaciones. Por lo tanto, hay que iniciar a los estudiantes en el conteo mediante el empleo de diversas estrategias de conteo.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

7.1. Matriz de difusión

Matriz 10:

Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
<p>Aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10).</p>	<p>Toda enseñanza que se imparte debe ser mediante manipulación del material concreto, en donde el estudiante categoriza su aprendizaje mediante el proceso cognitivo, se llevó de la siguiente manera: Formas de representaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencial • Concreto • Pictórico • Grafico • Simbólico. <p>Desarrollo sesiones de acuerdo a las estrategias propuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conteo de objetos hasta diez (10). • Manipulación de material no estructurado. 	<p>Se comunica a los padres de familia en la reunión el avance que se está logrando en los estudiantes de 5 años, la aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10).</p> <p>Realizando diversas estrategias que el alumno va captando mediante la manipulación del material concreto y luego lo representa en diversas formas.</p>	<p>Se puede replicar o recrear en las otras aulas para que los demás estudiantes del nivel, también alcancen tales aprendizajes.</p> <p>Estas estrategias de aprendizaje se pueden aplicar en otras aulas aplicando las nuevas estrategias en las diez sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Lo aprendido con los estudiantes fue de acuerdo a su contexto cultural.</p> <p>Los logros de las lecciones aprendidas después de cada sesión de aprendizajes se da una enseñanza, para que sirva de referencia a todas instituciones, directivos y docentes.</p>

CONCLUSIONES

- Mejoré y perfeccioné mi práctica pedagógica desarrollando diversas estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez utilizando diversos materiales concretos en el área de matemática mediante un plan de acción, estas acciones se evidencian en la parte estadística y en la presentación de los resultados.
- La deconstrucción de mi práctica pedagógica me permitió identificar mis debilidades en la enseñanza del nivel inicial lo que conllevó a enfrentar desafíos que se convirtieron en oportunidad de aprendizajes de la matemática.
- La reconstrucción de mi práctica pedagógica me conllevó a aplicar estrategias lúdicas novedosas que despierten el interés y motivación en los estudiantes para promover la competencia y crear un clima de aprendizaje favorable.
- El marco teórico se ha elaborado en función de los diversos aspectos de la acción y los resultados de la investigación acción pedagógica; aquí se incluyen las teorías relacionados al conteo de objetos hasta 10.
- El juego social permite el desarrollo del lenguaje matemático fortalecido en la interacción del estudiante con el resto de personas de su entorno.

SUGERENCIAS

- La aplicación de estrategias lúdicas debe ser permanente para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para motivar a los estudiantes en el desarrollo del conteo de objetos hasta diez, que favorecerá de manera significativa y duradera el proceso de aprendizaje.
- Se sugiere a todos los docentes a la constante deconstrucción de su práctica pedagógica para identificar debilidades y fortalezas y a la vez ser innovadores al aplicar diversas estrategias lúdicas que respondan a las necesidades de los estudiantes.
- Ser creativo al diseñar las estrategias lúdicas propuestas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes y evitar el uso de hojas de aplicación.

REFERENCIAS

- Castro, E., del Olmo, A., & Castro, E. (2002). *Desarrollo del pensamiento matemático infantil*. Granada. Recuperado el 30 de agosto de 2016, de <http://wdb.ugr.es/~encastro/wp-content/uploads/DesarrolloPensamiento.pdf>
- Fernandez, C. (2012). *Estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje de habilidades de conteo y razonamiento matemático en los niños de 3° de preescolar*. México D. F. Recuperado el 23 de marzo de 2016, de <http://200.23.113.51/pdf/28675.pdf>
- Flecha, G., De Castro, C., & Ramirez, M. (2015). *Matemática con dos años: Buscando teorías para interpretar la actividad infantil y las prácticas docentes*. Madrid: Universidad Complutense Madrid. Recuperado el 15 de abril de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5247185.pdf>
- Guerrera, R. (2014). *Estrategias Lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo de la habilidad numérica*. Recuperado el 17 de octubre de 2016, de Publicaciones URBE: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- López, C. (2008). *Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica I*. Salamanca: Facultad de Educación. Recuperado el 15 de agosto de 2016, de http://ocw.usal.es/eduCommons/ciencias-sociales-1/desarrollo-del-pensamiento-matematico-y-su-didactica-i/contenidos/2Tema_1.pdf
- MINEDU. (2013). *Hacer uso de los saberes matemáticos para afrontar diversos desafíos*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- MINEDU. (2015). *Desarrollo del pensamiento matemático y resolución de problemas*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y Como aprenden nuestros niños y niñas?* Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- Rodríguez, G. (2012). *Actividades lúdicas*. Quito. Recuperado el 8 de setiembre de 2016, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/278/1/T-UCE-0010-57.pdf>

Villarroel, J. (2005). *Investigación sobre el conteo infantil*. País Vasco. Recuperado el 24 de marzo de 2016, de http://www.ehu.eus/ikastorratza/4_alea/4_alea/conteo%20infantil.pdf

ANEXOS

Matriz 11:
Matriz de consistencia de la investigación acción

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MARCO TEORICA	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INDICADORES
<p>Desconocimiento en la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el conteo de objetos hasta diez.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aplicar diversos juegos para desarrollar el Conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. ● Emplear diversos materiales para desarrollar estrategias lúdicas para el desarrollo del conteo de objetos hasta 10, en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. ● Aplicación de fichas e instrumentos de evaluación para el conteo hasta 10 objetos en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. 	<p>La aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016., favorece significativamente el Conteo de objetos hasta diez (10).</p>	<p>Definición para estrategias lúdicas para el conteo hasta de objetos hasta diez. Definiciones: de conteo. Teorías: Bruner Jean Piaget Vygotsky Gelman y Gallistel Fuson Kamii Fernández Bravo Clements Corre y Carey Froebel</p>	<p>Expresa conteo de objetos hasta 10 realizando diversas estrategias. Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto dibujos. Expresa en forma oral los números ordinales en contexto de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas referente hasta décimo lugar</p>	<p>. Diarios de reflexión . Sesiones de aprendizajes. . Evidencias. . Fotografías</p>

Matriz 12:**Análisis de sesiones de aprendizaje**

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIAS UTILIZADA	CIERRE
Sesión N°1 “contando con el dado”			
SESION N° 2 “En el cuento, cuento las cantidades”			
SESION N° 3 “contando en rimas”			
Sesión N° 4 “jugando a vendedores y compradores”			
SESION N° 5 “Jugamos a contar lo que pescamos”			
Sesión N° 6 “Soy número”			
SESION N° 7 “Encajando pelotas”			
Sesión N° 8 “Cuento en la tabla de doble entrada”			
SESION N° 9 “Memoria de números”			
SESION N° 10 “Armando rompecabezas de números”			

Fuente: Ficha de evaluación de las sesiones.

Matriz 13:**Aplicación de la estrategia de investigación acción**

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

Sesión	Conteo de objetos hasta diez (10)										Total		%	
	Indicadores										Si	No	Si	No
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
Si														
No														
Si %														
No %														

Fuente: Ficha de autoevaluación de la aplicación de las estrategias

Matriz 14:**Análisis de diarios reflexivos**

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

SESIONES	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. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
Sistematización					

Fuente: Diarios reflexivos

Matriz 15:

Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadema” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																		Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida.				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida.							
Capacidad		Comunica y representa ideas matemáticas.																													
Indicador		Expresa en forma oral la cantidad de objetos que cuenta.		Explica situaciones en el juego a través del Conteo de objetos hasta diez (10).		Expresa la cantidad de objetos que conto.		Ubica los objetos de acuerdo a la cantidad establecida		Realiza representaciones de cantidades de objetos hasta 10 con material concreto		Expresa el peso de dos objetos al compararlo usando las palabras “esta pesa más que” y esta pesa menos que”		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en el contexto y ubica la posición.		Resuelve problemas contando objetos hasta diez											
		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salidas	Entrada	Salidas	Entrada	Salidas	Entrada	Salidas	Si		No		Si		No			
N° de orden estudiantes																															
1																															
2																															
3																															
Frecuencia	Si																														
	No																														
Porcentaje	Si																														
	No																														

Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida

Matriz 16:

Procesamiento del nivel de logro de aprendizaje por sesión en los estudiantes de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																			Resultado del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores		Resultado del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentaje.			
Capacidad	Comunica y piensa ideas matemáticamente																								
Indicador	Expresa en forma oral la cantidad de objetos que cuenta.		Explica situaciones en el juego a través del Conteo de objetos hasta diez (10).		Expresa la cantidad de objetos que conto.		Ubica los objetos de acuerdo a la cantidad establecida		Realiza representaciones de cantidades de objetos hasta 10 con material concreto		Expresa el peso de dos objetos al compararlo usando las palabras “esta pesa más que” y “esta pesa menos que”		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en el contexto y ubica la posición.		Resuelve problemas contando objetos hasta diez						
	Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Si	No	Si	No
SESIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No					
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
Frecuencia																									
Porcentaje																									

Fuente: Listas de cotejo y sesiones de aprendizaje.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : MARIA BARRIENTOS FLORES
- 1.4. FECHA : 14/4/ 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 2.2. SESIÓN: N° 01
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Contando con el dado”
- 2.4. DURACIÓN: 45 minutos.
- 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años lograrán contar de objetos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Todos salimos al patio, la Docente lanza el dado y los estudiantes se van agrupando de acuerdo a lo que indica el dado. Si sale 3 puntos, se agruparán en 3 estudiantes.</p> <p>Responden las siguientes interrogantes: ¿De cuántos se agruparon?, ¿Cuántas niñas? ¿Cuántos niños? ¿Cuántos vienen al Jardín? ¿De cuántos se agruparon? ¿todas las cosas que observamos se deben contar ¿Por qué? y ¿para qué?</p> <p>Hoy aprenderán a contar los objetos jugando y lanzando con el dado de acuerdo a los puntos que sale.</p>	<p>Palitos Tarjetas de numero Dado</p>	15 min
Desarrollo	<p>La Profesora entrega a cada grupo un dado, unas piedritas y tarjetas numéricas, luego da las indicaciones; cada integrante va a lanzar su dado todos observan y al salir los puntos lo van representar con las piedras, luego realizan un conteo para después representar con una tarjeta numérica.</p> <p>Primero en asamblea establecen acuerdos para la realización de la actividad, ¿quién de los estudiantes va iniciar el juego? La actividad lo realizan en grupos de tres, en donde se les entrega el dado, piedras y tarjetas de número a cada grupo, cada niño o niña va lanzar el dado al aire y al caer al piso se contará la cara que sale para encima.</p> <p>Durante el juego se debe evidenciar que todos los grupos deben agrupar de acuerdo a lo indicado por ejemplo si sale en la cara del dado tres, se debe colocar tres piedras y la tarjeta de número tres.</p> <p>La Profesora acompañara a cada grupo en su actividad para que socialicen e interactúen ¿cuántos objetos agruparon?, si está en lo correcto y luego cada estudiante va demostrar en forma individual a todos sus compañeros.</p> <p>Los estudiantes pueden registrar de acuerdo a lo que ellos captaron en un papelote. Luego leemos con los estudiantes sus resultados.</p>	<p>Piedras Palitos Dados Hoja bon Plumón</p>	25 min

Cierre	<p>Preguntamos a los estudiantes:</p> <p>¿Cómo se sintieron al lanzar el dado?, ¿Qué aprendieron cuando utilizaron las tarjetas numéricas? ¿Fue divertido contar con piedras? ¿Fue divertido jugar con el dado?</p> <p>¿Con que amiguitos formaron sus grupos?</p>		5 min
--------	--	--	-------

V. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO N° 1

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

N°	INDICADORES	Expresan la cantidad de puntos al lanzar el dado		Representa la cantidad de diez, utilizando material concreto.		Realiza agrupaciones	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Jhosel	X		X		X	
2	Magdalena	X		X		X	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : MARIA BARRIENTOS FLORES.
- 1.4. FECHA : 03/05/16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 2.2. SESIÓN: N° 02
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:” En el cuento, cuento las cantidades”
- 2.4. DURACIÓN: 45 min.
- 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran contar objetos hasta diez (10).

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
------	-------------	-----------	----------------	-------------------------------

MATEMATICA	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez (10)	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.
------------	---	--	-----------------------------------	---

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Al llegar los estudiantes a la Institución, la Docente pregunta a cada Madre de Familia que viene junto a su hijo o hija ¿Cuántos hijos tiene?, ¿Cuántas niñas? ¿Cuántos niños?, ¿Cuántos hermanitos son en cada familia? La Docente va anotando en la pizarra, cada estudiante se tiene que identificar al reconocer su nombre.</p> <p>Luego al iniciar la Sesión o actividad de aprendizaje, realiza junto con los estudiantes un conteo teniendo como referencia el cuadro en la pizarra donde se anotó algunos datos, ¿Cuántas niñas? ¿Cuántos niños?, ¿Cuántos hermanitos son en cada familia?</p> <p>Luego dialogan en asamblea sobre cuantos hermanitos son, si tienen animalitos cuanto hay, de cada especie, propiciando así sus saberes previos.</p> <p>La Docente coloca una lámina, en la q muestra una gallina que está ovando algunos huevitos. ¿Cuántos huevos estará ovando la gallina?</p> <p>Hoy les voy a narrar un cuento, y luego ustedes van contar la cantidad de pollitos que saco la gallina.</p>	Siluetas Papelote	15 min
Desarrollo	<p>La Docente narra el cuento “La Gallina Panchita”, Pega sobre la pizarra un papelote y al contar el cuento “La gallina Panchita” invita a los</p>		25 min

	<p>estudiantes a escuchar con atención, señalar a los personajes en el papelote y contarlos conforme vaya apareciendo en la lectura. Leer en voz alta.</p> <p>Pegamos algunas tarjetas gráficas en la pizarra y socializamos con todos los estudiantes las diversas formas de contar. Uno por uno, invitarlo a salir al frente para que demuestren usando líneas, cómo contaron y por donde empezaron.</p> <p>Hay que enseñarles a contar a partir de una colección. Para ello, encierra con una línea a los 3 pollitos negros y mencione ahí hay 3; luego, menciona 4 señalando a otro pollito y 5 señalando al último. Haz lo mismo a partir de 1, que es amarillo.</p> <p>Organizados en equipo, la Docente indica que expliquen como hicieron para contar de diferentes maneras, concluye junto con los estudiantes que es posible contar objeto empezando por cualquiera de estos y a partir de cualquier número; a partir de 1, a partir de 2, a partir de 3.</p> <p>Luego lo representa de acuerdo a lo narrado a los pollitos modelando con la plastilina.</p>		
Cierre	<p>Preguntamos a los estudiantes: ¿Fue fácil contar a los pollitos del cuento? ¿Sabemos diferenciar por colores los pollitos?, ¿Podremos contar otros animalitos?</p>		5 min

VI. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego”

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO N° 2

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

N°	INDICADOR	Realiza conteo de figuras en diferentes situaciones		Representa en plastilina, los pollitos del cuento		Cuenta en forma oral la totalidad delos pollitos que obtuvo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Jhosel	X		X		X	
2	Magdalena	X		X		X	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : MARIA BARRIENTOS FLORES.
- 1.4. FECHA : 22/5/16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 2.2. SESIÓN: N° 03
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:” Contando en rimas”
- 2.4. DURACIÓN: 45 min.
- 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran contar objetos hasta diez (10).

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez (10)	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>La Docente presenta a los estudiantes, láminas con imágenes en donde cada uno observara y va a expresar cantidades.</p> <p>¿En cada imagen que observan que cantidad de cosas, animales, personas existen?</p> <p>¿Por qué es importante conocer las cantidades?</p> <p>Hoy aprenderán a contar con rimas</p>	<p>Plastilina</p> <p>Tarjetas numéricas</p> <p>Rimas</p>	15
Desarrollo	<p>Se les muestra a los estudiantes láminas con imágenes, la Docente lee, luego aprenden a una velocidad moderada a contar las rimas presentadas todo en grupo luego pareja y por último individualmente.</p> <p>La Docente propone a los estudiantes a realizar un trabajo empleando plastilina, va a moldear un personaje de acuerdo a la rima que más le ha gustado de las que se han leído, detallan sus personajes.</p>		25
Cierre	<p>Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al escuchar y pronunciar las rimas?, ¿Qué aprendieron al ver las imágenes? ¿Les gusto moldear en plastilina? ¿Cuántos personajes hicieron?</p>		5

VII. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO N°3

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

N°	INDICADOR	Expresan la cantidad total.		Menciona las rimas contando.		Tiene noción del conteo del número.	
	ESTUDIANTE/ ITEMS	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Jhosel	X		X		X	
2	Magdalena	X		X		X	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Cadena Chetilla.
 1.2. EDAD : 5 años
 1.3. DOCENTE : María Barrientos Flores.
 1.4. FECHA : 13 /05/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE TITULO DEL PROYECTO

DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de Estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez”

- 2.2. SESION: N° 4
 2.3. NOMBRE DE LA SESION: Jugando a vendedores y compradores
 2.4. DURACION: 45 minuto
 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran contar hasta diez (10).

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	ACTUA PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez	Expresa cantidades de objetos hasta diez, usando su propio lenguaje.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>✓ Visitamos nuestra tienda de nuestra comunidad y Vamos observando todas las cosas que hay en la tienda y respondemos a las interrogantes:</p> <p>✓ Responden a las siguientes interrogantes: ¿Ustedes cuando han ido a la tienda con sus</p>	Etiquetas de productos. Monedas Bolsas. Papelotes	15min.

	<p>familiares que compra sus papás?</p> <p>¿De alguien de ustedes de sus familiares vende en el mercado ?,¿alguien de ustedes tiene tienda?, ¿que han visto vender?, ¿Qué venden en la tienda y en el mercado ?, ¿Todos los productos que se vende tienen precio?, ¿con que compraremos las cosas que hay en la tienda?</p> <p>✓¿Para qué es importante contar los productos que compramos en la tienda y que necesitamos para comprar y todo el producto tendrá igual precio?</p> <p>✓Hoy vamos a jugar a vendedor y a comprador nuestros productos en nuestra tiendita en clase y conocer el valor de cada precio y el conteo de las monedas.</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>✓Gestión y acompañamiento para el desarrollo de la competencia y organización.</p> <p>La profesora y los niños realizan el armamento de la tienda con los objetos del salón por ejemplo latas de leche colocando el precio cada una de ellas donde los niños empiezan a colocar un valor a cada producto y también la denominación de la tienda “La tiendita del Jardín de Cadena”, empezamos a realizamos el ensayo ¿Cómo se realiza la compra y la venta?, una vez dado la orientación se elige ¿Quién va ser el vendedor y los compradores? Todos los estudiantes pasan a dirigirse hacer sus compras y luego la docente observará ¿Cómo van realizando la compra los compradores y los vendedores, si están realizando óptimo?</p>	<p>Monedas</p> <p>Productos</p> <p>Objetos</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>	<p>25min.</p>

	Si ya terminaron a realizar sus compras todos nos sentamos y graficamos lo que compraron en un papelote luego exhiben y manifiesta sus productos y lo colocan en el sector de matemática		
Cierre	El niño en asamblea responde a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy ¿a qué hemos jugado? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué hemos vendido? ¿Cómo se sintieron al comprar? ¿Ahora conocemos cuánto vale los productos? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Tuvieron dificultad para contar su moneda y sus productos?		5min.

V. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de objetos hasta 10.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

N°	Nombre de los estudiantes	Expresa la cantidad de objetos al momento de comprar.		Cuenta la moneda para comprar sus objetos.		Reconoce cuanto costo cada objeto comprado.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Jhosel	X		X		x	
2	Magdalena	X		X		x	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Cadena Chetilla.
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : María Barrientos Flores.
1.4. FECHA : 11/06/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “La aplicación de estrategias lúdicas, para el conteo de objetos hasta diez”
2.2. SESIÓN: N° 5
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Vamos a contar lo que pescamos”
2.4. DURACIÓN: 45 min.
2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran contar hasta diez (10)

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez	Explora situaciones de juego que implique el uso de los números en relación con la posición de objetos o considerando un referente hasta décimo lugar

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>✓ Salimos al campo y vamos observando, mencionando todo lo que vemos la maestra va anotando en su cuaderno de cada niño y niña que va mencionando vi 2 vacas negras, 3 burros, 1 gallina y escribir todo lo que él va manifestando</p> <p>✓ Saberes previos:</p> <p>Todos nos ubicamos en asamblea empezamos a dialogar:</p> <p>¿Cuántas ovejas tienen ustedes en casa?, ¿Cuántos cuyes tienen ustedes?</p> <p>✓ ¿Por qué es importante contar, al llegar a su casa han visto que alguien falta, cuando la mamá sirve la cena que dice?</p> <p>✓ Hoy aprenderán a contar pescando las siluetas de animalitos.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Imanes</p>	15min.
Desarrollo	<p>La profesora entrega a cada grupo su silueta de varios animales a cada niño tiene que pescar la cantidad que pueda, luego empieza a contar la cantidad de animalitos que obtuvo.</p> <p>En seguida empieza a determinar la cantidad de animalitos con su respectiva tarjeta numérica.</p> <p>Se organiza a los niños y niñas de 4 grupos en donde se les entrega a cada grupo su tina o cajón, siluetas de animales y caña de pescar y tarjetas numéricas hasta 10.</p> <p>Todos los estudiantes cogerán su caña de pescar realizan la actividad de pescar sus siluetas.</p>	<p>Clip</p> <p>Palitos de pescar</p> <p>Animalitos</p> <p>Tarjetas numéricas.</p>	25min.

	<p>Una vez acabado la actividad de pescar en su mesa realizan el conteo de los animalitos obtuvieron y luego los separa de acuerdo al grupo y busca las tarjetas numéricas y los coloca a cada grupo que pertenece.</p> <p>Cada grupo va empezar a pegar sus siluetas en un papelote.</p> <p>Cada integrante empezara mostrara su trabajo en todos observaran y participaran a verificar si esta correcto lo que sea presentado.</p>		
Cierre	<p>Preguntamos a los estudiantes:</p> <p>¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Les fue fácil pescar?</p> <p>¿Cuántos animalitos pescaron?</p>		5min.

VIII. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresan la cantidad obtenida de animalitos que pesco.		Compara entre los animalitos que pesco.		Establece relación entre la cantidad de objetos con la tarjeta numérica.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Jhosel	X		X		X	
2	Magdalena	X		X		X	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Cadena Chetilla.
 1.2. EDAD : 5 años
 1.3. DOCENTE : María Barrientos Flores.
 1.4. FECHA : 15/06/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta diez”
 2.2. SESIÓN: N° 06
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Soy número”
 2.4. DURACIÓN: 45 min.
 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran contar hasta diez (10).

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez	Realiza el conteo de número concreto, utilizando objetos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	✓ Jugamos al trencito en donde cada niño va diciendo soy 1 luego 2 y así sucesivamente. Hasta llegar a 10. Luego les entregamos unos ponchos con los números, invitamos a un niño que salga adelante con el número 5 se agruparan 5 niños. ✓ ¿Han observado el número solito?, ¿Cuántas cantidades podía tener cada número? ✓ ¿Por qué es importante conocer el número y sus cantidades que le corresponde? ✓ ¿Hoy aprenderán a realizar el conteo de números concreto, utilizando objetos?	Tarjetas numéricas Palitos, piedras.	15min
Desarrollo	La docente entrega a cada grupo el poncho y los objetos doy las indicaciones que es lo que deben	Papelotes Cartulina de	25min.

	<p>realizar, primero decirle a los estudiantes observe en el poncho que numero tiene y luego hago el conteo de los objetos y pego los objetos correspondientes al poncho que tengo.</p> <p>Invitamos a todos los estudiantes a que realicen la actividad mencionado, la docente verificara si están haciendo bien, presto la ayuda correspondiente.</p> <p>Una vez terminado todos pegan su papelote de poncho numérica en la pizarra y luego se va llamando a que manifieste a cada uno de los niños a reconocer su trabajo donde realizan el conteo y que numero que corresponde.</p> <p>Luego les formo en fila a los estudiantes les hago carrera que consiste la maestra menciona 1, todos tienen que ir corriendo donde se encuentra el numero indicado y así sucesivamente.</p>	<p>colores.</p> <p>Goma</p>	
Cierre	<p>✓ Preguntamos a los estudiantes:</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿ahora sé cuántos objetos pertenece al número etiquetado?</p>		5 min.

IX. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego”

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresan de acuerdo a la tarjeta numérica cuánto vale.		Representa la cantidad de objetos de acuerdo al número.		Observa el número y coloca la correspondencia de objetos.	
		Si	no	Si	No	Si	no
1	Jhosel	X		X		x	
2	Magdalena	X		X		x	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Cadena Chetilla.
 1.2. EDAD :5 años
 1.3. DOCENTE : María Barrientos Flores.
 1.4. FECHA :20/06/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “La aplicación de estrategias lúdicas permitirán durante las sesiones innovadora del desarrollo del conteo de objetos hasta 10”
 2.2. SESIÓN: N° 07
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Encajando pelotas”
 2.4. DURACIÓN: 45 min.
 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años lograra contar objetos hasta diez (10).

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez	Expresa la cantidad de objetos contando.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Salimos al patio a revotar las pelotas dentro de la ola, ola. ¿Cuántas pelotas ingresaron a la ola ola? ¿Todas las pelotas ingresaron a la ula, ula? ¿Todas las pelotas ingresaran al lanzar a hacia una caja? Hoy aprenderán a contar encajando pelotas.	Pelotitas Tarjetas numéricas Caja	15min.
Desarrollo	Elegimos el grupo de niños que formar con la ayuda de una silueta de manzana, nube y sol, se les entrega		25min.

	<p>a cada niño de acuerdo a las siluetas adornan su grupo.</p> <p>Se determina el nombre a cada grupo.</p> <p>Los niños deben contar y apuntar las pelotitas al momento de registrar en la tabla.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre del equipo</th> <th>Pelotas encajadas</th> <th>Puntaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Las abejitas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las gotitas de lluvias</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las estrellitas</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Nombre del equipo	Pelotas encajadas	Puntaje	Las abejitas			Las gotitas de lluvias			Las estrellitas				
Nombre del equipo	Pelotas encajadas	Puntaje													
Las abejitas															
Las gotitas de lluvias															
Las estrellitas															
Cierre	<p>Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendieron? ¿Les fue fácil lanzar la pelota a la caja? ¿Ahora podrán decir cuántas pelotas obtuvo cada grupo?</p>		5min.												

X. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresan la cantidad encajado de objetos		Representa la cantidad obtenido.		Es importante saber contar.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1	Jhosel	X		X		X	
2	Magdalena	X		X		X	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Cadena Chetilla.
 1.2. EDAD : 5 años
 1.3. DOCENTE : María Barrientos Flores.
 1.4. FECHA : 27/06/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “La aplicación de Estrategias lúdicas permitirá durante las sesiones innovadoras el desarrollo del conteo de objetos hasta 10”
 2.2. SESIÓN: N° 8
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Cuento en la tabla de doble entrada”
 2.4. DURACIÓN: 45 minuto
 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran a contar objetos hasta diez (10).

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez	Ubica los objetos de acuerdo a la cantidad de números.

I- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Salimos al patio a realizar dinámica “simón dice “le mostramos a los niños tarjetas con dibujos número en donde el niño saltara de acuerdo al número observado. ¿Por qué saltaron, que numero vieron? ¿Dónde han visto número? ¿Cada uno de nosotros tenemos una edad? ¿en mi cuerpo también hay para contar por ejemplo cinco dedos, dos ojos	Cartulina Siluetas Plumones	15min.

	<p>¿Por qué es importante conocer los números?</p> <p>Hoy aprenderán ubicar los objetos de acuerdo a la cantidad de número en la tabla de doble entrada.</p>		
Desarrollo	<p>Invitamos a los estudiantes a realizar el trabajo entregamos a cada grupo una cartulina donde está la tabla de doble entrada y cada niño colocar los objetos que se ha designado observando el numero en cada recuadro</p> <p>Luego verificamos a cada grupo si lo están haciendo bien.</p> <p>Muestran sus trabajos para ver si lo realizo bien.</p>	<p>Cartulina</p> <p>Chapas</p> <p>Palitos.</p>	25min.
Cierre	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendieron?, ¿fue fácil ubicar los objetos de acuerdo al número?</p>		5min.

IV. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Menciona cuantos objetos debe ir en cada posición de los números.		Representa en la tabla de doble entrada la cantidad de objetos que debe ir en cada número.		Se da cuenta que tiene que contar paso a paso de acuerdo a la cantidad.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Jhosel	X		X		X	
2	Magdalena	X		X		X	
3	Irene	X		X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Cadena Chetilla.
 1.2. EDAD : 5 años
 1.3. DOCENTE : María Barrientos Flores.
 1.4. FECHA : 11/07/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “La aplicación de estrategias lúdicas permitirán durante las sesiones innovadoras el desarrollo del conteo de objetos hasta 10”
 2.2. SESIÓN: N° 09
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Memoria de números”
 2.4. DURACIÓN: 45 min.
 2.5. PRODUCTO: Los estudiantes de 5 años logran a contar objetos hasta diez (10).

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez	Asocia cantidades de elementos con los números que le corresponde.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Les presentamos las tarjetas con imágenes y los números.</p> <p>¿En cada imagen que observan que cantidad de objetos observan de plumas, tazas, imagen de animales entre otros?</p> <p>¿Por qué es importante conocer las cantidades para cosas, animales que observamos?</p> <p>Hoy aprenderán a asociar las cantidades de elementos con los números que le corresponde “memoria de</p>		15min.

	números”		
Desarrollo	Invitamos a los estudiantes a realizar lo siguiente buscan el conteo de los dibujos que tiene en la cartulina graficada y buscar la correspondencia de los números de cada objeto contado.	Cartulina con dibujos. Cartulina con números. Plumones Cinta masking	25min.
Cierre	Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendieron?		5min.

V. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

N°	Nombre de los estudiantes.	Expresan la cantidad total.		Realiza el conteo entre el objeto y el número.	
		Si	No	Si	No
1	Jhosel	X		X	
2	Magdalena	X		X	
3	Irene	X		X	

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Cadena Chetilla.
 1.2. EDAD : 5 años
 1.3. DOCENTE : María Barrientos Flores.
 1.4. FECHA : 14/07/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “La aplicación de estrategias lúdicas permitirán durante las sesiones innovadoras el desarrollo del conteo de objetos hasta 10”.
- 2.2. SESIÓN: N° 10
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Armando rompecabezas de números”
- 2.4. DURACIÓN: 45 minutos
- 2.5. PRODUCTO:

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo de objetos hasta diez	Expresa la cantidad y el número correspondiente.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Les invitamos al patio a todos los niños y niñas y vamos llamando 2 niños y el niño que tenga el numero dos va acercando y vamos viendo la correspondencia.</p> <p>Ustedes han relacionado la cantidad de cosas con número.</p> <p>¿Por qué es importante saber conocer los números con los objetos que tenemos para relacionarla?</p> <p>Hoy aprenderán a completar la cantidad de objetos que hay en la tarjeta y el número correspondiente. Tarjeta de completamiento.</p>	<p>Cartulinas</p> <p>Tarjeta de números</p> <p>Siluetas</p>	15min.

Desarrollo	<p>Invitamos a los estudiantes a armar el rompecabezas de los números en donde el estudiante hará el conteo de los objetos que contiene en la cartulina y luego encajara de acuerdo al número que corresponde.</p> <p>Luego cada niño pegar y mencionara porque lo colocó tal objeto y el número correspondiente.</p>		25min.
Cierre	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendieron?		5min.

V. BIBLIOGRAFIA:

Miguel Llamas (2009) Teorías sobre el juego Enseñanza y aprendizaje a través del juego” ‘

Carmen López (2001) Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica.

María Socorro (2012) Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número.

Rostit Guerrero (2014) Estrategias lúdicas herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas.

LISTA DE COTEJO

Para evidenciar el aprendizaje el conteo de los objetos.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

INVESTIGADOR: MARIA BARRIENTOS FLORES

ÁREA: MATEMÁTICA

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 AÑOS

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresan la cantidad total.		Expresa y menciona las cantidades agrupadas		Tiene noción del conteo del número.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Jhosel	X		X		X	
2	Magdalena	X		X		X	
3	Irene	X		X		X	

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Delante de, detrás de.
- 1.5. Fecha : 13/03/15
- 1.6. Hora:45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Delante de, detrás de

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Todos los niños y niñas forman una columna en donde los niños y niñas van mencionando el nombre del compañero y compañera que está delante de y detrás de. Como de siempre algunos niños y niñas no son expresivos por más que le pregunte mayormente los niños de 3 años y los nuevos niños de 4 y 5 años. Bueno con la ayuda de sus mismos compañeros repite puede mencionar que este delante de y detrás de.

En seguida les pido que rompa la columna y formen grupo por edad nos ubicamos en círculo y les declaro el propósito de la sesión, Ahora les explico: “Delante de” si el objeto está en un lugar anterior de, “Detrás de” si esta después del dentro.

Les pido que coloquen sus manos delante del ojo manos detrás de la cabeza voy observando si cumple lo mencionado a cada niño y niña.

Ahora les pido que recojan hojas de árbol, palitos, piedras entre otros empiezan a colocar en columna van mencionando delante de la hoja de árbol y detrás de palo.

En seguida se les entrego hoja bon y los estudiantes grafican sus hojas de planta y palitos y voy pregunto quién está delante de y quien está detrás de.

Todos colocan en el sector su trabajo y empiezan a mencionar lo aprendido a la pregunta que se les establece.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Arriba y abajo
- 1.5. Fecha :18/03/15
- 1.6. Hora:45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Arriba y abajo

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Invitamos a los estudiantes un paseo al campo observamos a mencionar algunos dicen hay pasa el águila está muy arriba dicen otro dice el caballo se va corriendo por la quebrada. Les pregunto. ¿Dónde está el águila? Los niños y niñas responden está arriba o alto, ¿Dónde está el caballo? Esta abajo a comparación al águila manifestaron los estudiantes. Seguimos observando algunos dice hay mucha nube y está casi obscuro y no se ve mi casa, mira una mariposa paso por la altura de mi cabeza y mira aquí hay un gusano se arrastra está en el suelo. Ahora todos han traído su pelota pequeña vamos a lanzar hacia arriba y al mismo tiempo también cae al suelo la pelota se observa que todos lo cumple.

En seguida declaro el propósito: decimos arriba si el objeto está en un plano superior deja un espacio, abajo si está en un plano inferior. Ahora vamos arrancar una ramita pequeña de este árbol vamos llevando a vamos retornando a nuestro jardín.

Se les reparte una hoja bon y cinta masquen donde los alumnos pegan la ramita en medio de la hoja bon empiezan a dibujar lo que han visto en la exploración. Voy acompañando el trabajo que está haciendo y algunos dicen no me sale el águila volando les animo que sí, sí se puede hacerlo y otro dice yo vi una oveja comiendo su pasto y le pregunto dónde está arriba abajo la ovejita y me contestaron abajo profesora. Los niños de 3 años solamente pegaron la ramita hicieron sus garabatos.

En seguida todos colocan su trabajo en su sector y luego todos paramos a observar sus trabajos y preguntamos que han dibujado.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Grande y pequeño
- 1.5. Fecha :22/03/15
- 1.6. Hora:45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Grande y pequeño

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Salimos al patio, solicito a formen una columna ordenada según el tamaño se observó que entre ellos algunos querían estar delante del otro y los otros niños y niñas dijeron hay que ponernos de espaldas otros frente a frente quien de los dos es más grande entonces yo estaré a tallarlos de pequeño grande o viceversa. Luego nuevamente empecé a decirle que todos hiciéramos una columna y vamos a tallarnos se vio que ya se dieron cuenta entre ellos decían yo soy más pequeño otro decía yo ya crecí más que tú.

Les mencione estamos identificando grande y pequeño.

Vamos traer palitos, piedras entre otros nos sentamos en círculo ahora vamos ordenar de pequeño a grande o grande a pequeño los de 3 años van ordenando las piedras, los de 4 años palitos y los de 5 hojas de la planta. Iba observando si está haciendo bien uno de los niños y niñas dice aquí hay del mismo tamaño de hojas, entonces lo pondré junto a él aquí tengo una piedra chicana y le manifiesto ese es el más pequeño.

También observe que algunos niños se apoyan entre ellos es decir los de 5 años a los de 4 y 3 años de edad. Observe que sus manos estaban sucias y nos lavamos.

En seguida entregue una hoja blanca en donde los alumnos empezaron a graficar de acuerdo a lo que ellos habían formado sus piedras palitos hojas de plantas también a colorear su trabajo pase preguntando cual es grande y pequeño los niños

me respondían y señalaban aquí. Finalmente socializamos su trabajo en su sector y todos pasan a observar los trabajos que hicieron los niños y niñas.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Todos son, algunos o ninguno.
- 1.5. Fecha :09/04/15
- 1.6. Hora:45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Todos son, algunos o ninguno.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Iniciamos la dinámica “el puma en el camino” (cuaderno de recurso) en segundo les preguntamos: ¿Quiénes estaban en el corralón grande?, respondieron todo nosotros ¿A quién el puma atrapo? Los niños de 4 años respondieron ellos dijeron es que ellos contestaron el corral de la mama de la oveja estaba muy lejos.

Otros decían a mí no me atrapo porque tengo mucha velocidad, tomo leche y me galleta me da fuerza.

Les dije a todos los niños y niñas que estuvieron en el corral, algunos fueron atrapados por el puma y otros no fueron atrapados. Les declaro el tema, estamos identificando todos algunos o ninguno para entender más nuestro tema vamos coleccionar las piedras, hojas de árbol y palitos.

Luego pedí que observen cada colección y sus características en esta colección toda tienen piedra en esta colección hay piedras pequeñas, en este otro hay hojas de plantas. Otro niño dijo solamente tengo un palo entonces todos son palos.

Yo tengo aquí botellas de plásticas, entonces diremos que todos son botellas de plástica algunos son pequeños y no botella de vidrio.

Un niño de 5 años manifestó en mi corral hay gallos, gallinas y pollitos les dije a todos a ese grupo se les llama aves de corral, algunos son gallos, otros gallinas pero ningún pavo hay.

En seguida les entregue pizarras, papel bon, para que graficar lo aprendido todos algunos o ninguno iba acompañando su desarrollo de su aprendizaje.

En seguida socializaron sus trabajos en donde les preguntaba cuál de los gráficos son todos algunos o ninguno, ya evidenciando las respuestas puedo esta seguro si se captó el aprendizaje.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Identifique derecha y a la izquierda.
- 1.5. Fecha :13/04/15
- 1.6. Hora:45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Identifique derecha y a la izquierda.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Invite a los estudiantes a realizar movimientos libres en el patio con la ayuda de mi persona, les mencione la mano derecha hacia arriba y hacia abajo la mano izquierda y luego hombro derecho e izquierdo, entre compañeros donde observa no todos cumple lo indicado, trato de hacer diferentes movimientos para que realmente me puedan identificar derecha e izquierda.

En seguida mencionamos las diferentes posiciones de un objeto en relación con la derecha e izquierda de otros.

Ahora todos nos ubicamos en una fila para decir quien está a mi derecha e izquierda algunos niños dicen a mi derecha mi compañera de 4 años y a mi izquierda de 3 años.

Les presento un papelote del eje corporal longitud divide al cuerpo en dos mitades, permitiendo diferenciar dos lados: derecha e izquierda. Los miembros repetidos se distinguen de acuerdo al lado eje en el que se encuentran (brazo, pierna, mano, pie.... Derecho e izquierdo)

Les presento en un papel bon una silueta del cuerpo donde les pido que dibuje en el lado derecho un perro y en el lado izquierdo una gallina.

Colocan en el sector sus trabajos y todos pasan observar y hago la pregunta respectiva para clarificar si de verdad entendieron.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Identifique dentro y fuera
- 1.5. Fecha :18/04/15
- 1.6. Hora:45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Identifique dentro y fuera

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Invite a todos los niños y niñas a salir al patio donde ya se tenía preparando unos círculos al sonido de la tabla una sola vez la tabla los niños tienen que desplazarse hacia dentro cuando se dé dos sonidos de la tabla tiene que estar fuera del círculo. Se observó que todos los niños no cumplen lo mencionado mayormente con los de 3 años.

Ahora vamos a observar el campo verde ante las interrogantes que les hago me responden: ¿Quién está dentro del corral? Me respondieron las ovejas y ¿Quién está fuera del corral? Las vacas, personas, caballos, perros entre dijeron.

Algunos niños y niñas respondieron los perros siempre duermen fuera de la casa, las ovejas siempre duermen dentro del corral para que el zorro no lo coma a las ovejas.

En seguida les declaro el tema de la sesión de aprendizaje “dentro” en la parte interior de un espacio cerrado o limitado fuera en la exterior de un espacio cerrado o limitado.

Ahora usted venga a graficar en su pizarrita lo que han hecho han observado y voy haciendo el acompañamiento a todos los grupos.

Por último, les reparto siluetas de 2 pollitos en donde tienen que colocar dentro y fuera uno de los pollitos.

Colocan en su sector sus trabajos pasamos a observar y dialogar y hacer preguntas.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Identifique hay más menos o tantos cómo.
- 1.5. Fecha: 25/04/15
- 1.6. Hora: 45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Identifique hay más menos o tantos cómo.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Realice las rutinas de inicio de siempre, en seguida invite a los niños y niñas a que se desplazaran al patio.

Donde tracé una línea en el medio del patio empecé a decirles que se desplacen en la línea marcada ahora nos quedamos quietos donde estamos ahora vamos observar cuantos más hay en ese grupo, cuanto menor hay en ese grupo. O tanto como. Los niños de 3 años no se ubican y ni hablan y los de 4 años responde a manera en voz baja y los de 5 años se evidencia más clara su respuesta.

Les declaro hoy trataremos "hay más", "hay menos", "hay tantos como".

Ahora vamos a observar el campo verdor ¿cuántas vacas más con machos hay? ¿Y cuantas ovejas hay menos que las vacas?

Ahora ingresamos al aula les entrego hojas bon donde detallaran lo observado en el campo verdor y voy acompañando. Un niño dijo yo vi varias vacas y el niño yo vi 2 burros yo vi poco ovejas.

Después terminado el trabajo pasan a colocar en su sector y socializamos y les hago preguntas sobre lo que ellos han plasmado.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Encima de, debajo de.
- 1.5. Fecha: 07/05/15
- 1.6. Hora:45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Encima de, debajo de.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Nos saludamos damos la orientación pertinente para iniciar nuestra sesión:

Les invito a salir al patio a los niños y niñas y nos sentamos en la ladera del patio les pido que observen y mencione todo lo que ven.

El niño dice allá observo mi mamá se va montado sobre el caballo y yo le dijo esta encima del caballo, todos dice mira en medio del árbol hay nido, hay estos huevitos o pisquitos manifiestan los estudiantes. Les digo está debajo de la copa del árbol.

Ahora todos con sus pelotitas vamos a colocar encima de nuestra cabeza y caminamos, ahora todos colocamos la pelotica en el medio del cuello y lo apretamos y decimos que la pelota se encuentra debajo de nuestra cara.

Algunos niños de 3 años no siempre colaboran en las actividades.

Les declaro el tema encima si esta inmediatamente en contacto con otro tocando y debajo de cuanto está en contacto con el objeto superior.

Luego se les presento en un papelote dibujado una silueta de un árbol, un pajarito y pollito, pido a los estudiantes que lo coloquen a una de las siluetas encima de o debajo de.

Verificamos su trabajo pasamos a mencionar de acuerdo a las preguntas que se les presenta.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Primero y último.
- 1.5. Fecha: 15/05/15
- 1.6. Hora: 45 minutos
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Primero y último.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Después de mis rutinas de saludo orientación.

Les invito a salir al patio para realizar la dinámica carrera de globos a cada grupo se le da un globo a cada una de sus integrantes en donde se divide en dos grupos grandes. Se les da las indicaciones para iniciar la carrera de globos. El cualquier de los dos grupos que revienta todos los globos es el primero, a los que les falta será reventar el globo después del primero será el último.

Inmediatamente les hago reflexionar que los primeros son en llegar primero estar al inicio y los últimos son los que ocupan después del primero es decir es el final.

Luego les entrego pelotitas y les digo que traiga la pelotita el último que se encuentra en la fila y así sucesivamente. Verifique que si se entendió el primero y el último.

DIARIO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo: II
- 1.3. Área Matemática
- 1.4. Actividad: Antes, durante después.
- 1.5. Fecha: 22/05/15
- 1.6. Hora: 45 minuto
- 1.7. Sección: Única
- 1.8. Edad: 3, 4 y 5 años
- 1.9. Docente Responsable: María Barrientos Flores.
- 1.10. Intencionalidad Pedagógica: Antes, durante después.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD.

Después de las actividades rutinas.

Presentamos la secuencia de imagen de la ovejita Moya y empezamos a relatar. Observan la imagen la docente pregunta que está pasando con la ovejita los niños responden la oveja más grande tiene una tijera y la pequeña está asustada.

Observa la siguiente imagen los niños dicen la ovejita esta sin pelo, unos dicen se dejó cortar el pelo, otros dicen son malas esa oveja grande.

Observan la siguiente imagen los niños dicen el chivito lo encontró a la ovejita pequeña, seguramente le va abrigar dijeron los niños y niñas.

En otro momento observan donde el chivito lo lleva a la ovejita a su mamá: la mamá se quedó asombrado de lo que les había hecho esas ovejas grandes a su hijito dijeron los estudiantes.

En otra imagen se observa que la mamá oveja le coloca la chompa a la ovejita pequeña.

Finalmente, la maestra les entrega las imágenes y los estudiantes empiezan a ordenar la secuencia y empieza a narrar con mi ayuda. Antes durante después de todo lo mencionado.

FICHA DE AUTOEVALUACION DE LA ESTRATEGIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Apellidos y Nombres del participante: María Barrientos Flores

1.2. I. E.: Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla,
UGEL Cajamarca 2016.

1.3. Lugar: Chetilla

1.4. Fecha: 16 de abril del 2016

1.5. Edad de los estudiantes: 5 años

1.6. Sesión de Aprendizaje: 01

1.7. Estrategia: Actividades Lúdicas

	Indicadores	Escala	
		SI	NO
	Área Matemática		
1	Despierto el interés a los estudiantes sobre la estrategia que presento.	X	
2	Realizo reflexión sobre la estrategia presentada.	X	
3	Hago las preguntas pertinentes de acuerdo a la estrategia presentada.	X	
4	La estrategia lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas para resolver situaciones que se generan.	X	
5	Recuento y evalúo del desarrollo de la estrategia propuesta en forma verbal y secuenciada.	X	
6	Hago que participen y exhiban sus actividades antes los demás.	X	
7	Compruebo y amplio aprendizaje alcanzado por los estudiantes.	X	

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

FICHA DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: MARIA BARRIENTOS FLORES

AREA: MATEMATICAS

FECHA: 02 DE MAYO

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Sí	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación.	La motivación cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los saberes previos.	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	X		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	X		
		Las estrategias de aprendizaje son congruentes con su propuesta pedagógica.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
Término	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	X		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	X		

**DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA
PEDAGÓGICA N° 01**

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Cadena – Chetilla – 14 de marzo.
- 1.2. Institución Educativa: Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 1.3. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 1.4. Investigador: María Barrientos Flores
- 1.5. Sesión de aprendizaje: N° 01
- 1.6. Nombre de la Sesión: Contando con el Dado

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí

- Seguí la secuencia de la sesión, porque no se tuvo en cuenta el tiempo para cada actividad.
- Realice las dinámicas de juego con alegría para que los estudiantes tomen interés en el propósito.
- Logre que las actividades tengan una secuencia lógica, enfatizando en la capacidad propuesta.
- Ambientar el aula de acuerdo a la Unidad de Trabajo.

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

Sí, el desorden fomentado por los estudiantes y realizar la actividad con entusiasmo para despertar el interés en los estudiantes.

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

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

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

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

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

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

**DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA
PEDAGÓGICA N° 02**

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Cadena – Chetilla – 30 de marzo.
- 1.2. Institución Educativa: Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 1.3. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.
- 1.4. Investigador: María Barrientos Flores
- 1.5. Sesión de aprendizaje: N° 05
- 1.6. Nombre de la Sesión: En el cuento, cuento las cantidades

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

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

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

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

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

Sí. Porque todo se elaboró de acuerdo a lo planificado.

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

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

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

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

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS ESTUDIANTES

Título de trabajo de investigación:

Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016.

Investigador: María Barrientos Flores. **Área:** Matemáticas. **Edad de los estudiantes:** 5 años. **Instrucciones:** marca en el casillero según corresponde.

INDICADORES	Expresa en forma oral la cantidad de objetos que cuenta.		Explica situaciones en el juego a través del conteo de objetos hasta 10.		Expresa la cantidad de objetos que conto.		Ubica los objetos de acuerdo a la cantidad establecida		Realiza representaciones de cantidades de objetos hasta 10 con material concreto		Expresa el peso de dos objetos al compararlo usando las palabras “esta pesa más que” y esta pesa menos que”		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en el contexto y ubica la posición.		Resuelve problemas contando objetos hasta diez	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
2		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
3		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS ESTUDIANTES

Título de trabajo de investigación:

Aplicación de estrategias Lúdicas aplicación de estrategias lúdicas para el Conteo de objetos hasta diez (10) en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. Investigador: María Barrientos Flores.

Área: Matemáticas. **Edad de los estudiantes:** 5 años. **Instrucciones:** marca en el casillero según corresponde.

INDICADORES	Expresa en forma oral la cantidad de objetos que cuenta.		Explica situaciones en el juego a través del conteo de objetos hasta 10.		Expresa la cantidad de objetos que conto.		Ubica los objetos de acuerdo a la cantidad establecida		Realiza representaciones de cantidades de objetos hasta 10 con material concreto		Expresa el peso de dos objetos al compararlo usando las palabras “esta pesa más que” y esta pesa menos que”		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en el contexto y ubica la posición.		Resuelve problemas contando objetos hasta diez			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		x		X		X		X		x		x		x		x		x	
2	X		X		x		X		X		X		x		x		x		x		x	
3	X		X		x		X		X		X		x		x		x		x		x	

EVIDENCIAS FOTOGRAFÍCAS



Fotografía N° 1: Pescando animalitos hechos de plastilina



Fotografía N° 2: Realizando el conteo de los animalitos de plastilina



Fotografía N° 5: Detallando los diferentes personajes del cuento a través del conteo.



Fotografía N° 6: Conteo a través de la seriación

“Año de la Consolidación del Mar de Grau”

AUTORIZACION

Yo,

Identificado(a) con D.N.I N°.....AUTORIZO el (la) profesora:
MARIA BARRIENTOS FLORES, para que en mi calidad de padre/madre/ tutor del
menor.....

Identificado con D.N.I. N°estudiante de la I.E.I N° 810 –
Cadena distrito de Chetilla – UGEL Cajamarca, publique su imagen para fines de
investigación en el marco del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial
dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el
II ciclo Nivel de Educación Inicial en ámbito rural Región Cajamarca.

Cadena, 20 de diciembre del 2016.

María Santos Cholan Monzón
DNI N° 40678607

“Año de la Consolidación del Mar de Grau”

AUTORIZACION

Yo,

Identificado(a) con D.N.I N°AUTORIZO el (la) profesora: MARIA BARRIENTOS FLORES, para que en mi calidad de padre/madre/ tutor del menor

Identificado con D.N.I. N°estudiante de la I.E.I N° 810 – Cadena distrito de Chetilla – UGEL Cajamarca, publique su imagen para fines de investigación en el marco del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial en ámbito rural Región Cajamarca.

Cadena, 20 de diciembre del 2016.

Mauro Claudio Caja Cholan
DNI N° 26699964

“Año de la Consolidación del Mar de Grau”

AUTORIZACION

Yo,

Identificado(a) con D.N.I N°.....AUTORIZO el (la) profesora: MARIA BARRIENTOS FLORES, para que en mi calidad de padre/madre/ tutor del menor

Identificado con D.N.I. N°estudiante de la I.E.I N° 810 – Cadena distrito de Chetilla – UGEL Cajamarca, publique su imagen para fines de investigación en el marco del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial en ámbito rural Región Cajamarca.

Cadena, 20 de diciembre del 2016.

César Faichin Pisco
DNI N° 46938150

AUTORIZACION

Yo Rogelio Zamora Tomay con D.N.I 46375958 presidenta de APAFA del aula de 5 años sección “Solcitos” de la Institución Educativa Inicial N° 810 “Cadena” del distrito de Chetilla, UGEL Cajamarca 2016. autorizo a la profesora: María Barrientos Flores publicar fotografías de los estudiantes en las que se encuentra desarrollando sus sesiones de aprendizaje referidas a su trabajo de investigación referente a Aplicación de estrategias lúdicas para el conteo de objetos hasta 10 en el Área de Matemática durante el año 2016.

Cadena 22 diciembre del 2016

Rogelio Zamora Tomay
D.N.I 46375958



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

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

- 1. Presidente: Docente Dr. Víctor Honorato Basdale Jacobi
- 2. Secretario: Docente H. G. Rogelio Arruando Huacacha Aguilas
- 3. Vocal: Docente Lcda. Elmira Lina Pisco Jaramba

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

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de técnicas pedagógicas para el control de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Federal N° 810 Cadena del distrito de Betulia, U052 Cajamarca 2016.

Presentado(a) por María Bernabé Flores con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

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

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

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

Cajamarca 26 de abril del 2017.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: MARÍA BARRIENTOS FLORES

DNI /Otros N°: 04742677

Correo electrónico: nuedo260809@hotmail.com

Teléfono: 993913872

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de Investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL CONTEO DE OBJETOS

HASTA (10) EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 810 CABENA-CHEYILLA-LAJAMARCA 2016.

Asesor: M.C.S. VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

Firma

09 / 10 / 2017

Fecha

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