



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 SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA
ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL
ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 543
LICAYATE, HUAMBOS - CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Verónica Gavidia Edquén

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
VERÓNICA GAVIDIA EDQUÉN
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 SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA
ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL
AREA DE MATEMATICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 543
LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Verónica Gavidia Edquén

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. César Enrique Alvarez Iparraguirre

Presidente

Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez

Secretario

M.Cs. Carlos Moreno Huamán

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Mi hijo Emerson Yordan y mis queridos Padres:
Lizandro y Zenaida y mis hermanos Ever Alexander,
Lenin Vladimir y Lizandro Abimael con mucho amor y
cariño, por su apoyo e inspiración y deseos de
superación.

Verónica.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar doy gracias a Dios por darme la vida, salud y por protegerme en cada momento de nuestras vidas, a nuestras familias y a cada uno de los colaboradores que me brindaron su apoyo para el desarrollo del presente Trabajo.

A la Universidad Nacional de Cajamarca y en especial a la Facultad de Educación por brindarnos la Segunda Especialidad en Educación Inicial a los docentes de Educación Primaria que realizamos nuestra práctica pedagógica en la zona rural, llegando de esta manera, a los lugares más alejados del país dando oportunidad a los maestros para superarse cada día más en beneficio de la sociedad.

A la Plana Docente de la Universidad Nacional de Cajamarca por orientarnos y brindarnos la oportunidad de profundizar nuestros conocimientos con el cual podemos enriquecer en nuestra práctica en el nivel Inicial y así enriquecer nuestro nivel educativo en el ámbito provincial, regional y nacional.

Al Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea por su perseverancia y su persistencia en calidad de asesor, contribuyendo a la realización de dicha investigación, lo cual ira en beneficio de la Educación, así mismo a las acompañantes pedagógicas especialmente a la profesora Teresa Valera Salazar que nos ha brindado sus conocimientos para mejorar nuestra práctica pedagógica, en el desarrollo de cada sesión, con el afán de ser cada día mejor en mi labor educativa como docente de Educación Inicial.

A la UGEL- Chota y en especial al Área de Educación Inicial por la oportunidad de darnos las plazas de Educación Inicial en ámbito rural y así realizar nuestra labor especialmente a los niños y niñas, docentes y padres de familia de la Institución Inicial N°543- Licayate.

INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS	v
INDICE GENERAL.....	vi
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS.....	iv
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN	1
I. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2. Caracterización del entorno socio cultural	4
1.3. Planteamiento de problema y formulación de la Pregunta Guía	4
II. JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. SUSTENTO TEÓRICO	7
3.1. Marco Teórico.....	7
3.1.1. Teoría Histórico cultural	7
3.1.2. Modelo constructivista del aprendizaje de la matemática.....	10
3.1.3. Teoría Cognitiva de Jean Piaget	14
3.1.4. Bruner y la representación cognoscitiva de la matemática	17
3.2. Marco Conceptual	17
3.2.1. Los juegos matemáticos	17
3.2.2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	27
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	31
4.1. Tipo de investigación	31
4.2. Objetivos	32
4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción.....	32
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica	33
4.3. Hipótesis de acción.....	33
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	33
4.5. Población y muestra	34
4.6. Instrumentos.....	34
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	35
5.1. Matriz del plan de acción	35
5.2. Matriz de evaluación	37

5.2.1. De las acciones	37
5.2.2. De los resultados	38
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	40
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información	40
MATRIZ N° 01: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE	40
MATRIZ N° 02: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN ..	45
CONCLUSIONES	64
SUGERENCIAS	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXO 1	68
MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	68
DIARIOS DE CAMPO N° 01	71
ANEXO 03	75
PRIMER PASO: RECURRENCIAS DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE LOS DIARIOS DE CAMPO	75
ANEXO N° 04	78
CONSOLIDACION DE LAS RECURRENCIAS DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA	78
ANEXO N° 5	79
RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUB CATEGORÍAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	79
ANEXO N° 6	83
MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN	83
ANEXO N° 7	84
PROPUESTA DE RECONSTRUCCION Y SUS FUNDAMENTOS TEORICOS	84
ANEXO N° 08	85
LISTA DE COTEJO DE ENTRADA	85
ANEXO N° 09	86
LISTA DE COTEJO DE SALIDA	86
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	87
INSTRUMENTOS:	88
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	88
DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA	93
.....	95
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	96
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	102
ANEXO 11	116

LISTA DE TABLAS

Tabla N° 01 Discusión de las sesiones de aprendizaje INICIO	41
Tabla N° 02 Discusión de sesiones de aprendizaje DESARROLLO	42
Tabla N° 03 Discusión de sesiones de aprendizaje CIERRE	43
Tabla N° 04 Ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de la Investigación acción	46
Tabla N° 05 Discusión de los diarios reflexivos	51
Tabla N° 06 Resultados de aprendizajes de la lista de cotejo de entrada y salida según número de estudiantes.....	54
Tabla N° 07 Resultados de aprendizajes de la lista de cotejo de entrada y salida según el número de estudiantes.....	55
Tabla N° 08 Logros de aprendizajes en cada sesión, según número de Estudiantes.....	58

LISTA DE FIGURAS

Gráfico de Barras N° 01: Sesión de inicio	42
Gráfico de Barras N° 02: Sesión de desarrollo	43
Gráfico de Barras N° 03: Sesión de cierre	44
Gráfico de Barras N° 04: Aplicación de la estrategia del plan de acción	46
Gráfico de Barras N° 05: Análisis de los diarios de campo	51
Gráfico de Barras N° 06: Procesamiento de la evaluación de entrada	54
Gráfico de Barras N° 07: Procesamiento de la evaluación de la salida	55
Gráfico de Barras N° 08: Logros de aprendizaje en cada sesión, según el número de estudiantes.....	58

RESUMEN

El presente trabajo de investigación que lleva por título: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 543 LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016. Tiene como objetivo general mejorar mi práctica pedagógica relacionada a la aplicación de situaciones lúdicas, deconstruir y reconstruir la práctica pedagógica en lo referente a la aplicación de cada situación lúdica propuesto en cada plan de sesión de aprendizaje, estructurar el marco teórico y evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores. Al inicio y desarrollo del trabajo se estructuraron, aplicaron y evaluaron tanto instrumentos como técnicas de recopilación y evaluación de datos, entre las principales podemos mencionar a la observación, lista de cotejo, diarios de campo, diarios reflexivo y rúbrica, los cuales me permitieron determinar el logro de la competencia y capacidades que alcanzaron los integrantes de la muestra de estudio. Los resultados que he obtenido, me han permitido validar el presente trabajo de investigación y ver la mejora de la práctica pedagógica; además obtener conclusiones y proponer algunas sugerencias para superar las deficiencias que se presentan durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial, fundamentalmente en el área de matemática.

Palabras claves: Situaciones lúdicas, juego, matemática, competencia.

ABSTRACT

The present investigation work titled: APPLICATION OF LUDDICAL SITUATIONS TO ACHIEVE THE COMPETENCE: ACTS AND THINKS MATHEMATICALLY IN QUANTITY SITUATIONS OF THE MATHEMATICS AREA, IN 5 YEAR OLD STUDENTS OF THE EDUCATIVE INSTITUTION N° 543 LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016. Has as a general goal to improve my pedagogical practice related to the application of lodicule situations, construct and reconstruct the pedagogical practice in relation to the application of each proposed lodicule situation in each learning session plan, to structure the theoretical framework and to evaluate the validity and results of the new pedagogical practice through the indicators. At the beginning and development of the work were structured, applied and evaluated both instruments and techniques of data collection and evaluation, among the main ones we can mention the observation, checklist, field diaries, journal and reflective rubric, which allowed me to determine the achievement of the competence and capabilities that reached the members of the study sample.

The results that I have obtained have allowed me to validate the present research work and see the improvement of pedagogical practice; In addition to obtaining conclusions and proposing some suggestions to overcome the deficiencies that are presented during the learning process of the students of the initial level, mainly in the area of mathematics.

KEY WORDS: Lodicule situations, play, mathematics, competition.

INTRODUCCIÓN

Es reconocido por los educadores que todas las materias escolares deben contribuir al desarrollo de la inteligencia, los sentimientos y la personalidad, pero corresponde a las matemáticas un lugar destacado en la formación de la inteligencia. Por lo tanto, los profesores deben concebir a las matemáticas con el conocimiento que desarrolla hábitos y actitudes positivas, así como la capacidad de plantear conjeturas racionales y de asumir retos basados en el descubrimiento y resolución de problemas.

En este sentido, el presente Informe Final: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 543 LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016. Que tiene como objetivo principal aplicar las situaciones lúdicas para lograr la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de edad de la I. E.I. N° 543, de Licayate y con ello se ha demostrado que la investigación acción es una de las herramientas básicas para involucrarse en nuestra misma práctica pedagógica y generar los cambios necesarios para dejar de poner énfasis en memorizar el conocimiento o en reproducirlo, por el contrario estará en desarrollar saberes significativos y con sentido para que el niño y la niña, en un ambiente de desarrollo de competencias, aprenda a usar la matemática en distintos ámbitos de su vida y a aprender durante toda la vida.

Así mismo, mediante el trabajo se pretende dar a conocer la importancia de las situaciones lúdicas como medio de aprendizaje significativos y obtener las nociones matemáticas de una forma fácil y divertida, manipulando material gráfico y concreto, trabajando individualmente y en equipo para lograr un fin común.

Este trabajo está dividido en capítulos:

PRIMER CAPÍTULO: Se presenta la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural y el planteamiento del problema y concluyendo con la formulación de la pregunta guía.

SEGUNDO CAPÍTULO: Se presenta los argumentos básicos para la justificación de la investigación.

TERCER CAPÍTULO: Sustento teórico, donde se considera los antecedentes, bases teóricas referenciales y el análisis del currículo del área, fundamento del área de investigación.

CUARTO CAPÍTULO: Metodología de investigación

QUINTO CAPÍTULO: Presenta el Plan de acción y de evaluación de los resultados

SEXTO CAPÍTULO: La discusión de los resultados.

SETIMO CAPÍTULO: Difusión de los resultados

Finalmente se presentan las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos respectivos.

I. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

La deconstrucción se hace con la finalidad de identificar y analizar las fortalezas y debilidades que se ha tenido al iniciar la práctica pedagógica en la Institución Educativa Inicial N°543 Licayate están matriculados 24 niños y niñas de las edades de 3, 4 y 5 años, funcionan dos aulas. La práctica lo hice con los alumnos de 5 años de edad. En cuanto a las fortalezas de la práctica pedagógica al inicio del año lectivo fueron:

- La carpeta pedagógica tuvo las actividades de aplicación del proyecto de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños.
- En todas las sesiones de aprendizaje se dosificó el tiempo teniendo en cuenta los procesos pedagógicos.
- Los materiales utilizados han sido adecuados y suficientes. Se ha utilizado las rutas de aprendizaje, como herramienta base para la selección de competencias, capacidades e indicadores teniendo en cuenta las necesidades e intereses de cada uno de los niños, y en algunos casos la modificatoria del DCN.
- En la mayoría de las sesiones de aprendizaje se cumplió con el horario establecido.
- Se logró un aprendizaje significativo en lo niños y niñas. Se respetó el ritmo de aprendizaje de cada uno de los niños.
- Se ha desarrollado talleres con padres de familia.
- En las sesiones de aprendizaje se realizaron preguntas como medio para saber sus saberes previos de los niños y niñas.
- Se utilizó materiales de la zona contruidos por los mismos niños y niñas.
- Se desarrolló las copias de trabajo y las fichas de trabajo del libro del MINEDU.
- Se ha escuchado y respetado las opiniones de cada niño, se ha establecido un clima efectivo y favorable entre maestra, niños y padres de familia.

Referente a las debilidades de la práctica pedagógica al iniciar la investigación, son las siguientes:

- Se les indica para que ellos realicen las actividades y no lo hacen mediante el descubrimiento.
- Conocer más estrategias para que los niños verbalicen adecuadamente las palabras.
- Falta de presentación y entonación de la canción.

- Poco uso de láminas en las actividades pedagógicas.
- Uso excesivo de las fichas de aplicación de los libros del MED.
- Poco interés en la elaboración de mapas conceptuales.
- Poca práctica de trabajo en equipo durante las sesiones de aprendizaje.
- Debo reforzar el trabajo en pares.
- Me falta dar la entonación y gestos necesarios durante la lectura.
- Porque la evaluación debe ser personalizada es decir individualizada.

El vacío de mi práctica pedagógica es la falta de aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje.

1.2. Caracterización del entorno socio cultural

La Institución Educativa Inicial N° 543 fue creada, con resolución Directoral N°001649 del 27 de julio del 2010 y su funcionamiento fue al siguiente año así que tiene 5 años de creación de donde realizo mi práctica pedagógica cuenta con carretera que llega hasta dicha institución con un tiempo de 2 horas de la provincia y 1 hora del distrito de Huambos, su clima es templado – frío a 2 480 m.s.n.m. Existe servicios básicos con luz y agua; la comunidad tiene tierras productivas así que se dedican a la agricultura y ganadería de donde los comuneros sobreviven; su nivel cultural es mínimo porque la mayoría de padres solo logran terminar su primaria, y la institución cuenta con 24 niños y niñas matriculados , dos docentes y tiene 46 padres de familia son colaborativo; los niños de 5 años son bien despiertos e inteligentes, el jardín no cuenta con un local adecuado propio, funciona en la casa comunal que es prestado por la comunidad, no tiene servicios higiénicos adecuados, solo una letrina que es comunal para todos. La comunidad cuenta con una posta y la institución primaria.

1.3. Planteamiento de problema y formulación de la Pregunta Guía

Al realizar los procesos de reflexión y análisis a nivel mundial, nacional, regional y local me he dado cuenta que el desarrollo del pensamiento matemático es una dificultad en los estudiantes del nivel inicial en muchos casos por desconocimiento de estrategias y en otro por la inadecuada aplicación. Por lo tanto debemos construir un pensamiento matemático integrado desde el nivel inicial para que lo niños se enfrenten a los cambios y retos que se presenta en el mundo actual.

La Práctica pedagógica es responsabilidad de cada uno de los profesores en el aula o fuera de ella, en esta oportunidad me permito narrar el hecho más importante de mis actividades desarrolladas en clase, tomando como insumo los 10 registros de información como producto de la aplicación en la técnica Diarios de campo con carácter netamente cualitativo.

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

Respecto a las rutinas afirmo que son acciones de formación que de manera permanente, las ejecuto con mis alumnos constantemente, estas rutinas en muchos casos se han convertido en hábitos, por ejemplo el saludo. Las rutinas más utilizadas en el aula son: preguntas abiertas y cerradas, saludos y canciones. Las rutinas me han permitido determinar fortalezas como las siguientes: En todas las sesiones de aprendizaje utilizo preguntas para desarrollar un clima de confianza, todos los días al ingresar al aula nos saludamos amablemente; pero, en otros casos hay presencia de debilidades como la siguiente: pocas veces reflexionamos después de cada clase.

La motivación que he realizado durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje siempre las realice mediante diálogos y canciones; para dialogar he formulado preguntas de manera permanente; en otras sesiones de aprendizaje participábamos de canciones y se realiza preguntas a partir de textos presentados, era una participación muy interesante de todos los niños. La motivación se ha permitido predisponer a los niños para realizar aprendizajes significativos.

Cuando he realizado la motivación a través de las canciones me ha permitido desarrollar y detectar la siguiente fortaleza: Presentó canciones y las entonamos con locución oral fluida y una adecuada expresión corporal; al mismo tiempo se ha detectado la siguiente debilidad: Escaso desarrollo de una comunicación horizontal con participación de todas las niñas. Como producto del análisis textual se presenta el siguiente problema: La motivación se pierde a lo largo del desarrollo de la sesión de aprendizaje.

Desde mi práctica pedagógica me he dado cuenta que los docentes somos personas integrales que cumplimos diferentes roles atendiendo las necesidades de los estudiantes que tenemos a nuestra responsabilidad y con los cuales trabajamos día a día compartiendo experiencias, emociones, juegos, etc. Desarrollando sus capacidades, actitudes y pensamientos; de esta manera al realizar la redacción de los diarios de acción de campo he podido analizar las categorías y subcategorías en las cuales encuentro fortalezas, debilidades y vacíos.

Dentro de mis fortalezas he logrado que los niños y niñas inicien una formación integral a través de las actividades diarias como: rezar la oración, saludar a todos con un abrazo fuerte, asistencia. A partir de las debilidades y vacíos de mi práctica pedagógica he llegado a detectar un problema que se basa en el desconocimiento de estrategias para el desarrollo del pensamiento matemático crítico. Y propongo desarrollar situaciones lúdicas para desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Se realizó la siguiente pregunta:

¿Cómo aplicar adecuadamente las situaciones lúdicas en los estudiantes de 5 años para lograr el desarrollo de la Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad del Área de Matemática en la I.E.I. N°543 Licayate, Huambos, Chota, 2016?

II. JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación es importante, ya que se busca mejorar la práctica pedagógica en el área de Matemática en educación inicial, aprovechando el juego, la exploración y el movimiento de los niños de 5 años, acciones que le permitirá “Actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones” con agrado, y resolver retos y desafíos de acuerdo a sus posibilidades y limitaciones.

Por esta razón, nuestra sociedad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permiten interactuar, comprender, modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol transformador de su realidad, debido a que el mundo en donde vivimos se mueve y cambia constantemente.

La finalidad de este trabajo es desarrollar en nuestras actividades diarias con los niños formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de actividades lúdicas para desarrollar capacidades matemáticas como: ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.

Por esta razón he considerado actividades lúdicas como estrategia para lograr la competencia ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano, facilitando el aprendizaje en los niños de manera divertida, despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños 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.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco Teórico

3.1.1. Teoría Histórica cultural

El enfoque problémico, considera básico que la enseñanza aprendizaje de la matemática, para los niños y las niñas de educación inicial y de todos los niveles, se realice de manera funcional, lo cual implica desde el entorno sociocultural; por tal razón resulta importante para el presente estudio, considerar la teoría histórico cultural de Vygotsky denominada constructivismo socio – histórico que considera: “las relaciones interpersonales, el lenguaje y el papel de la cultura como elementos primordiales en la construcción del conocimiento” (Sandia de Casado, 2000, pág. 25).

De acuerdo con Lev Vygotsky, el proceso de adquisición de la experiencia histórico-cultural es la fuente principal del desarrollo del niño. El papel de la sociedad es garantizar de manera óptima este proceso de adquisición, mediante la organización adecuada del proceso educativo, cuyo lugar principal lo ocupa el niño, junto con el maestro c.p. (Gonzalez Moreno & 2009, s.f.).

Al principio, el adulto utiliza las acciones concretas con su lenguaje verbal externo para dirigir la actividad del niño. El niño gradualmente interioriza esos tipos de ayuda;

posteriormente, el lenguaje del adulto ya no es necesario, debido a que el lenguaje del propio niño es el que dirige las actividades. Desde el enfoque histórico-cultural, éste es el nivel óptimo de desarrollo psicológico del niño preescolar e indica el nivel adecuado de preparación del niño para la escuela.

Vygotsky (1995), describe

La necesidad de una expresión grupal, o más bien social, de los conflictos cognitivos, con la finalidad de darle rienda suelta a la discusión de contenidos y experiencias que puedan generar soluciones colectivas y que una vez interpretadas puedan ser incorporadas, por el sujeto, a su forma de análisis y pensamiento personal. Esto es, el cambio de estrategia intrapersonal por una interpersonal para solucionar los problemas, es decir, el uso del conflicto socio cognitivo como herramienta para la construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva, juega un papel de vital importancia el trabajo colectivo con otros niños de la misma edad y entorno (los pares), quienes podrían actuar como mediadores dentro del proceso enseñanza – aprendizaje (pág. 50).

Según la propuesta de Vygotsky el aprendizaje se adquiere en relación a los demás; por lo que es necesario iniciar el desarrollo del pensamiento matemático a partir de:

- **Actividades prácticas concretas;** relativas al espacio, al tiempo, a la medida, al número, a través de la creación de juegos.
- **Actividades de tipo lógico concreto;** clasificar, ordenar, hacer intersecciones, sin la aplicación de nombres teóricos o explicaciones confusas.

Los medios de ayudar a la ejecución son: modelamiento, manejo de contingencias, instrucción, preguntas y estructuración cognoscitiva. Modelamiento, manejo de contingencias y retroalimentación son los principales mecanismos para ayudar a los aprendices a través de las Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP). Los medios de ayuda en la ejecución específicamente lingüísticos (signos) son: instruir, preguntar, y estructuración cognoscitiva.

Una interacción que lleve al aprendizaje mediado, necesariamente incluye una intención por parte del mediador (docente) de trascender las necesidades inmediatas o las preocupaciones del receptor al ir más allá del aquí y ahora en el tiempo y en el espacio. Cualquier anticipación de resultados es una construcción interna en la realidad, que depende

de una representación y también de un pensamiento inferencial por parte del niño (educando).

El juego es una herramienta metodológica para el trabajo con niños. Durante su práctica (lúdica) el niño incrementa su potencial cognoscitivo, de allí que pueda considerarse un escenario para explotar el potencial real del infante en lo que a conocimiento lógico – matemático se refiere. Su característica principal es que tiene un fin en sí mismo, en oposición a otras actividades que tienen un objetivo exterior. Esto explica la razón por la cual es la actividad más utilizada en el nivel preescolar.

En el desarrollo de su propuesta, Vygotsky expone: “La importancia de la actividad lúdica para el desarrollo del aprendizaje. El juego pone de manifiesto la imaginación, creatividad, elaboración de reglas o normas y la formulación de objetivos, esto convierte al juego en el factor que caracteriza el desarrollo de la infancia” (Vygotsky, 1979. pág. 45), además manifiesta que

El juego en el ámbito cognoscitivo resulta muy estimulante para el conocimiento lógico matemático y la velocidad del pensamiento. Permite además, una riqueza de vocabulario novedoso para el niño. Por último, por ser una actividad grupal, estimula la emisión de comportamientos de orden social o colectivo, indispensable para que pueda existir el conflicto, la discusión y la controversia, elementos que facilitan la creación del conflicto socio - cognoscitivo y con ello el desarrollo interindividual del pensamiento (c.p. (Sandia de Casado, 2000).

Vygotsky considera **Zona de Desarrollo Próximo**, a la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto en colaboración con otro compañero más capaz (Vigotsky, 1979, pág. 55).

Zona de Desarrollo Actual o Real; lo define las funciones que ya han madurado, es decir los productos finales del desarrollo, caracterizado por las conductas o acciones que el sujeto es capaz de realizar por sí solo. Funcionamiento presente del niño logrado individualmente.

Dentro de las modalidades de la asistencia adulta en la zona de desarrollo próximo se encuentra; la imitación de las actitudes, los ejemplos presentados al niño, las preguntas de carácter problemático, el efecto de la vigilancia por parte del adulto y también, la colaboración en actividades compartidas como factor constructor del desarrollo.

En la concepción sociocultural del desarrollo no se puede considerar a la persona como un ser aislado de su medio. El concepto de zona de desarrollo próximo ilustra precisamente este punto de vista. Tal zona se define como la diferencia entre las actividades del niño limitado a sus propias fuerzas y las actividades del mismo niño cuando actúa en colaboración y con la asistencia del adulto.

En esta visión dialéctica de las relaciones entre aprendizaje y desarrollo, Vygotsky añade que éste último sería más productivo si se sometiera al niño a nuevos aprendizajes precisamente en la zona de desarrollo próximo. En esta zona y en colaboración con el adulto, el niño podría adquirir con mayor facilidad lo que sería incapaz de conseguir si se limitara a sus propias fuerzas.

3.1.2. Modelo constructivista del aprendizaje de la matemática

El Modelo Constructivista juega el papel integrador, tanto de las investigaciones en los diferentes aspectos de la enseñanza-aprendizaje de la matemática, como de las aportaciones procedentes del campo de la sociología, la epistemología y la psicología del aprendizaje. De este modo, las propuestas constructivistas se han convertido en el eje de una transformación fundamental de la enseñanza de la matemática.

El principio generador de la construcción de conocimiento, según Piaget (cp García 1996) es la búsqueda de motivos que supera la simple descripción de los fenómenos matemáticos, ya que el niño y la niña al alcanzado cierto nivel de conocimientos no se complace con comprobar o descubrir, sino que busca hallar las razones de aquello que ha encontrado. Este paradigma da lugar a dos nuevos modelos docentes: constructivismo psicológico y constructivismo matemático que resultan complementarios en sus propuestas (pág. 55). Según (Gregorio Guirles, 2002) al respecto manifiesta que: Entender el aprendizaje de las matemáticas como un proceso de construcción individual, que se produce a través de las interacciones individuales y grupales que se realizan en el aula. La idea de construir

aprendizaje se centra en el aprendizaje que cada niño y niña experimenta en su propio ser, pero motivado y ayudado por el equipo de trabajo (pág, 89).

Los investigadores toman el constructivismo como un modelo que facilita al niño y la niña la construcción progresiva de conceptos y procedimientos matemáticos cada vez más abstractos.

El proceso de conocer es una acción de adaptación del sujeto al mundo de su propia experiencia. Por lo tanto, no es posible descubrir un mundo independiente y preexistente afuera de la mente del que conoce.

El constructivismo aporta significativos aspectos teóricos que reorientan el accionar del docente, para dejar de ser mero transmisor de información y de dar orientaciones, tipo recetas para que los niños y niñas desarrollen el pensamiento matemático; por lo que es necesario terminar con la práctica pedagógica de la mera transmisión, que concibe la enseñanza de la matemática como un producto ya elaborado que debe ser trasladado al estudiante mediante un discurso que “cure su ignorancia”.

La renovación de la enseñanza matemática no puede ser cuestión de aprender procedimientos de memoria o ejercicios con una guía ya dada; es necesario que el niño y la niña construyan sus propios conceptos, procedimientos, etc. a partir de las situaciones problemas que el docente le aporta; porque caso contrario no se genera nuevas características y se enfrenta con las dificultades de un nuevo modelo.

Si bien, tras varias décadas de esfuerzos innovadores no se ha producido una renovación efectiva de la enseñanza de la matemática, ello puede ser atribuido, precisamente a la falta de comprensión de la coherencia global de los diferentes modelos propuestos y, a la ausencia de un nuevo modelo capaz de dar respuesta a las dificultades encontradas.

a. Fundamentos del modelo constructivista de la matemática

Proponen (Cerde Quintero, 2014) (pág. 55) una síntesis de los fundamentos del aprendizaje constructivista de la matemática:

- El aprendizaje es un proceso constructivo interno.
- El grado de aprendizaje depende del desarrollo cognitivo del individuo.
- El aprendizaje consiste en un proceso de reorganización interna.
- La estrategia más eficaz para lograr el aprendizaje es la creación de contradicciones o conflictos cognitivos.
- El aprendizaje se potencia promoviendo la utilización de variadas estrategias cognitivas y meta cognitivas.
- El aprendizaje se favorece enormemente mediante la interacción social.

b. Rol del niño en la construcción del conocimiento matemático

Las teorías constructivistas sugieren el rol activo del niño y la niña en la construcción de su conocimiento. Esto no significa que había que dejar solo al estudiante, de preferencia enfrascado en una especie de activismo físico, rodeado de materiales didácticos, para que la “construcción” se diera de manera automática enmarcada en un desarrollo cognitivo predeterminado. Muy por el contrario, los acercamientos constructivistas actuales suponen una responsabilidad del estudiante que implica una intensa actividad intelectual (más que física), resultante del enfrentamiento a situaciones novedosas, y muy probablemente perturbadoras, a partir de la experiencia previa (vivida o cognitiva) del niño y la niña.

El niño y la niña equipados con una serie de explicaciones y operaciones provenientes de sus experiencias cognitivas previas y de los distintos contextos en los que éstas han sido desarrolladas, tratarán de enfrentar, de manera global, las situaciones novedosas (nuevas experiencias), incorporándolas a su propia visión (recordemos los principios de la acción inteligente y de la modelación sistémica).

Las maneras en las que el niño y la niña logra extender o ajustar sus explicaciones para manejar una situación nueva son múltiples: mediante la discusión de sus conjeturas con sus compañeros, mediante la contratación de sus resultados con resultados anticipados, mediante la modificación de las condiciones originales de la situación para llevarla a circunstancias conocidas, con la utilización de mediadores como la computadora, la calculadora u otros materiales (los mal llamados manipulativos), etc.

Estas formas de ajuste de las estructuras cognitivas del niño y la niña han sido desarrolladas, con mayor o menor extensión por los acercamientos constructivistas.

c. Rol del docente

Evidentemente, el papel del maestro de acuerdo con la visión constructivista es mucho más activo y creativo que el que supone la pedagogía tradicional y, en ese sentido, mucho más difícil de lograr: lejos de disponer de prescripciones o fórmulas para su actividad docente cotidiana, el maestro debe tener una actitud receptiva que le permita proporcionar los elementos necesarios para promover la actividad cognitiva de sus estudiantes, respetando las diferencias individuales y, al mismo tiempo, fomentando las actividades en grupo.

- Conoce bien a sus niños y niñas y está listo para ofrecer una situación interesante en las circunstancias que se presenten, enmarcándola dentro del programa de estudios correspondiente.
- Anima las discusiones para que los niños y niñas se involucren en la resolución de las situaciones de aprendizaje.
- A partir de preguntas, comentarios y sugerencias, guía las discusiones de sus niños y niñas para que logren alcanzar las metas cognitivas definidas por el currículo.
- Aclara las ideas, afirma los conceptos, proporciona terminología y presenta la formalización requerida por el conocimiento matemático establecido.
- Presenta una serie de contextos diferentes que admiten similares matematizaciones y que permiten ampliar el campo de significados del concepto en cuestión.

d. Momento de la construcción del conocimiento matemático

Para la construcción del conocimiento el docente:

- Presenta en el proceso del tema, las estrategias de solución de un problema, así como los materiales didácticos
- Después de presentado el caso, el docente revisa los términos y conceptos principales de los temas relacionados al mismo y a las competencias definidas previamente.
- Esta presentación incluirá sugerencias sobre cómo iniciar el trabajo, un breve resumen de los principales puntos del tema, y sugerencias sobre dónde buscar la información requerida.

- Utiliza diferentes apoyos didácticos con la finalidad de clarificar la estructura general del tema revisado y los conceptos de mayor complejidad.
- Se organizan los grupos o equipos de trabajo de los estudiantes, en el grupo se establece una lista de temas relacionados con el caso presentado, de la cual se seleccionan los problemas y a partir de ellos se determinan los procesos y las competencias (a manera de preguntas) que se desean lograr y que guiarán el recojo de información sobre el caso aprendizajes que se promueven en este momento:
 - Aprender a elaborar un esquema o representación gráfica.
 - Definir términos y conceptos matemáticos
 - Conocer nuevas estrategias adecuadas para resolver problemas.
 - Encontrar información y conocimientos nuevos con distintos recursos y analizarla con relación al problema.

3.1.3. Teoría Cognitiva de Jean Piaget

La teoría de Piaget es la que más fundamentos científicos ha aportado en la explicación racional de la construcción de los conceptos lógicos y matemáticos en el ser humana, como un aspecto importante del desarrollo intelectual y cognitivo.

Es imprescindible mencionar el concepto que Ruiz Higuera (c.p. Chamorro, 2006) resalta en la investigación al leer a Piaget “Aprender matemáticas significa construir matemáticas”(p.40), porque; es justo este concepto el que debería estar claro para todas las personas que pretenden enseñar matemáticas a través de la acción que inicialmente están relacionados con la manipulación, pero que poco a poco se va convirtiendo en anticipación de acciones concretas y construcción de solución.

Si bien es cierto, hasta la actualidad, son muchos los estudios que se ha realizado sobre la teoría de Jean Piaget; por lo tanto se toma en cuenta síntesis que realiza sobre uno de los mejores resúmenes como es la adquisición sucesiva de estructuras lógicas que son cada vez más complejas y se presentan en distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, las capacidades de los alumnos se relacionan unas a otras, las adquisiciones de cada estadio se incorpora al siguiente por tener un orden jerárquico, el nivel de desarrollo cognitiva del sujeto determina la capacidad de comprensión y de aprendizaje, la información nueva debe ser moderadamente discrepante de la que ya se tiene

y lo que cambia a lo largo del desarrollo son las estructuras, pero no el mecanismo básica de adquisición de conocimiento que consiste en su proceso de equilibrio con dos componentes interrelacionados de asimilación y acomodación.

La asimilación es la incorporación de conocimientos que se obtienen por medio de la experiencia a una estructura determinada y a la acomodación es su modificación. La adaptación es cuando es cuando se logra un equilibrio entre ambos.

Según Piaget (citado por la editorial Moreta en la Psicología da inteligencia 2007) divide a la psicología del niño en cuatro periodos importantes:

Etapa Sensorio Motor.- La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos. Los niños aprenden a coordinar las experiencias sensoriales con la actividad física, motora. Los sentidos de visión, tacto, gusto, oído y olfato ponen a los niños en contacto con cosas de distintas propiedades (pág 25).

Aprenden qué tan lejos se encuentra una pelota para alcanzarla o tocarla, a mover los ojos y cabeza para seguir un objeto en movimiento, mover la mano, y el brazo para recoger un objeto. El niño no sólo escucha o ve un sonajero, aprende a sostenerlo, sacudirlo o chuparlo. La tarea es aprender a coordinar secuencias sensorias motoras para resolver problemas simples.

Etapa Pre operacional.- Los niños adquieren el lenguaje y aprenden que pueden manipular los símbolos que representan el ambiente. En esta etapa pueden manejar el mundo de manera simbólica, pero todavía no son capaces de realizar las operaciones mentales reversibles. Piaget lo llamó así a la segunda etapa del pensamiento porque una operación mental requiere pensamiento lógico, y en esta etapa los niños aún no tienen la capacidad para pensar de manera lógica. En lugar de ello los niños desarrollan la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o por medio de representaciones. Es decir, desarrollan la capacidad para imitar que hacen algo en lugar de hacerlo realmente (pág 26).

Por ejemplo, un niño en la etapa sensorio motora del desarrollo aprende cómo jalar un juguete por el piso, un niño que ha alcanzado la etapa pre operacional desarrolla una representación mental del juguete y una imagen mental de cómo jalarlo. Si el niño puede

usar palabras para describir la acción, la está cumpliendo mental y simbólicamente con el empleo de las palabras. Uno de los principales logros de este periodo es el desarrollo del lenguaje, la capacidad para pensar y comunicarse por medio de palabras que representan objetos y acontecimientos.

Etapa de las Operaciones Concretas.- Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales, y los niños muestran mayor capacidad para el razonamiento lógico matemático. El pensamiento del niño sigue vinculado a la realidad empírica. (Inhelder & Piaget, 1958) escribían: “El pensamiento concreto sigue vinculado esencialmente a la realidad empírica... por ende, alcanza no más que un concepto de lo que es posible, que es una extensión simple y no muy grande de la situación empírica” (pág. 64).

Etapa de las Operaciones Formales.- logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo.

Los niños han hecho cierto progreso hacia la extensión de sus pensamientos de lo real a lo potencial, pero el punto de partida debe ser lo que es real porque los niños en la etapa de las operaciones concretas sólo pueden razonar acerca de las cosas con las que han tenido experiencia personal directa. Cuando tienen que partir de una proposición hipotética o contraria a los hechos, tienen dificultades. Pueden distinguir entre creencia hipotética y evidencia, pero no pueden probar las hipótesis de manera sistemática y científica. (Inhelder & Piaget, 1958 pág.42), entonces refiriéndose a los estadios se debe mencionar que no es un tema arbitrario si no que corresponden a criterios definidos para cada uno de ellos, por lo tanto el estadio que es necesario explicar en esta investigación es el de operaciones concretas en su sub período preoperatorio. En este comienza el pensamiento representativo diferenciando el significante del significado, teniendo un sistema de esquemas mentales o conceptos, pudiendo evocar simbólicamente las realidades ausentes.

Por ello; refiriéndose a la importancia del juego en la construcción del conocimiento, (Kunii, 1995), en su estudio, expresan para Piaget:

El juego es la construcción del conocimiento, al menos en los periodos sensorial-motrices y pre operacional. Él describe con detalles cómo los reflejos del niño recién nacido se adaptan a los objetos exteriores y llegan a ser esquemas sensorio-motores a través de los cuales el niño llega a reconocer los objetos (p.20).

Por lo tanto, el sujeto adquiere los conocimientos de manera activa siendo, para los niños, el juego lo que necesitan para la configuración de su pensamiento.

3.1.4. Bruner y la representación cognoscitiva de la matemática

Bruner, apoyándose en parte en las ideas de Piaget sobre el desarrollo, se centró en cómo se representan los resultados de los episodios interactivos en la mente del niño.

Si queremos sacar partido de nuestro contacto de las regularidades recurrentes del entorno, debemos representárnoslas de alguna manera. Dejar de lado este tema que se trata de “memoria pura y simple” supone no entender el problema. Esto depende de cómo se codifica y se procesa la experiencia anterior, para que pueda ser relevante y aprovechable en el presente cuando se necesite. El producto final de tal sistema de codificación y procesamiento es lo que debemos llamar decodificación. Bruner, citado por (Resnick, 1990, pág. 139).

Bruner describe tres modos en representación: inactiva, icónica y simbólica. La representación inactiva es un modo de representar eventos pasados mediante una respuesta motriz adecuada. Se cree que este modo es la única manera por lo que los niños pequeños pueden recordar las cosas.

El segundo modo de representación, el icónico, nos separa un paso de lo concreto de lo físico para entrar en el campo de las imágenes mentales. Es lo que sucede cuando un niño se imagina una operación o una manipulación, como forma no sólo de recordar el acto, sino de recrearlo mentalmente cuando sea preciso.

La representación simbólica, se posibilita con la competencia lingüística. Un símbolo es una palabra o marca que representa alguna cosa. Por ejemplo, la cifra 8 no se parece en absoluto a una formación de objetos que tengan dicha propiedad numérica. (Resnick, 1990, págs. 140-141).

3.2. MARCO CONCEPTUAL

3.2.1. Los juegos matemáticos

Las situaciones lúdicas son situaciones inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla, y por supuesto, también, la necesitará,

porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.

Según (Gervasi de Esain, 2016), define al juego como “una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura” (p. 3); lo cual implica entonces, según lo que expresa esta Gervasi que si el niño y la niña juega, entonces debe aprender jugando los conocimientos relacionados con la competencia: piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Según Castro. (2002) refiere que: “el juego se manifiesta como una forma natural de la actividad humana, que aparece en época muy temprana de la infancia y continúa a lo largo de la vida adulta” (p. 15), por lo que el juego, al niño le genera cierto grado de satisfacción y aprende mediante el juego.

El niño y la niña tienen como característica especial, el impulso innato a jugar y lo hacen por un impulso natural de divertirse y a la vez, con el juego desarrollan sus habilidades mentales y psicoemocionales y conocen su entorno; por lo que la capacidad actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad se aprende, valiéndose de esta característica, por esta razón los juegos matemáticos tienen un alto potencial educativo y permite que los niños y niñas tengan un acercamiento agradable y placentero a diversos contenidos y formas de pensar propias de la matemática.

(Minedu, 2015, pág. 16) , considera que: Los juegos en general, y en particular los juegos de contenido matemático, se presentan como un excelente recurso didáctico para plantear situaciones problemáticas a los niños. Tales estrategias permiten articular por ejemplo la actividad matemática y la actividad lúdica en contextos de interacción grupal. Esta apreciación es básica porque el niño y la niña, por antonomasia, por impulso natural se dedican al juego y a través del juego descubre su mundo interior, desarrollar sus capacidades mentales, motrices, emocionales; y, también descubre su entorno natural y social.

Se considera que los juegos bien elegidos no solo permiten el desarrollo del pensamiento matemático; sino también permite que se desarrollen valores como saber esperar su turno, respetar las reglas del juego, y ser tolerante al fracaso si se pierde.

a. Las situaciones lúdicas

(Roncancio Melgarejo & Sichacá Ávila, 2009, pág. 28) “El objetivo del juego no puede ser otra cosa que jugar. Lo más interesante del juego es que permite que la persona interactúe, asimile, comprenda espontánea y orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrece determinado material o propuesta o en definitiva la realidad”.

También las situaciones lúdicas y la diversión son un auténtico remedio contra el stress, un mal que aqueja a millones de personas por estos tiempos. Las obligaciones cotidianas y las presiones que normalmente suscitan, la rapidez con la cual se vive en la actualidad termina por eclosionar en cuadros de stress, que en algunos casos pueden ser ciertamente dañinos para la salud mental y física del afectado. Y entonces, en este contexto, situaciones lúdicas y diversión, pueden ayudar en la relajación y en sobreponerse a cuadros de este tipo.

Existen diversos tipos de las situaciones lúdicas, aquellos que implican la intervención de la mente, la creatividad, los reflejos, el equilibrio, y otros que demandarán de parte de quienes los despliegan una incursión más bien del físico, también existen situaciones lúdicas en los que manda el azar. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades, y ni hablar del rol sustancial que suelen presentar a instancias del aprendizaje.

Por consiguiente, las situaciones lúdicas no debe ser desordenado, todo por el contrario amerita una preparación y organización para llevarlo al plano de la pedagogía. No se debe caer en la sola diversión o entretenimiento en donde se va sólo a pasar el tiempo; el situaciones lúdicas es algo más que la diversión: es gozo que permite al individuo realizar catarsis y autocrítica de sus acciones, por eso es importante en el aula de clases; pero, se enfatiza que debe ser organizado y dirigido para que logre los resultados previstos.

De igual forma (Gadamer, 1997) reflexiona sobre los aspectos esenciales de las situaciones lúdicas y la importancia que este tiene en la persona, convirtiéndola en autómatas, es decir la cautiva. En el campo de la pedagogía las situaciones lúdicas llevan al docente a olvidarse de quién es y lo obliga tomar otros derroteros dentro del aula.

El sujeto de las situaciones lúdicas no son los jugadores, sino que a través de ellos las situaciones lúdicas simplemente accede a su manifestación. Esto impide a decir que las situaciones lúdicas debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en las situaciones lúdicas es importante la acción del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha planeado. Porque en el situaciones lúdicas se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo.

Las situaciones lúdicas es un proceso natural del ser humano y de su entorno, ya que el modo de ser del mismo está muy cercano a la forma del movimiento de la naturaleza, es por ello que para edificar conceptos en los educandos a través del situaciones lúdicas, hay que tener mucho cuidado para no deformar esa naturaleza que rodea al docente.

b. Principios de la actividad lúdica

Según Ortega (1990), c.p. (Crespiño Álvarez, s.f.) La riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación; por lo que debe basarse en principios, cuando se tiene que desarrollar en equipo, pues la riqueza de jugar en equipo se constituye en un excelente recurso de socialización. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (pág. 55).

Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, son:

- **Participación**, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad, en el sentido de que sin ella considerada sin reservas no podemos hablar de verdad de educar en la diversidad.

- **Dinamismo**, expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño y la niña. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida, lógica que demanda de profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica.
- **Entrenamiento**, refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos.
- **Interpretación de papeles**, está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.
- **Retroalimentación**, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:
 - La obtención de información.
 - Su registro, procesamiento y almacenamiento.
 - La elaboración de efectos correctores.
 - Su realización.
- **Carácter problemático**, en el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico- psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si éstos se enfrentan a una meta difícil y existen ciertas motivaciones para alcanzarla, en el trayecto aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problemáticas.
- **Obtención de lo concreto**, refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.
- **Competencia**, sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En niveles iniciales, cuando la competencia es menor el cansancio en el juego es mayor y, como consecuencia de ello, se da el abandono.

Según (Moyle, 1998, pág. 79) el juego parte de los siguientes principios:

- 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 niños 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. Esto hará que los padres y, en general, la practiquen.

a. Características de las situaciones lúdicas

- **Es una actividad espontánea y libre;** es la mejor manera de vivir del niño y niña como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación.
- **No tiene interés material;** la intención de las situaciones lúdicas es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario.
- **Se desarrolla con orden;** aunque no pareciera compartido va precedido de alboroto observándose una etapa de preparación, y es en el desempeño en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que las situaciones lúdicas siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.
- **Manifiesta regularidad y consistencia;** tanto en su ejecución como en su estructura, el niño y niña expresan la actividad lúdica correspondiente a sus condiciones tanto psicológicas como sociales, lo que implica que el infante incrementará o disminuirá el tiempo designado al juego de acuerdo con sus necesidades personales de desarrollo o evasión de la realidad.

- **Es una construcción de la realidad;** en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y desarrollo de potencialidades.
- **Las situaciones lúdicas se auto promueven;** es de decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce.
- **Es un espacio liberador;** por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de su origen, es una resultante frecuentemente observada de su práctica, pues la tendencia es poner en juego la inteligencia del individuo.
- **El juego no aburre;** pero en caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- **El juego es una fantasía hecha realidad:** que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación: es decir, es una reproducción de lo que se observa.
- **Desinteresada;** caso contrario deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- **El juego se expresa en tiempo y en espacio;** tanto físico como psicológico, es decir, si el niño y niña se dedica periodos o lapsos en términos de tiempo a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio.

c. **Clases de situaciones lúdicas**

Para Piaget existen tres tipos de situaciones lúdicas:

- Situaciones lúdicas de ejercicios o sensorio motor
- Situaciones lúdicas simbólicos o representativo
- Situaciones lúdicas regladas.

El juego de ejercicios o sensorio motor; es el primer juego en aparecer y su práctica se da principalmente de los cero a los dos años, edad en la que se pierde el predominio del ejercicio motor al presentarse el simbólico, esto no quiere decir que está presente durante toda la vida. De los diez y ocho meses a los dos años, el niño y la niña se interesa por

juguetes para rodar o arrastrar y en esta etapa el juego favorece al conocimiento del cuerpo su fortalecimiento y le da idea de sus capacidades.

El Juego simbólico; el símbolo es exclusivamente humano. De los dos a los seis años el símbolo desempeña un lugar muy destacado en la vida lúdica del niño y niña, conforme se va socializando pasa del juego simbólico individual al ejercicio del juego simbólico colectivo. En su etapa inicial la actividad lúdica simbólica es una expresión egocéntrica en las que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje, por tanto, teniendo en cuenta que la palabra es la herramienta de la que se vale el niño y la niña para expresar sus pensamientos, es importante incentivar el juego con títeres, muñecas, etc., para que así el niño y niña practique y amplíe su capacidad verbal.

De los cuatro a los ocho años, algunos lo consideran desde el segundo hasta el sexto año, el símbolo va cediendo ante la representación imitativa de la realidad, el descenso de las representaciones simbólicas de objetos o estímulos ajenos es muy claro, por lo que el niño y niña busca juguetes que sean el reflejo de lo que ve y considera su mundo. La representación adquiere un mayor orden en su secuencia y el símbolo se maneja colectivamente, lo que significa que éste se uniformice única y estrictamente bajo un solo y exacto criterio.

La actividad lúdica reglada; es la tercera y última etapa en la evolución del juego, que se sitúa entre los 11 y 12 años. Se caracteriza por la disminución del símbolo en provecho de los juegos de regla o de las construcciones simbólicas cada vez menos deformantes y cada vez más cercanas al trabajo continuo y adaptado. Para llegar a este nivel, el niño y la niña deben haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógico-abstractas, por medio de un largo proceso en el que el paso del juego paralelo, al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico para dar lugar a una posición socio céntrica.

El juego reglado comienza a plantearse como acuerdo mínimo con el otro para jugar en común. La “regla” es un elemento de gran importancia para el desarrollo de la socialización. El juego de reglas evoluciona aceleradamente hacia los seis años y permanece vigente durante toda la vida, dando lugar a las formas deportivas altamente regladas. Los juegos de reglas son combinaciones de juegos de combinaciones sensorio motrices o

intelectuales con competencia de individuos y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

d. Descripción de los juegos lúdicos aplicados en el plan de sesión de aprendizaje:

Juego N° 01

- Nombre** : La canica ganadora.
Objetivo : Que comparen cantidades más que y menos que.
Materiales : Canicas.
Desarrollo : Por turnos los niños introducen la canica al hoyo y gana el que más canicas introduce al hoyo.

Juego N° 02

- Nombre** : Encestamos pelotas.
Objetivo : Comparen cantidades de los objetos mediante las expresiones muchos y pocos.
Materiales : Pelotas, cartón.
Desarrollo : Cada niño tira la pelota tratando de encestar en el cartón las pelotas y gana el grupo que encesta la mayor cantidad de pelotas.

Juego N° 03

- Nombre** : El rey ordena.
Objetivo : Compara cantidades muchos pocos.
Materiales : Prendas de vestir.
Desarrollo : Este juego consiste en que un niño es elegido como el Rey el cual ordena al resto de grupo hacer lo que ordene y los niños y niñas obedecen para complacer al rey.

Juego N° 04

Nombre : **Ordenar semillas.**
Objetivo : Ordenar hasta 5 objetos de grande a pequeño.
Materiales : Semilla de papas.
Desarrollo : Se les reparte semillas de papas de todo tamaño en el piso el niño ordena de acuerdo al criterio que se le dice de grande a pequeño.

Juego N° 05

Nombre : **Cada cosa en su lugar.**
Objetivo : Compara objetos empleando las expresiones es más largo o más corto que.
Materiales : bolsas, palos, hojas.
Desarrollo : Recolectan fuera del aula diferentes materiales y luego lo agrupan de acuerdo a sus características cuales son los más largo y cuáles son los más cortos.

Juego N° 06

Nombre : **Dominó.**
Objetivo : Asociar cantidades.
Materiales : Siluetas, colores.
Desarrollo : Se juega en grupo de 4 jugadores, se reparte la cantidad de fichas a cada jugador, se invita que asocien las cantidades.

Juego N° 07

Nombre : **La balanza humana.**
Objetivo : Compara pesos de objetos.
Materiales : Balanzas, piedras pequeñas, borradores.
Desarrollo : A cada grupo se le da una balanza para que pesen sus objetos y luego observan cual es el que pesa más o menos.

Juego N° 08

Nombre : **Siempre – Nunca**

Objetivo : Expresar sucesos utilizando las palabras siempre-nunca.

Materiales : Dados de cartulina, imágenes.

Desarrollo : Forman un círculo y la voz de tres van a pasar de mano en mano un plumón, cuando la profesora diga alto, el niño que se quedó con el plumón lanzara el dado.

Juego N° 09

Nombre : **Llegamos a la meta.**

Objetivo : Expresan en forma oral los números cardinales del primero al quinto.

Materiales : Soga.

Desarrollo : Dos niños cogen la soga y los demás forman una columna a una distancia prudente y hacen concurso quien llega primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.

Juego N° 10

Nombre : **La tiendita.**

Objetivo : Aprender a utilizar la moneda de un nuevo sol.

Materiales : Monedas, productos alimenticios.

Desarrollo : Se visita a una tiendita de la comunidad, llevan varios soles y juegan a comprar en la tiendita productos y ven cuál es su vuelto. Luego regresan al aula y ellos mismos arman su tiendita y juegan a vender utilizando las monedas.

3.2.2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra

a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. Lo dicho pone en manifiesto la importancia de promover aprendizajes vinculados con el desarrollo de la aritmética asociada a la idea de cantidad, lo cual implica lo siguiente:

- ✓ Conocer los múltiples usos que le damos.
- ✓ Realizar procedimientos como conteo, cálculo y estimación de cantidades.
- ✓ Comprender las relaciones y las operaciones.
- ✓ Reconocer patrones numéricos.
- ✓ Utilizar números para representar atributos medibles de objetos del mundo real.
- ✓ Representar los números en sus variadas formas.
- ✓ Comprender el significado de las operaciones con cantidades y magnitudes y diversos recursos para resolver problemas. (Minedu, 2015, págs. 22-23).

Para el (Minedu, 2015) esta competencia persigue el desarrollo de 4 capacidades.

- **Matematiza situaciones.** Al expresar problemas diversos en modelos matemáticos relacionados con los números y operaciones.
- **Comunica y representa ideas matemáticas.** Al expresar el significado de los números y de las operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y el lenguaje matemático.
- **Elabora y usa estrategias.** Al planificar, ejecutar y valorar estrategias heurísticas, procedimientos de cálculo, comparación, estimación, usando diversos recursos para resolver problemas.
- **Razona y argumenta generando ideas matemáticas.** Al justificar y validar conclusiones, supuestos, conjeturas e hipótesis respaldadas en significados y propiedades de los números y las operaciones.

3.3. Definición de términos

Argumentar:

Esta capacidad es fundamental no solo para el desarrollo del pensamiento matemático, sino para organizar y plantear secuencias, formular conjeturas y corroborarlas, así como establecer conceptos, juicios y razonamientos que den sustento lógico y coherente al procedimiento o solución encontrada.

Cantidad:

La noción de cantidad se debe ir desarrollando a través de relaciones en las cuales estimula a un niño a usar los términos para comparar cualitativa y cuantitativamente, usando en especial los cuantificadores. Luego de tener la noción de cantidad, se debe adquirir la noción de conservación de esa cantidad es decir percibir que la cantidad de esos elementos que forman los conjuntos de referencia con la permanencia invariable a pesar de los cambios de disposición, forma o estructura que les haga o en otras palabras, que la propiedad numérica de los conjuntos no se modifican a pesar de las diversas disposiciones de sus elementos, porque “un conjunto o una colección solo son concebidas si su valor total permanece invariable cualesquiera sean los cambios introducidos en las relaciones de sus elementos”. Piaget utilizó este término “conservación”, para designar la capacidad de la persona, para comprender que las cantidades permanecen constantes, a pesar de las transformaciones que tengan lugar en su apariencia externa porque el número no cambia de valor, cualquiera sea el agrupamiento o disposiciones de las unidades que la componen. (Reconret, 1995, pág. 100).

Clasificación:

Es la capacidad de agrupar objetos haciendo coincidir sus aspectos cualitativos, combinando grupos pequeños para hacer grupos más grandes y haciendo reversible el proceso separando de nuevo las partes del todo.

Competencia matemática:

La competencia matemática es la capacidad de un individuo para identificar y entender el rol que juegan las matemáticas en el mundo, emitir juicios bien fundamentados y utilizar las matemáticas en formas que le permitan satisfacer sus necesidades como ciudadano constructivo, comprometido y reflexivo.

Comprensión matemática:

Es la actividad racional que consiste en el descubrimiento por parte del sujeto, de las leyes, teoremas y axiomas de la Matemática.

Comunicar:

El lenguaje matemático es también una herramienta que nos permite comunicarnos con los demás. Incluye distintas formas de expresión y comunicación oral, escrita, simbólica, gráfica. Todas ellas existen de manera única en cada persona y se pueden desarrollar en las escuelas si éstas ofrecen oportunidades y medios para hacerlo.

Currículo de Matemática:

Es el conjunto de experiencias de aprendizaje del área de Matemática que vivencian los estudiantes en situaciones educativas previstas o producto de sus interacciones con el medio.

Ejercicio matemático:

El revolvedor dispone de un algoritmo que una vez aplicado le lleva a la solución inmediata. En este caso, el único problema, si así puede llamársele, estriba en averiguar el algoritmo que hay que aplicar.

Matematización:

Es un proceso que dota de una estructura matemática a una parte de la realidad o a una situación problemática real. Este proceso es eficaz en tanto pueda establecer igualdad en términos de la estructura matemática y la realidad. Cuando esto ocurre las propiedades de la estructura matemática corresponden a la realidad y viceversa. Matematizar implica también interpretar una solución matemática o un modelo matemático a la luz del contexto de una situación problemática.

Noción número:

Un número es algo más que un nombre. Un número expresa una relación. Las relaciones no existen en objetos reales. Las relaciones son abstracciones; un escalón sacado de la realidad física. Las relaciones son construcciones de la mente impuesta sobre los objetos.

Problema

Es una o un conjunto de oraciones, enunciados o proposiciones que tiene un estado inicial bien definido y un estado final por resolver.

Representar:

Existen diversas formas de representar las cosas y, por tanto, diversas maneras de organizar el aprendizaje de la Matemática. El aprendizaje de la Matemática es un proceso que va de lo concreto a lo abstracto. Entonces, las personas, los niños en particular, aprendemos Matemática con más facilidad si construimos conceptos y descubrimos procedimientos matemáticos desde nuestra experiencia real y particular. Esto supone manipular materiales concretos (estructurados o no), para pasar luego a manipulaciones simbólicas. Este tránsito de la manipulación de objetos concretos a objetos abstractos está apoyado en nuestra capacidad de representar matemáticamente los objetos.

Resolución de problemas:

La resolución de un problema se produce cuando alguien que resuelve un problema lo traduce en una representación interna y luego busca un camino a través del espacio del problema desde el estado dado al estado final.

Plantear y resolver problemas:

Comprende plantear, formular, y definir diferentes tipos de problemas matemáticos y resolver diversos tipos de problemas utilizando una variedad de métodos.

Seriación:

Es la capacidad para ordenar un grupo de elementos de acuerdo con una o varias dimensiones dadas, al coordinar relaciones transitivas sin recurrir al ensayo y error. La seriación implica una coordinación mental de relaciones transitivas reversibles.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

El presente trabajo pertenece al enfoque **cualitativo** porque busca interpretar los hechos en el contexto tal como se presenta. La investigación es de tipo acción educativa, porque ha permitido analizar a través de una evaluación diagnóstica una situación

problemática, gracias a esta evaluación de inicio se identificó que los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 543 – Licayate, presentan retraso en el desarrollo de situaciones lúdicas entonces se trata de mejorar desde la práctica educativa, aplicando las situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia Actúa y piensa matemáticamente.

(Cifuentes, 2011). Quien define a la investigación acción como una forma innovadora de desarrollo curricular, que nos permite discernir, desentraña y organizar; es un medio de apoyo al aprendizaje docente, permite describir formas de pensamiento práctico que subyacen a las reformas del currículo, para mejorar la práctica, implantar valores coherentes en la institución, incide en el desarrollo profesional y en el cambio educativo como “innovación cultural”. El objetivo fundamental de la investigación acción consiste en, mejorar la práctica en vez de generar conocimiento. La producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él (c.p. Elliott, J., 2006, pág. 27).

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción

a) Objetivo General

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de situaciones lúdicas, para lograr la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los niños de la I.E. N° 543 Licayate, Huambos, Chota, 2016.

b) Objetivos Específicos

- ✓ Deconstruir mi práctica pedagógica en el área de matemática en lo referente al uso de situaciones lúdicas, mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje mediante el uso de registros de información.
- ✓ Estructurar el marco teórico que sustente el que hacer pedagógico de resolución relacionado con las estrategias de resolución de problemas matemáticos.
- ✓ Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.

- ✓ Evaluar la validez y los resultados de la práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica

a) Objetivo General

Desarrollar las situaciones lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 543, Licayate, Huambos, Chota, 2016.

b) Objetivos Específicos:

- ✓ Aplicar el juego “la canica ganadora” para comparar cantidades menos que y más que en situaciones de cantidad.
- ✓ Vivenciar el juego a encestar la pelota en situaciones de cantidad
- ✓ Desarrollar el juego muchos – pocos en situaciones de cantidad.
- ✓ Vivenciar a ordenar semillas de grande a pequeño en situaciones de cantidad.
- ✓ Ubicar cada cosa en su lugar en situaciones de cantidad
- ✓ Aplicar el juego “Domino” en situaciones de cantidad
- ✓ Vivenciar el juego de la balanza humana comparando pesos de objetos en situaciones de cantidad
- ✓ Expresa oralmente ocurrencias de sucesos cotidianos siempre – nunca en situaciones de cantidad
- ✓ Vivenciamos llegamos a la meta en situaciones de cantidad
- ✓ Realizamos el juego a la tiendita en situaciones de cantidad.

4.3. Hipótesis de acción

La aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de las sesiones con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 543, Licayate favorece de manera significativa, el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Son 24 estudiantes matriculados en el presente año 2016: 9 estudiantes de 3 años de edad, 8 estudiantes de 4 años de edad y 7 estudiantes de 5 años de edad.(Nóminas de matrícula 2016).

4.5. Población y muestra

a) Población:

Está constituida por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el II ciclo, tanto en la deconstrucción y como en la reconstrucción se realizó 10 sesiones de aprendizaje.

b) Muestra:

- ✓ Diez sesiones desarrolladas para la deconstrucción de la práctica pedagógica.
- ✓ Diez diarios de campo relacionados con la práctica pedagógica (deconstrucción).
- ✓ Diez sesiones de aprendizaje en la reconstrucción y
- ✓ Diez diarios de campo de la propuesta innovadora.
- ✓ Los 7 estudiantes de la edad de 5 años con quien se trabajó.

4.6. Instrumentos

a) Diario de campo

El diario de campo es uno de los instrumentos que nos permiten sistematizar la investigación; y además nos permite mejorarle, enriquecerla (Martinez, 2007, pág. 5).

Este instrumento nos ha permitido registrar y sistematizar los hechos, sucesos que ha ocurrido en el desarrollo de la aplicación de las situaciones lúdicas, permitiéndonos analizar y reflexionar sobre las acciones positivas y negativas, son el fin de mejorar la aplicación de las siguientes clases, tiene la siguiente estructura: descripción del hecho, interpretación, alternativas de solución y reflexión.

b) Rúbrica

La rúbrica es una herramienta de evaluación consistente. Permite que profesores y estudiantes, por igual, evalúen criterios complejos y objetivos, además de proveer un marco de auto Evaluación, reflexión y revisión por pares. Intenta conseguir una evaluación justa y acertada, fomentar el entendimiento e indicar una manera de proceder con el aprendizaje/enseñanza consecuente. Esta integración de actuación y retroalimentación se denomina evaluación en marcha. Incrementalmente, instructores que se basan en rúbricas para evaluar al desempeño de los alumnos, tienden a compartir la rúbrica al momento de la

evaluación. Adicionalmente, para ayudar a los alumnos a entender como las tareas se relacionan con el contenido del curso, una rúbrica compartida puede aumentar la autoridad del alumno en el aula.

c) Lista de cotejo

La lista de cotejo se puede emplear cuando necesitamos información más precisa sobre el nivel logro de los alumnos, en determinadas capacidades. Se construye sobre la base de conductas que se consideran manifestaciones de aspectos que se desean evaluar. Se usa para determinar si la conducta existe o no, también puede construirse con indicadores de logro. (MINEDU, 2001 pág. 66).

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:													
La aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de las sesiones con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 543, Licayate favorece de manera significativa el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.													
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										
			F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Usar estrategias metodológicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Docente participante												

ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN																	
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador, y docente investigador	Libros, internet, rutas de aprendizaje, cuadernos de trabajo del ministerio y guía del MINEDU y DCN, Ficha de evaluación.	x														
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente investigador			x													
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante			x													
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante			x													
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente investigador	Papeles de colores, material concreto, hojas de aplicación y fichas de observación.	x	x	x	x	x										
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador, Docente Investigador y Acompañante																
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador y Acompañante	Sesiones elaboradas, fichas de observación.	x														
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente investigador	Instrumentos de evaluación, diarios reflexivos.	x	x	x	x	x										
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Docente Facilitador, investigador	Matrices, cuadros				x	x										
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Docente Facilitador y participante	Informe anillado							x	x							
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Docente facilitador y participante	Anillado										x	x				
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad educativa.	Docente facilitador y participante	Paleógrafos, plumones													x		
13. Sustentación y defensa del informe.	Docente, participante	Informe empastado														x	

5.2. Matriz de evaluación

Hipótesis de acción

El uso y la aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 543, Licayate, favorece de manera significativa, el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

5.2.1. De las acciones

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
La aplicación de las situaciones lúdicas en el desarrollo de las sesiones favorece el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas.	<ul style="list-style-type: none">- Sesiones- Fotos- Imágenes- Videos- Diarios de reflexión- Rúbrica
Comunicar los resultados a la familia, autoridades de la comunidad.	<ul style="list-style-type: none">- 80% de participación de los padres ...	<ul style="list-style-type: none">- Acta de comunicación de resultados de aplicación de propuesta pedagógica innovadora- Fotos

5.2.2. De los resultados

Resultados	Indicadores de resultados	Fuentes de verificación
<p>Favorece el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad (resultado-aprendizaje).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que y menos que. - Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada (color). - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante expresiones muchos – pocos. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “grande-pequeño”. - Expresa el criterio para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto. - Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos y recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica. - Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria. - Expresa con sus propias palabras sobre ocurrencias. - Expresa en forma oral los números cardinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta diez con material concreto, dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informes de los resultados de las - Lista de cotejo de entrada y salida. - Fotos. - Trabajos de los niños.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

En esta parte de la investigación se presenta toda la información recabada, pues la investigación cualitativa es entendida como un sistema de ideas, conceptos y representaciones sobre la realidad; engloba conocimientos y prácticas del ser humano en diferentes esferas de las actividades, posibilita desarrollar y concretar los paradigmas histórico, hermenéutico, crítico, social, constructivista, complejo y dialógico que la indagación se desarrolla a partir de diseños emergentes y convergentes que se van estructurando en el proceso de búsqueda. La validación se desarrolla en procesos de acción, interacción, participación y triangulación, en diálogos y vivencias; se va concretando en consensos construidos intersubjetivamente a partir el conocimiento pertinente situado y significativo del contexto en el que se indaga el hecho social.

A continuación se presenta los siguientes cuadros y tablas.

MATRIZ N° 01: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: TÍTULO: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°543 LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1 Jugamos: “La canica ganadora” para comparar cantidades menos que y más que.	Asamblea adivinanza Formulación de preguntas. Propósito de la sesión.	Trabajo en equipos Preguntas y verbalización Dibujan lo realizado Exponen sus trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2 Jugamos a encestar pelota	Asamblea Presentación de materiales.	Preguntas de verbalización Trabajo en equipos	Meta cognición a través de preguntas.

	Formulación de preguntas Propósito de la sesión	Dibujan lo realizado Exponen sus trabajos	
SESIÓN N° 3 Identificamos Muchos - Pocos”	Asamblea Formulación de preguntas Propósito de la sesión	Trabajo en equipos Dibujan lo realizado Exponen sus trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4 Ordena semillas de grande a pequeño	Asamblea Formulación de preguntas	Trabajo en equipo Dibujan lo realizado Exponen sus trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5 “Cada cosa a su lugar”	Asamblea Salen al patio que caminen en forma libre Recolectan hojas y palitos Formulación de preguntas	Trabajo en equipo Dibujan lo realizado Exponen sus trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 6 Jugamos : “Dominó”	Asamblea Se realiza mediante un juego de sucesión Formulación de preguntas Se reparte material	Trabajo en equipos Juegan de acuerdo a su turno Dibujan lo realizado	Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 7 “Jugando a la Balanza Humana Comparo Pesos de Objetos”	Asamblea Juego de la balanza humana Formulación de preguntas	Trabajo en equipos Dibujan lo realizado Exponen su trabajo	Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 8 Expresa oralmente las ocurrencias de sucesos cotidianos (siempre – nunca)	Asamblea Entonación de una canción Formulación de preguntas	Trajo en equipos Dibujan y pintan	Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 9 JUGAMOS “Llegamos a la meta”	Asamblea Formulación de preguntas	Trabajo en equipos Dibujan las ubicaciones que aprendieron en el juego	Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 10 “Jugamos a la tiendita”	Asamblea Formulación de preguntas	Trabajo en equipos Dibujan lo realizado	Meta cognición a través de preguntas.

SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En la 10 sesiones predomina la asamblea y la preguntas	En la mayoría predomina la situaciones de juego Y el dibujo como técnica de expresión lo que ha realizado durante las sesiones realizadas.	En las 10 sesiones se ha realizado la meta cognición como un medio de evaluar a nuestros estudiantes en todas las sesiones de aprendizaje.
---	--	--	--

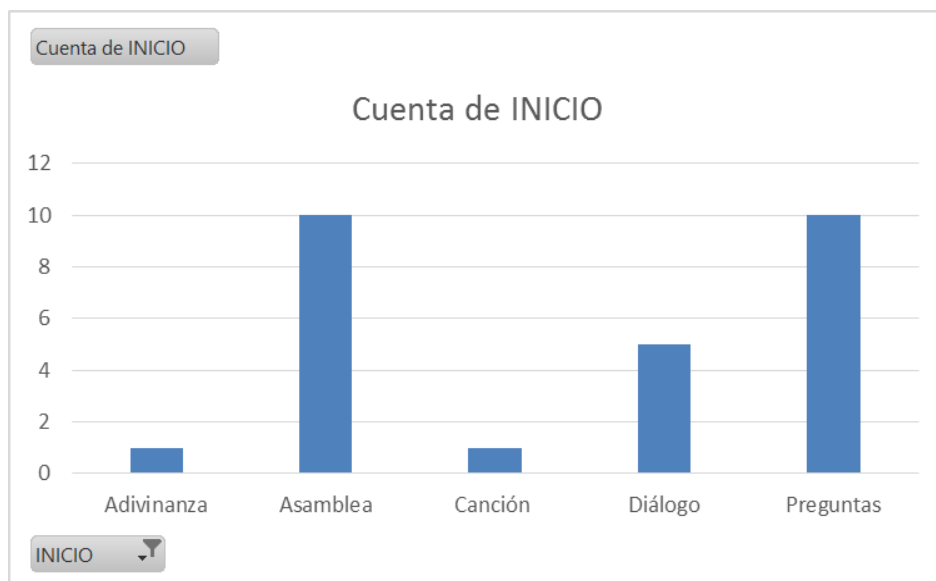
Estrategias más utilizadas en cada momento de las sesiones desarrolladas:

TABLA N° 01
Discusión de Sesiones de Aprendizaje.

SESIONES	INICIO				
	Adivinanza	Asamblea	Canción	Diálogo	Preguntas
Sistematización que más predominan (Estrategias más predominan)	1	10	1	5	10

Fuente: Matriz N° 01 Sesiones de Aprendizajes.

Gráfico N° 01: SESIÓN DE INICIO



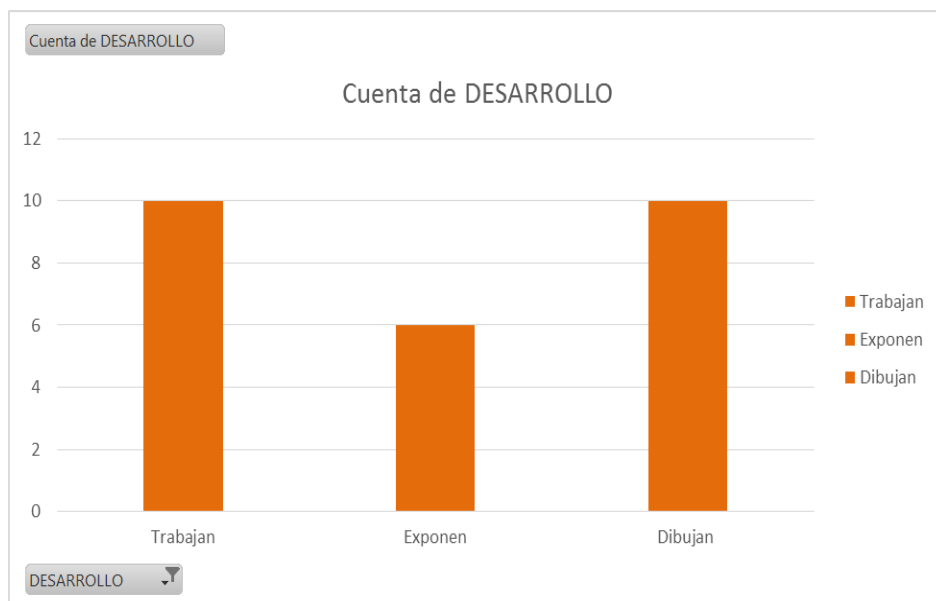
Fuente: Matriz N°1 sesiones de aprendizaje

TABLA N° 02
Discusión de Sesiones de Aprendizaje.

SESIONES	DESARROLLO		
	Trabajan	Exponen	Dibujan
Sistematización que más predominan (Estrategias más predominan)	10	6	10

Fuente: Matriz N° 01 Sesiones de Aprendizajes.

Gráfico N° 02: SESIÓN – DESARROLLO



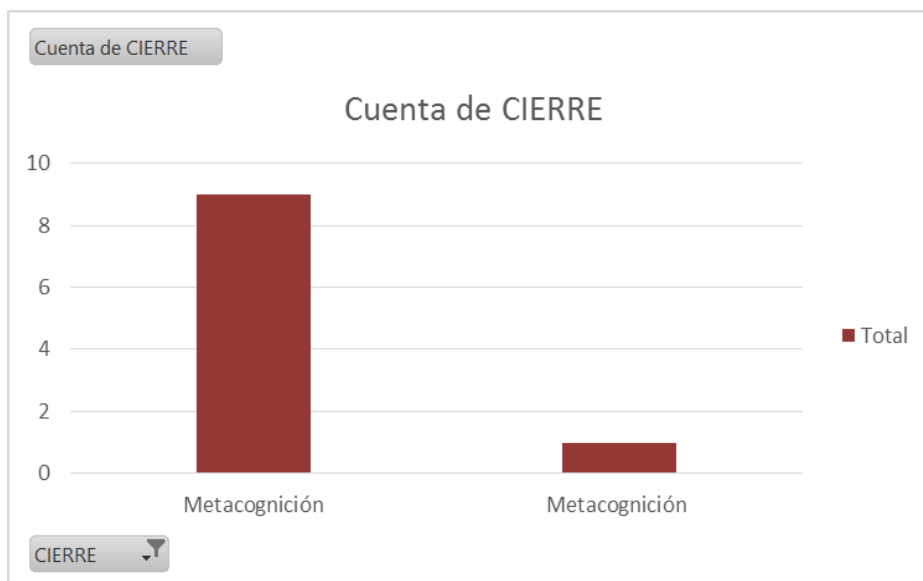
Fuente: Matriz N°1 sesiones de aprendizaje

TABLA N° 03
Discusión de Sesiones de Aprendizaje.

SESIONES	CIERRE	
	Metacognición	Metacognición
Sistematización que más predominan (Estrategias más predominan)	9	1

Fuente: Matriz N° 01 Sesiones de Aprendizajes.

Gráfico N° 03: SESIÓN – CIERRE



Fuente: Matriz N° 01 Sesiones de Aprendizajes.

a) Interpretación de la Matriz N° 01 de las sesiones de aprendizaje:

A lo largo del desarrollo de las sesiones del Plan de Acción, la técnica más utilizada en la fase del **inicio** de la sesión como se observa en gráfico N°1 es la que más ha predominado es la de preguntas y asamblea; en las fases de **desarrollo** como se presenta en gráfico N° 2 se observa en todas las sesiones la que más ha predominado es la estrategia del dibujo y trabajo en equipos; en la fase de **cierre** de la sesión, la estrategia que se usó en todas las sesiones de aprendizaje es la metacognición como evaluación al final.

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

TÍTULO: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA:ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°543 LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

SITUACIONES LUCIDAS											TOTAL			
SESION	INDICADORES										SI	NO	SI	NO
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			%	%
1	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	8	2	80	20
2	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	9	1	90	10
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	NO	SI	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10
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	NO	9	1	90	10
8	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	8	2	80	20
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	9	10	10	9	8	10	10	10	10	7				
NO	1	0	0	1	2	0	0	0	0	3				
Si	%	90	100	100	90	80	100	100	100	70				
No	%	10	0	0	10	20	0	0	0	30				

Leyenda:

1. Establezco reglas de juego.
2. Promuevo la representación vivencial del juego que se va desarrollar.
3. Promoví las situaciones de juego.
4. Organizo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo y esta educados a su edad.
5. Estimule la representación gráfica y simbólica.
6. Estimule la expresión pictórica de dibujos sencillos
7. Promoví la presentación de sus trabajos.
8. Celebro los logros satisfactorios de los niños y niñas
9. Establezco un clima de confianza y disfrute de sus actividades
10. Utilicé el tiempo programado para dicha sesión

TABLA N° 04

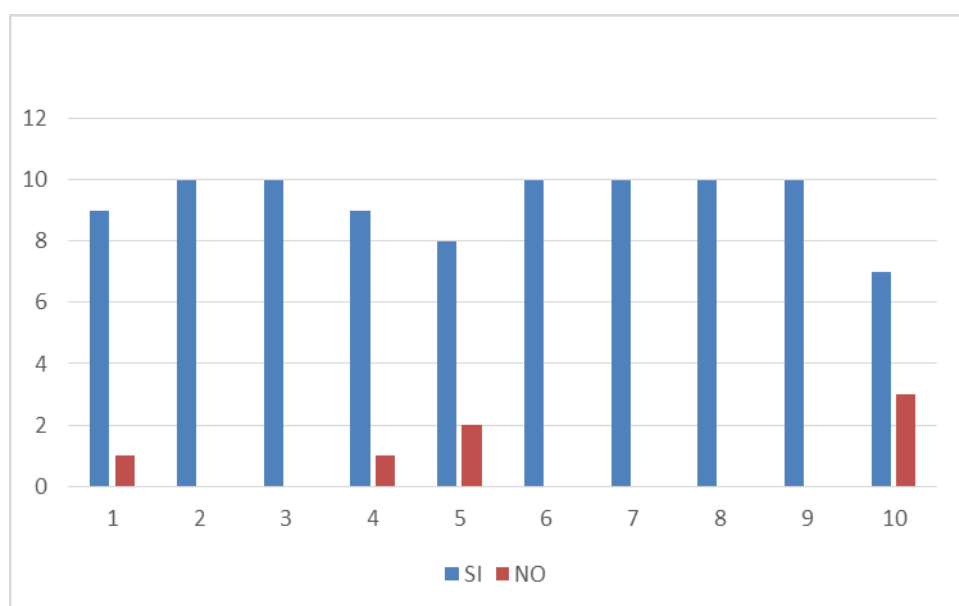
Número de ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción.

Sesiones	Indicadores			
	Frecuencia		Porcentaje	
	SI	NO	SI	NO
1	09	01	90.00%	10.00%
2	10	00	100.00%	0.00%
3	10	00	100.00%	0.00%
4	09	01	90.00%	10.00%
5	08	02	80.00%	20.00%
6	10	00	100.00%	0.00%
7	10	00	100.00%	0.00%
8	10	00	100.00%	0.00%
9	10	00	100.00%	0.00%
10	07	03	70.00%	30.00%

Fuente: Matriz N° 02 Aplicación de la estrategia de investigación acción.

GRÁFICO N° 04

Aplicación de Estrategia del plan de acción



Fuente: Número de ítems de la aplicación de las estrategias

b) Interpretación de la matriz N° 02 aplicación de la estrategia del plan de acción:

En el desarrollo de las sesiones del Plan de Acción, y a lo largo del desarrollo de dichas sesiones, la estrategia aplicación de las situaciones lúdicas tienen las siguientes características:

- ✓ En la mayoría se da las reglas de juego al iniciar sesión de aprendizaje.
- ✓ Se promueve en la mayoría de las sesiones las representaciones vivenciales pertinentes a las situaciones de juego que se plantea.
- ✓ Se organiza el trabajo cooperativo que esta adecuada a su edad.
- ✓ Se estimuló la representación gráfica y simbólica porque la representación gráfica se da a través del dibujo y a partir de las experiencias y manipulación con los objetos y permite al niño comunicar lo vivido y el simbólico es donde el niño o niña puede crear una imagen o representación mental transformando no presentes en símbolos.
- ✓ Se estimuló la estimulación pictórica de dibujos sencillos de acuerdo a cada sesión trabajada.
- ✓ Promoví la presentación de sus trabajos exhibiéndoles y que lo expusieron según los que han realizado en cada sesión.
- ✓ Estimule sus logros satisfactorios de niños y niñas valorando sus trabajos realizados en cada una de las sesiones de aprendizaje diciéndoles tu puedes mejorar.
- ✓ Establezco un clima de confianza y disfrute de sus actividades dándoles muchas palabras bonitas y afecto por cada acción realizada.
- ✓ No utilice el tiempo programado en algunas de las sesiones programadas.
- ✓ Toda esta interpretación se resume en el gráfico N° 04 se observa claramente que en la mayoría de los indicadores planteados en cada sesión si utilice la estrategia planteadas que fueron las situaciones lúdicas.

MATRIZ N° 03: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Título de la investigación: TÍTULO: “APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 543 - LICAYATE – HUAMBOS - CHOTA – CAJAMARCA”.

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No. Según planificación previa. Planteamiento de preguntas no planificadas. Si porque utilice los pasos escritos en mi esquema	Si cuales niños tímidos y poco participativos.	Si utilicé los materiales necesarios.	Si utilice los materiales necesarios para desarrollar mi sesión.	Utilizar más material concreto que hay en la comunidad
2	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica	Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa en la rúbrica.	Si Seria utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.
3	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo	Si utilice los materiales necesarios para	Si porque esta e acuerdo a los	Seria utilizar otros materiales también para el

		de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica	desarrollar mi sesión.	indicadores que se evalúa en la Rúbrica.	desarrollo de la sesión.
4	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.	Si utilice los materiales necesarios para mi desarrollar sesión.	Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa en la Rúbrica.	Seria utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.
5	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.	S i utilice los materiales necesarios para mi desarrollar sesión.	Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa en la Rúbrica.	Seria utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.
6	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.	Si utilice los materiales necesarios para mi desarrollar sesión.	Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa en la rúbrica.	Seria utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.
7	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.	Si utilice los materiales necesarios para mi desarrollar sesión.	Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa de a la Rúbrica.	Si utilice otros materiales también para el desarrollo de la sesión
8		No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo	Si utilice los materiales necesarios para	Si porque esta e acuerdo a los	Si utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.

	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica	desarrollar mi sesión.	indicadores que se evalúa en la Rúbrica.	
9	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.	Si utilice los materiales necesarios para desarrollar mi sesión.	Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa en la Rúbrica.	Si utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.
10	Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.	No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.	Si utilice los materiales necesarios para desarrollar mi sesión.	Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa en la Rúbrica.	Si utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.
SISTEMATIZACIÓN	SÍ: 09 - NO: 01 (La estrategia que más se repite es el juego)	SÍ: 01 - No: 09 (NO porque las estrategias que dio resultado en mi práctica pedagógica)	SI: 09 NO:01 (Que se utilizara en la mayoría de los juegos material concreto.	SI: 10 NO: 0 Si existe coherencia en el instrumento utilizado como es la Rúbrica	SI: 10 NO: 0 Las recomendaciones se deben seguir de acuerdo a lo planteado.

TABLA N° 05

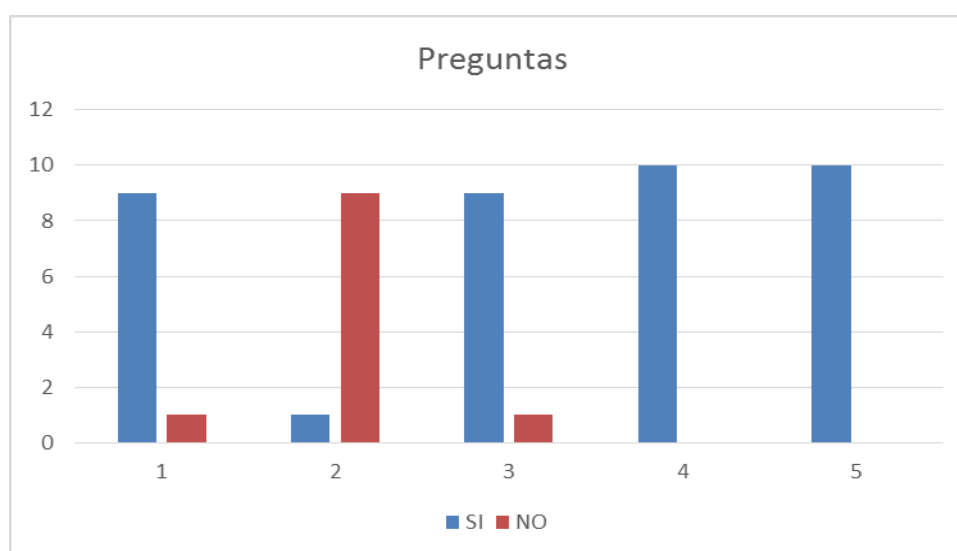
Discusión de diarios reflexivos

PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?		PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?		PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?		PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
09	01	01	09	09	01	10	0
Total		10		10		10	
de		10		10		10	
sesiones							

Fuente: Matriz N° 03 Análisis de diarios reflexivos

GRÁFICO N° 05

Análisis de los diarios reflexivos



Fuente: Discusión de los diarios reflexivos

c) Interpretación de la matriz N° 03 de los diarios reflexivos:

Haciendo una autoevaluación al respecto del Plan de acción en procura del mejoramiento de mi práctica pedagógica observe que:

- ✓ No encontré dificultad alguna en el manejo de la estrategia de situaciones lúdicas porque seguí una secuencialidad de pasos preestablecidos para cada sesión de aprendizaje.
- ✓ Aplique en todas las sesiones de aprendizaje la Rúbrica como instrumento de evaluación, las mismas que me permitieron registrar, controlar el avance y el logro de los indicadores de cada capacidad.
- ✓ Asumí como una recomendación general la de proporcionar y desarrollar diferentes juegos lúdicos desarrollados por los mismos estudiantes. Como se observa en gráfico N° 05 análisis de los diarios reflexivos donde han planteado 5 preguntas de consistencia para los 10 diarios reflexivos donde se observa que el Si es el más alto en relación al no. En la primera pregunta utilice mi estrategia de juegos lúdicos se nota claramente en la barra celeste; en la segunda pregunta en la mayoría No encontré dificultades para aplicar mi estrategia; en la tercera pregunta en la mayoría Si utilice materiales pertinentes para cada situación lúdica propuesta; en la cuarta pregunta en todas Si es coherente el instrumento de evaluación con los indicadores de cada sesión; en la quinta pregunta Si plantea las recomendaciones para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada.

TABLA 06

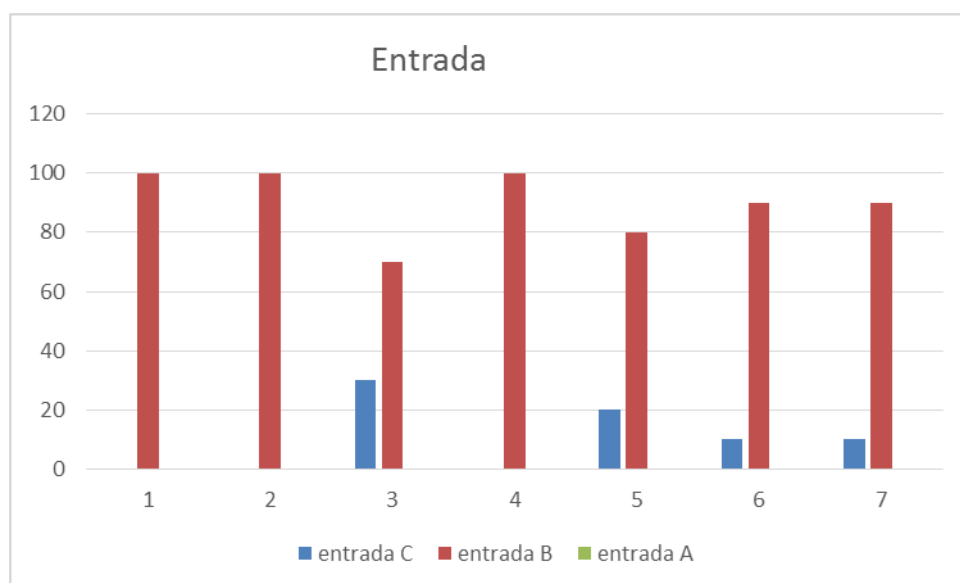
Resultados de aprendizajes de la lista de cotejo de entrada y salida según número de estudiantes.

ENTRADA				
N° de Estudiantes	Indicadores			
	Frecuencia		Porcentaje	
	C	B	C	B
1	00	10	0.00%	100.00%
2	00	10	0.00%	100.00%
3	03	07	30.00%	70.00%
4	00	10	0.00%	100.00%
5	02	08	20.00%	80.00%
6	01	09	10.00%	90.00%
7	01	09	10.00%	100.00%

Fuente: Matriz N° 04 Procesamiento de la evaluación de entrada.

Gráfico N° 06

Procesamiento de la evaluación de entrada



Fuente: Matriz N° 04 Procesamiento de la evaluación de entrada.

TABLA 07

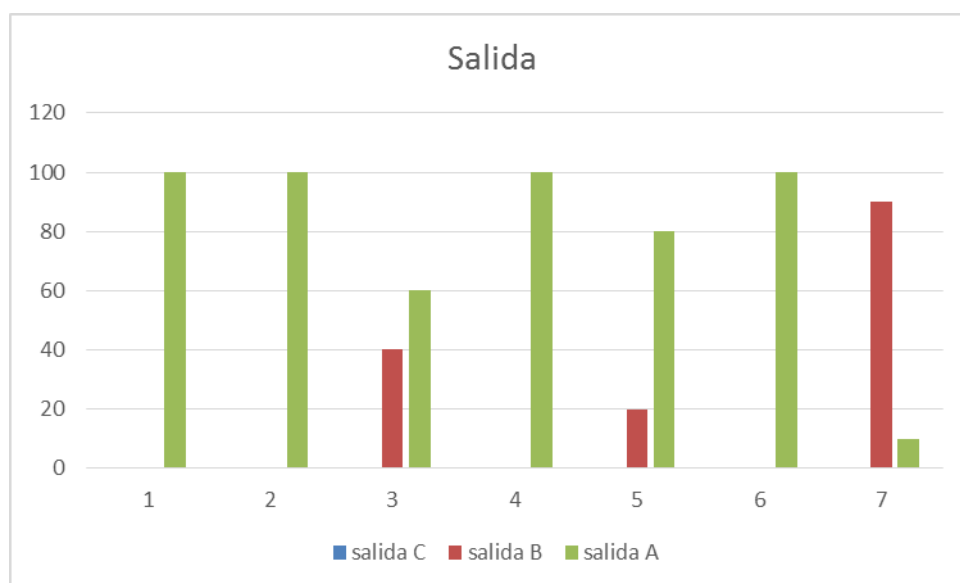
Resultados de aprendizajes de la lista de cotejo de entrada y salida según número de estudiantes.

SALIDA				
N° de Estudiantes	Indicadores			
	Frecuencia		Porcentaje	
	B	A	B	A
1	00	10	0.00%	100.00%
2	00	10	0.00%	100.00%
3	04	06	40.00%	60.00%
4	00	10	0.00%	100.00%
5	02	08	20.00%	80.00%
6	00	10	00.00%	100.00%
7	09	01	90.00%	10.00%

Fuente: Matriz N° 04 Procesamiento de la evaluación de salida.

Gráfico N° 07

Procesamiento de la evaluación de salida



Fuente: Matriz N° 04 Procesamiento de la evaluación de salida.

d) Interpretación de la matriz N° 04 del Cuadro del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida:

Los resultados en frecuencia de las evaluaciones son los siguiente de 7 alumnos evaluados en los 10 indicadores cada uno de las sesiones, entonces de esto seduce que aplicando las sesiones del plan de acción mediante la evaluación de entrada y de salida se observa claramente que cada alumnos de los 10 indicadores se evaluado se tiene un resultado en cada situación lúdica que se ha presentado y así se ha desarrollado la competencia actúa y piensa matemáticamente. Porque en la evaluación de salida se observa que la mayoría está ubicada en la escala de evaluación utilizada por los docente donde se ubica en **A** que significa logrado según la escala de evaluación del MINEDU.

Como se observa en el gráfico N°6 que en la evaluación de entrada la mayoría están **B=Proceso** y aplicando la evaluación de salida como se observa en gráfico N°7 la mayoría están en la escala de **A= logrado**.

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

Título de la investigación:

TÍTULO: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°543 LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

Hipótesis de acción:

La aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de las sesiones con los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N°543 Licayate favorece de manera significativa, el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área		Matemática		Edad: 5 años																		
Competencia		ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD																				
Capacidades		COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS																				
Indicador	Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada (color)		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante expresiones muchos - pocos.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "grande - pequeño"		Expresa el criterio para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de largo a corto		Explica con lenguaje sobre desplazamientos y recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica.		Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria		Expresa con sus propias palabras sobre ocurrencias		Expresa en forma oral los números cardinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto		Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta diez con material concreto, dibujo		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes		
		C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
Nivel de logro	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		
Sesión	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	
1	0	1	6																			
2				0	2	5																
3				0	1	6																
4							0	0	7													
5							0	0	7													
6							0	2	5													
7										0	0	7										
8													0	0	7							
9																						
10																						
Frecuencia	0	1	6	0	2	5	0	1	6	0	0	7	0	2	5	0	1	6	0	1	6	0
Porcentaje	0	14	86	0	29	71	0	14	86	0	100	0	0	100	0	100	0	14	86	0	14	86
Legenda:	C = Inicio	B = Proceso A = Logrado																				
		Pintar los indicadores que no se consideran para la respectiva sesión o quitar de la matriz los indicadores o capacidades que no han considerado durante las 10 sesiones																				

TABLA N° 08

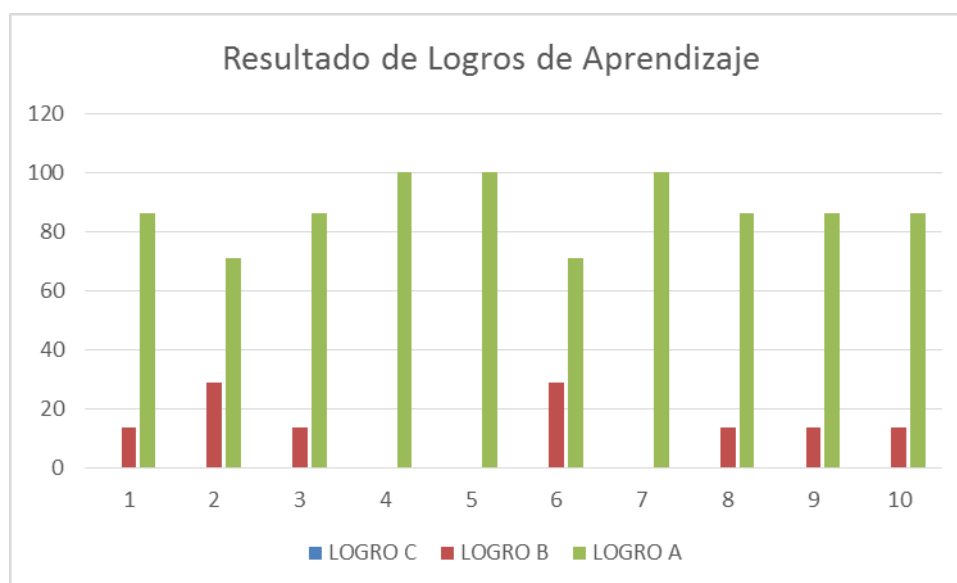
Logros de aprendizaje en cada sesión, según número de estudiantes

N° sesiones	Frecuencia			Porcentaje		
	C	B	A	C	B	A
1	00	14	86	00.00%	14.00%	86.00%
2	00	29	71	00.00%	29.00%	71.00%
3	00	14	86	00.00%	14.00%	86.00%
4	00	00	100	00.00%	00.00%	100.00%
5	00	00	100	00.00%	00.00%	100.00%
6	00	29	71	00.00%	29.00%	71.00%
7	00	00	100	00.00%	00.00%	100.00%
8	00	14	86	00.00%	14.00%	86.00%
9	00	14	86	00.00%	14.00%	86.00%
10	00	14	86	00.00%	14.00%	86.00%

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

GRÁFICO N° 08

Logros de aprendizaje en cada sesión, según número de estudiantes



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

e) **Interpretación de la Matriz N° 05 de los resultados del logro de aprendizaje, por cada uno de los indicadores:**

Se ha trabajado cada indicador que son un total de 10 y también con la escala valorativa: C= inicio, B= Proceso y A= logrado y evaluados un total de 7 estudiantes, donde se observa que la mayoría de estudiantes logro cada indicador propuesto en las sesiones de aprendizaje realizadas.

6.2. Triangulación de la aplicación de las situaciones lúdicas

DIARIO REFLEXIVO	ESTRATEGIAS	FICHA DE OBSERVACION DE LA ESTRATEGIA	COMENTARIO
PREGUNTA 1	PREGUNTA 2		
Teniendo presente el diario reflexivo contenido en la Matriz N°3, tenemos que en En las 10 sesiones si se repite la estrategia del juego y en 1 no se repite (La estrategia que más se repite es el juego).	De las 10 sesiones encontré que las 9 sesiones no encontré dificultad en el desarrollo de la aplicación de la estrategia y en 1 si estrategias que dio resultado en mi práctica pedagógica).	En las 10 sesiones se han cumplido con el total de ítems previsto desarrollo de la estrategia de las situaciones lúdicas para mejorar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	He aplicado mi estrategia sin dificultades, siguiendo los pasos establecidos, sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para evaluación de la misma.

• **Triangulación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos**

Lista de cotejo Entrada.	Lista de cotejo de evaluación de los aprendizajes.	Lista de cotejo de salida	Comentario
Teniendo presente lo establecido en la		En cuanto al desarrollo de la	Teniendo presente que he aplicado la

<p>Matriz N° 04, en la evaluación de entrada que 5 niños no lo aplican la estrategia y solo 2 aplicaban la estrategia de situaciones lúdicas.</p>	<p>En el desarrollo de las capacidades he indicadores al finalizar todos los 7 estudiantes lograron el propósito de mejorar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a través de la estrategia la aplicación de situaciones lúdicas. Teniendo en cuenta los indicadores se tiene que 9 sesiones los 7 estudiantes lograron el aprendizaje de agrupación de objetos a través de la estrategia del juego y en una de ellas solo logro 6 estudiantes.</p>	<p>prueba de salida todos los 7 estudiantes lograron desarrollar los indicadores de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p>	<p>estrategia de situaciones lúdicas sin dificultades siguiendo los pasos establecidos sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación de la misma. Tenemos como resultado positivo ya que en 4 sesiones se logró a un 100% y 4 de ellas aun 86% y 2 al 71%.</p>
---	--	---	--

6.3. Lecciones aprendidas

- ✓ He comprendido cual importante es la redacción del diario de campo al momento de realizar una investigación, este me ha permitido ir registrando día a día en la 10 primeras

sesiones de la deconstrucción de la práctica pedagógica el planteamiento de la aplicación de situaciones lúdicas para desarrollar de manera significativa en los niños y niñas de 5 años el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

- ✓ He aprendido que el niño al no resuelven problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud se ha planteado al juego como una situación que es el que ofrece el placer en resolver significativamente problemas matemáticos.
- ✓ El ser humano durante toda su vida siempre posee un conjunto de habilidades, conocimientos, creencias, disposiciones, hábitos de la mente, comunicaciones, capacidades y habilidades para resolver problemas eficazmente en situaciones cuantitativas que surgen en la vida y el trabajo.
- ✓ Los estudiantes lograron expresarse con más seguridad, fluidez incrementaron su vocabulario.
- ✓ Como docente he mejorado en la aplicación de los procesos pedagógicos.
- ✓ Los estudiantes lograron desarrollar sus habilidades comunicativas en diferente contexto.
- ✓ Alumnos saben valorar su propio léxico de su contexto.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Para comunicar los resultados se tuvo en cuenta a los beneficiarios directos e indirectos del proceso de mejora de mi práctica pedagógica mediante la siguiente Matriz de difusión.

7.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Reunión con los padres de familia.	Aprendieron mediante el juego a través de las situaciones lúdicas planteadas en cada sesión de	En casa deben apoyar a sus hijos con sus tareas dadas y sigan resolviendo	Qué y cómo aprendieron las niñas y los niños, qué se puede replicar o recrear en	Los logros, las lecciones aprendidas a nivel de aprendizajes y procesos de enseñanza, para que

	<p>aprendizaje para que resuelven problemas matemáticos y así estén desarrollando la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad; lo lograron a través del esfuerzo de su docente a través de su práctica pedagógica.</p>	<p>problemas matemáticos mediante el juego y no apaguen su curiosidad y estar siempre dándoles un año que ellos pueden.</p>	<p>las otras aulas para que los demás estudiantes del nivel, también alcancen tales aprendizajes.</p>	<p>sirva de referencia a todas instituciones, directivos y docentes.</p>
--	---	---	---	--

CONCLUSIONES

- 1) Aplicando las situaciones lúdicas (la canica ganadora, encestando pelotas, el rey ordena, ordenar semillas, cada cosa en su lugar, dómينو, la balanza humana, siempre - nunca, llegamos a la meta y la tiendita) utilizadas en la presente investigación ha permitido mejorar la práctica pedagógica, desarrollando diversos procesos didácticos en cada plan de sesión de aprendizaje en la I.E.I. N° 543 Licayate.
- 2) La aplicación de las teorías de aprendizaje que sustentan este mediante el análisis y autorreflexión ha permitido mejorar la competencia actúa y piensa se ha demostrado a través de la aplicación de situaciones lúdicas se ha logrado la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en estudiantes de 5 años, en la I.E.I. N° 543 Licayate.
- 3) Las situaciones lúdicas son una herramienta idónea para planificar las sesiones de aprendizaje, porque el juego favorece el aprendizaje en los niños y niñas.
- 4) Las situaciones de juego en la enseñanza de la matemática, es de gran importancia ya que el niño aprende en base a lo que le interesa, y en los primeros años de vida la acción que más realiza el niño es la de jugar, siendo una fuente de motivación y disfrute del aprendizaje.
- 5) Los instrumentos de recojo de datos han sido los más idóneos, porque permitieron recoger la información necesaria, para hacer analizada a través de los indicadores planteados en listas de cotejo de entrada y salida.

SUGERENCIAS

- 1) A los docentes del nivel Inicial del distrito de Huambos, que utilicen las situaciones lúdicas propuestas en el plan de sesiones de aprendizaje del informe de investigación deben ser programadas dos a tres veces a la semana, para obtener mejores resultados y lograr con la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad; y así obtener buenos resultados en los aprendizajes de nuestros estudiantes.
- 2) Se debe aprovechar su actividad primordial de los niños de cinco años la misma que es el juego para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- 3) A través del juego podemos conocer mejor al niño, el niño expresa sus emociones y sentimientos de manera espontánea. Por ello, al utilizar el juego como medio de aprendizaje han sido muy importantes para captar y mantener el interés de los niños en las sesiones de aprendizaje.
- 4) A la Universidad Nacional de Cajamarca, que siga brindando la Segunda Especialidad en el nivel Inicial a los que están desarrollando su práctica en la zona rural ya que ha sido beneficioso para desarrollarnos profesionalmente y así nuestros niños sean los ganadores por tener una sociedad de personas competentes y que soluciones sus problemas matemáticos satisfactoriamente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abdala, L. (5 de Agosto de 2011). *Un enfoque constructivista en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática para el desarrollo de las competencias*. Obtenido de file:///C:/Users/GAVIDIA/Downloads/Dialnet.pdf.
- Castro Martinez, E. y. (setiembre de 2002). *Desarrollo del pensamiento matemático infantil*. Obtenido de <http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/38/archivo6.pdf>.
- Cerda Quintero, J. (junio. de 2014). *Propuesta didáctica en el enfoque constructivista para mejorar el aprendizaje significativo de las matemáticas*. Obtenido de <http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/38/archivo6.pdf>.
- Chamorro, M. (2006). *Didáctica de las matemáticas para la educación infantil*. Madrid: Prentice Hall.
- Cifuentes, R. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa. Centro de publicaciones educativas y material didáctico*. 1° Ed.
- Crespiño Álvarez, E. (s.f.). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de www.gilbraroUrru.es/educación/educación/pág_1663htm.
- Elliott, J. (2006). *El cambio Educativo desde la investigación acción*. 3° Ed.
- FIGUEIRAS FUERTES, E. (agosto de 2016). *Adquisición de número en la educación infantil*. Obtenido de http://bibliotecanunirioja.es/tfe_TFE000687.pdf.
- Gadamer, H. G. (1997). *Verdad y Método*. Barcelona: Sigueme.
- García, R. (1996). *Jean Piaget: epistemólogo y filósofo de la ciencia*. México.
- Gervasi de Esain, M. L. (junio de 2016). *La enseñanza de la matemática en el nivel inicial*. Obtenido de hhpt/.
- Gómez. (2004). *TEORIAS DEL APRENDIZAJE*. Lima.
- Gonzalez Moreno, C. X., & 2009. (s.f.). *La actividad del juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolar*. Recuperado el 8 de junio de 2016, de file:///C:/Users/GAVIDIA/Downloads/3407-12234-1-PB.pdf.
- Gregorio Guirles, J. R. (15 de agosto de 2002). *El constructivismo y las matemáticas*. Obtenido de <http://cprazuaga.juntaextramadura.net/competencias/mates/aspgenerales/el%20constructivismo%20y%20las%20matemáticas.pdf>.
- Inhelder & Piaget. (1958). *El crecimiento del pensamiento lógico desde la infancia hasta la adolescencia*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/book?isbn=1560729503>.
- Kmii, C. (1995). *El niño reinventa la aritmética. Implicaciones de la teoría de Piaget*. Colombia: Visor.
- Leiva, A. (agosto de 2011). *Un enfoque constructivista en la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias*. Obtenido de file:///C:/Users/GAVIDIA/Downloads/Dialnet.
- Martínez, M. (2007). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.

- Mejía, E. (2008). *La investigación Científica en Educación*. Lima: se.
- Minedu. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima.
- Minedu. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. LIMA.
- Moyles, J. (1998). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: de Educación, pedagogía, psicología y sociología con más de 96 años de experiencia .
- N. L. (julio -2016 de 2005). *La enseñanza problemática: Un reto para el aprendizaje de la psicología médica*. Obtenido de <http://www.ilustrados.com/tema/7903/enseñanza-problematica-reto-aprendizajepsicologia.html>.
- OBANDO ZAPATA, G. y. (agosto de 1992). *Pensamiento numérico del preescolar a la educación básica*. Obtenido de <http://funes.unidades.edu.co/933/1/1 cursos pdf>.
- Ramón, G. G. (s.f.).
<http://cprazuaga.juntaextremadura.net/competencias/mates/aspgenerales/el%20constructivismo%20y%20matemáticas.pdf>. Recuperado el 15 de agosto de 2016
- Reconret, C. (1995). *Iniciación a la matemática*. Chile: Andres Bello.
- Resnick, L. (1990). *Las enseñanzas de las matemáticas y sus fundamentos psicologicos*. Buenos Aires: Paidós.
- Rodriguez, et al. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. sl: ALJIBE.
- Roncancio Melgarejo, C. P., & Sichacá Ávila, E. G. (2009). *Tesis: La actividad física como juego en la Educación Inicial de los niños preescolares*. Obtenido de <http://bibliotecadigital,udea.co/bitstream/104995/429/1/ActividadFisicaComo juego.pdf>.
- Sandia de Casado, L. (junio de 2000). *La mediación de las mediciones de las nociones logico-matemáticas en la edad preescolar*. Obtenido de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d185.pdf>.
- Tafur, R. (1995). *La tesis universitaria*. Lima: MANTARO.
- Universidad Nacional de Cajamarca. (2014). Protocolo de la Escuela de Pos Grado de la UNC. *Instructivo*. Cajamarca, Cajamarca, Perú.
- Vigotsky. (agosto de 1979). *Teorías de aprendizaje*. Obtenido de <http://www.educarchile.cl/UserFiles/aprendizaje pdf>.

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCION	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>.Desconocimiento de situaciones lúdicas para desarrollar la capacidad: Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°543-Licayate, distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.</p>	<p>OBEJETIVO GENERAL. Aplicar situaciones lúdicas para desarrollar la capacidad: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I.E.N°543-Licayate, distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS. a) Aplicar la situación lúdica el juego de la chungu ganadora para desarrollar la competencia: Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°543-Licayate, distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.</p>	<p>Aplicar la estrategia metodológica de las situaciones lúdicas como son: la chungu ganadora, encesto de pelotas, juego de los dados, el juego de rayuelo y juego de la tiendita Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución</p>	<p>-Estrategias lúdicas de juego: concepto de juego, la chungu, rayuelo, la tiendita, juego de los dados, encesto de pelotas. -Estrategias metodológicas en Educación Inicial -Estrategias metodológicas en matemática. -Teoría cognitiva de J. Piaget. Teoría de Vygotsky. - Teoría de María Montessori. -Expresión oral en Educación Inicial -Evaluación a través de una lista de cotejo. Evaluación a través de la rúbrica.</p>	<p>-Aprenden cantidades más y menos que. - Dicen los números en forma nominal hasta el 5. -Aprecian las cantidades muchos - pocos</p>	<p>-Diarios de campo -Lista de cotejo de entrada y salida -La Rúbrica que se aplicara cada sesión de aprendizaje.</p>

	<p>b).Aplicar la situación lúdica encesto de pelotas para desarrollar la competencia Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°543-Licayate distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.</p> <p>c) Aplicar la situación lúdica juego de los dados para desarrollar la competencia Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°543-Licayate distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.</p> <p>d) Aplicar la situación lúdica el juego del rayuelo para desarrollar la competencia Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°543-Licayate distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.</p>	Educativa Inicial N°543-Licayate, distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.			
--	--	--	--	--	--

	<p>e) Aplicar la situación lúdica el juego de la tiendita para desarrollar la competencia: Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°543-Licayate distrito de Huambos, provincia de Chota durante el año 2016.</p>				
--	--	--	--	--	--

PARTICIPANTE: VERONICA GAVIDIA EDQUEN

ANEXO 2

DIARIOS DE CAMPO N° 01

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL:	Inicial
1.2. AREA PRIORIZADA:	Matemática
1.3. CICLO:	II
1.4. ACTIVIDAD:	“RECONOCE ENCIMA Y DEBAJO”
1.5. FECHA:	24 – 03 – 2015
1.6. HORA:	9:25 a 10:30
1.7. SECCION:	Única
1.8. EDAD:	3 - 4 y 5 años
1.9. DOCENTE:	Verónica Gavidia Edquén

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Después de las actividades de rutina en la que los niños y niñas participaron con mucha disposición iniciamos las actividades de aprendizaje.

Entramos al aula iniciamos con actividad del juego libre, luego tuvimos las actividades de rutina.

Primero inicie colocando objetos sobre la mesa y debajo y les voy preguntando: ¿Qué objeto esta encima de su mesa? ¿Qué objeto está debajo?; luego también colocó en la silla y les hago las mismas preguntas; se les dice ¿Dónde están sentados? Encima o debajo de silla ellos contestan encima y así les pregunta de varios objetos del aula; luego se les dice están debajo o encima del techo del aula.

Se les dio una ficha de una figura que está debajo o encima para que coloreen, lo que está encima y marquen lo que está debajo.

Después se les dio tarea para su casa que dibuje lo que está encima de su mesa de su casa y debajo. Al final del trabajo que realizaron se les felicita y son aplaudidos por sus compañeros y exponen y les dice ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?

La interventiva: Mejorar la estrategia realizada en dicha sesión, manejar mejor los tiempos. Lo niños participen en forma ordenada.

DIARIO DE CAMPO N° 02

I.DATOS GENERALES

1.1. NIVEL:	Inicial
1.2. AREA PRIORIZADA:	Matemática
1.3. CICLO:	II
1.4. ACTIVIDAD:	“RECONOCE GRUESO Y DELGADO”
1.5. FECHA:	27 – 03 – 2015
1.6. HORA:	9:25 a 10:30
1.7. SECCION:	Única
1.8. EDAD:	3 - 4 y 5 años
1.9. DOCENTE:	Verónica Gavidia Edquén

II.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Los niños y niñas después de realizar sus actividades de rutina y están disponibles para iniciar la sesión del día. Primero se les dio indicaciones como salir al campo que deben ir en parejas en orden de grande a pequeño, nos dirigimos al campo deportivo y a sus alrededores de la comunidad a buscar diferentes clase de hojas de plantas, los niños y niñas van recolectando dichas hojas de todas las que están a su alcance, luego regresamos al aula ya ubicados en su respectivo sitio les voy preguntando qué tipos de hojas han recolectado , dieron sus características si son gruesas o delgadas al otro lado, se les entrega una tiza que ellos encerraron en un círculo cada tipo las gruesas y las delgadas. Después se les entrego una hoja de papel bond pegaron su hoja gruesa y en la otra la delgada. Colocaron su nombre y lo exhibieron , luego se les dijo que busquen material del aula donde hay objeto grueso y delgado, los niños y niñas buscaron palitos que están pintados tanto grueso como delgado y se van moviéndose al ritmo seguidamente en un hoja dibujaron el objeto grueso y delgado. Se hizo la evaluación mediante preguntas ¿qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué les gustó más de la actividad?

INTERVENTIVA: Mejorar las estrategia y manejar los tiempos.

DIARIO DE CAMPO N° 03

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL:	Inicial
1.2. AREA PRIORIZADA:	Matemática
1.3. CICLO:	II
1.4. ACTIVIDAD:	“RECONOCE GRUESO Y DELGADO”
1.5. FECHA:	14 – 04 – 2015
1.6. HORA:	9:25 am a 10:30 am
1.7. SECCION:	Única
1.8. EDAD:	3 - 4 y 5 años
1.9. DOCENTE:	Verónica Gavidia Edquén

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Damos la bienvenida a los niños y niñas, realizaron el juego libre en los sectores, luego las actividades de rutina los niños y niñas están dispuestos a realizar la actividad de aprendizaje.

Se les hizo la motivación con sus nombres que han sido exhibidos en nuestro mural, los niños seleccionaran los nombres cortos a un lado de la pizarra y los nombres largos al otro costado de la pizarra y los nombres largos al otro costado y se realizó las preguntas: ¿qué son? ¿Son todos iguales? ¿Por qué?

Después la docente explico a los niños y niñas que en la naturaleza existen objetos y seres vivos que tienen dimensiones cortos y largos. Luego buscan en el aula objetos cortos y largos; los niños dibujaron los objetos que han encontrado en su aula (corto y largo).

Expusieron sus trabajos y sus compañeros lo aplaudieron para que se sientan valorados su trabajo que han realizado.

Finalmente se hizo diversos interrogantes: ¿qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?

INTERVENTIVA: Mejorar la estrategia utilizada y mejorar el tiempo en el aula.

DIARIO DE CAMPO N° 04

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL:	Inicial
1.2. AREA PRIORIZADA:	Matemática
1.3. CICLO:	II
1.4. ACTIVIDAD:	“RECONOCEMOS LAS COLORES”
1.5. FECHA:	14 – 04 – 2015
1.6. HORA:	9:25 am a 10:30 am
1.7. SECCION:	Única
1.8. EDAD:	3 - 4 y 5 años
1.9. DOCENTE:	Verónica Gavidia Edquén

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Realizaron las actividades de rutina, elegimos el sector del aula, juego libre, luego ordenaron. Después realizaron la actividad de aprendizaje despertamos el interés mediante el juego a taparnos los ojos con las manos se hizo las siguientes interrogantes: ¿qué ocurre cuando te tapas los ojos? ¿Para qué sirven los ojos? ¿Cómo los cuidamos? ¿Qué podemos hacer si no vemos bien? ¿Qué colores vemos en el aula? Reconocemos los colores; la profesora les presento 3 lápices grandes hechos de cartulina y de colores rojo, azul y amarillo, cada uno se presenta e indica en que objetos los podemos encontrar. Luego con cada color les dice una rima y les pidió que observen objetos y los traigan y los coloquen en la caja correspondiente así mismos algunas de sus prendas que tienen. Luego identificaron los colores básicos en el franelógrafo clasificando siluetas. Luego se les proporciono la ficha del libro MINEDU para que los niños pintaron libremente descubriendo nuevos colores. Luego se evaluó con las siguientes interrogantes: ¿qué aprendieron hoy? ¿Que fue .lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?

INTERVENTIVA: Falta momento significativo en la clase

ANEXO 03

PRIMER PASO: RECURRENCIAS DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE LOS DIARIOS DE CAMPO

REGISTRO DE INFORMACIÓN 1	REGISTRO DE INFORMACIÓN 2	REGISTRO DE INFORMACIÓN 3	REGISTRO DE INFORMACIÓN 4	REGISTRO DE INFORMACIÓN 5	REGISTRO DE INFORMACIÓN 6	REGISTRO DE INFORMACIÓN 7	REGISTRO DE INFORMACIÓN 8	REGISTRO DE INFORMACIÓN 9	REGISTRO DE INFORMACIÓN 10
	<p>- Actividades de rutina</p> <p>-Se les da indicaciones para salir al campo.</p> <p>- Recolectaron hojas.</p> <p>-Se les entrega</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Se hizo interrogantes para recuperar saberes previos.</p> <p>-Exhibieron y eligieron nombres cortos y largos.</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Se les hizo preguntas.</p> <p>-Se les hizo entrega de fichas del libro MINEDU.</p> <p>-Clasifican siluetas.</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Se les repartió materiales para el desarrollo de las actividades.</p> <p>-Tiraron las pelotas dentro y fuera de la caja.</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Pregunté sobre los materiales para recuperar los saberes previos.</p> <p>-Jugaron el rey manda que se ubiquen lejos y cerca de la soga.</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Se les hace interrogantes para entrar al tema.</p> <p>-Se presenta materiales para el desarrollo de la actividad.</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Se les hizo interrogantes para recuperar sus saberes previos.</p> <p>-Se les hace entrega de materiales para el desarrollo</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Se realizó las siguientes interrogantes para recoger los saberes previos.</p> <p>-Se les hace entrega de materiales.</p> <p>-Jugaron el rey manda.</p>	<p>- Actividades de rutina.</p> <p>-Se enseñó una canción para motivar.</p> <p>-Se entregó materiales para el desarrollo de actividades.</p> <p>Ubican el lado izquierdo y</p>

	<p>materiales papel bond para que peguen sus hojas.</p> <p>-Explicaron y exhiben sus trabajos</p> <p>-Se hace entrega una hoja impresa.</p> <p>-Se evalúa a través de preguntas.</p>	<p>-Dibujaron objetos largos y cortos.</p> <p>- Expusieron sus trabajos.</p>	<p>-Entregué hoja de papel bond para que dibujen lo realizado</p> <p>-Se realizó la meta cognición.</p>	<p>-Se les da una ficha.</p> <p>-Pintan sus trabajos.</p> <p>-Exponen sus trabajos.</p> <p>-Falta la meta cognición.</p>	<p>-Dibujaron lo que han realizado.</p> <p>-Invité a exponer trabajos.</p> <p>-Falta la meta cognición.</p>	<p>-Se les da ficha del MINEDU.</p> <p>-Aprenden los colores: rojo, amarillo y azul.</p> <p>-Aprenden rimas de cada color.</p> <p>-Colorean.</p> <p>-Meta cognición.</p> <p>-Ayudé a los niños de 3y 4 años separar los</p>	<p>de sus actividades.</p> <p>-Se les dio un bloque lógico circular y cuadrado, ellos empiezan a jugar el circula rueda y el cuadrado.</p> <p>-Se entregó pelotas porque formen su cuadrado.</p> <p>-Exhiben sus trabajos.</p> <p>-Falta la meta cognición.</p>	<p>-Dibujaron una silueta de su compañero.</p> <p>- Colorearon con tempera roja el lado derecho de la silueta.</p> <p>-Exhiben y exponen sus trabajos.</p> <p>-Tuve que ayudar a los niños de 3 años a ubicarse delante o detrás.</p> <p>-Pregunté acerca de su ubicación, si se</p>	<p>dibujaron su silueta.</p> <p>-Aplicaron la técnica del embollado y rasgado para llenar la parte de la izquierda de su cuerpo.</p> <p>- Expusieron sus trabajos.</p> <p>-Falta la meta cognición.</p> <p>-Ayudé a los niños de 3 años a jugar, pues no se entendía lo que hablaban.</p>
--	--	--	---	--	---	---	---	--	---

						<p>tarros en grandes y pequeños.</p> <p>-Elaboraron una cadena con tarros azul, rojo y amarillo los niños de 5 años.</p> <p>-Formulé interrogantes sobre la serie de colores.</p> <p>-Dibujaron la cadena elaborada.</p>	<p>encontraban delante o detrás.</p> <p>-Castigaron a los niños que se equivocaron: saltando o bailando.</p> <p>-Ayude personalmente a Medial a diferenciar adelante o atrás de.</p> <p>-Entregué una ficha de trabajo.</p> <p>-Apoyé a los niños de 3 años a desarrollar la ficha.</p>	<p>-Realicé la dinámica “Ollita mantequera”, al mismo tiempo preguntaba entre quienes se encontraban</p> <p>-Realicé la metacognición.</p> <p>- Desarrollaron una ficha de trabajo.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---	---

ANEXO N° 04
CONSOLIDACION DE LAS RECURRENCIAS DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

RECURRENCIAS	®1	®2	®3	®4	®5	®6	®7	®8	®9	®10	fi
Normas de convivencia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Material didáctico				X	X	X	X	X	X	X	7
Estrategias	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Ordenes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Motivación		X	X	X	X	X	X	X	X	X	09
Actividades de rutina		X	X		X	X	X	X	X	X	08
Evaluación	X						X	X	X	X	05

ANEXO N° 5

RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUB CATEGORÍAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	FORTALEZAS	DEBILIDADES	TEORÍAS IMPLÍCITAS	POSIBLES PROBLEMAS	PREGUNTA DE ACCIÓN
Rutinas	Preguntas	En todas las sesiones utilizo preguntas como medio para descubrir los saberes previos.		Modelo High Scope		
	Saludo	Todos los días nos saludamos y despedimos con un abrazo.		Enfoque Humanista		
	Oración	Siempre rezamos al ingresar al aula y antes de consumir los alimentos.				
	Indicaciones		Se les indica para que ellos realicen las actividades y no hacen mediante el descubrimiento.	Teoría por descubriendo de Bruner		
Motivación	Diálogo	Oportunidad de participación a todos por igual.	Conocer más estrategias para que los niños verbalicen adecuadamente las palabras.	Teoría de Vygotsky	Desconocimiento de estrategias para mejorar la vocalización fluida de los niños	¿Qué estrategias permiten mejorar la verbalización fluida en niños y niñas de la I.E.I de Lancheonga?
	Canciones		Falta de presentación y entonación de la canción.	Teoría Humanista	La motivación se pierde durante el desarrollo de la clase.	¿Por qué se pierde la motivación durante el

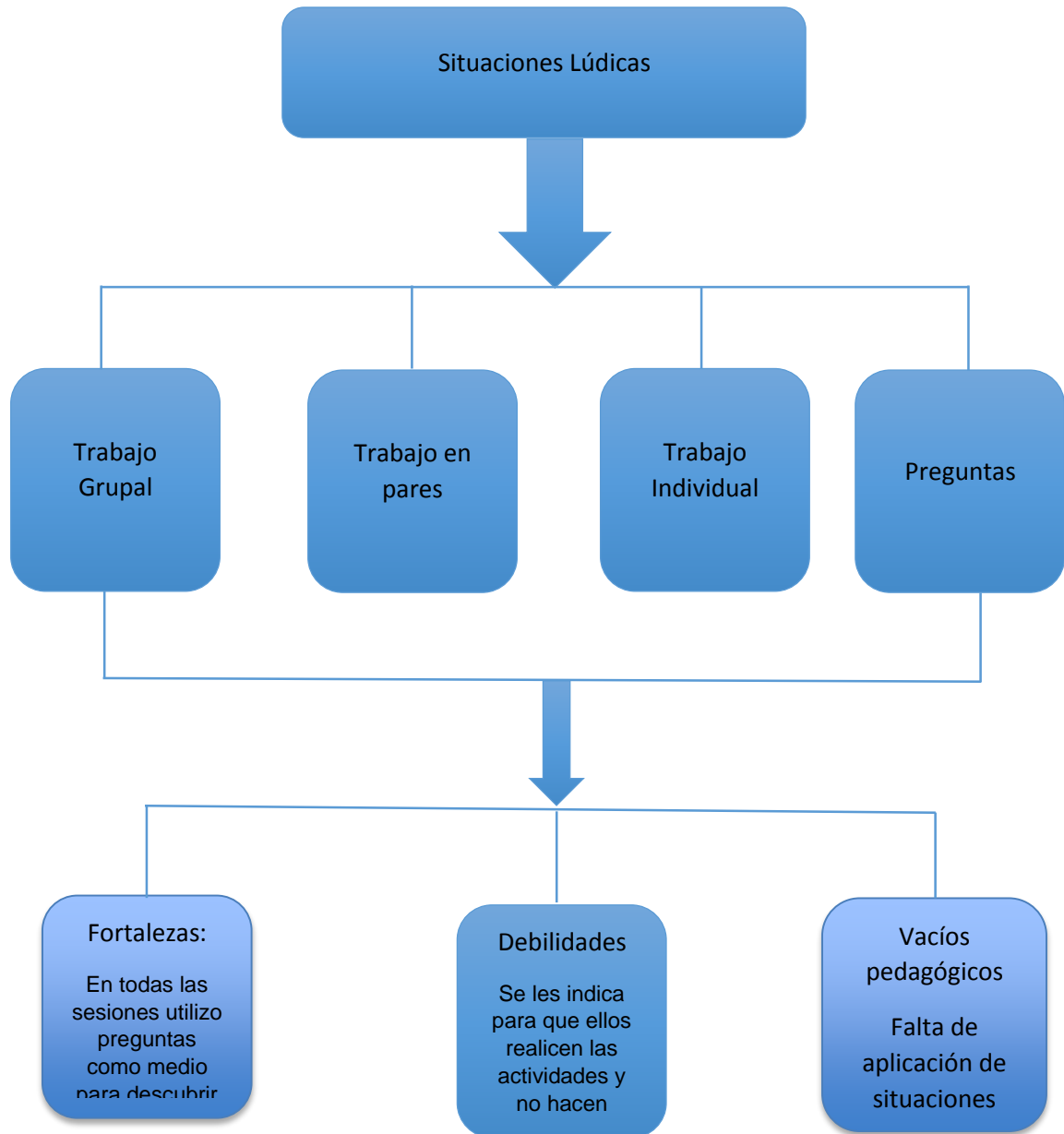
						desarrollo de la sesión de aprendizaje? ¿Qué situaciones lúdicas voy aplicar para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente?
Medios materiales didácticos y	Impreso	Se desarrolla copias de trabajo y las fichas del libro del MINEDU.				
	Láminas		Poco uso de láminas en las actividades pedagógicas.	Reggio Emilia	Los materiales que presento a los niños presentan deficiencias en su elaboración disminuyendo la concentración de los niños	¿Qué materiales debo utilizar para mejorar la atención de los niños y niñas de la I.E.I.N°557 de Lancheconga?
	Concreto	Permite utilizar material de la zona para la construcción de sus aprendizajes.		Teoría genética de Piaget.	Los materiales que se entregó tienen deficiencia, son descontextualizados	¿Qué materiales concretos ayudan al área de matemática?
Organizadores gráficos	Material impreso		Uso excesivo de las fichas de aplicación de los libros del MED.			

	Mapa conceptual		Poco interés en la elaboración de mapas conceptuales.	Teoría de Novak y Eowin		
Estrategia	Trabajo individual	Verifico y apoyo a cada uno de los niños cuando realizan sus fichas de trabajo				
	Trabajo en equipo		Poca práctica de trabajo en equipo durante las sesiones de aprendizaje.	Teoría de Vygotsky	Uso inadecuado del trabajo en equipo para mejorar el trabajo en los niños.	¿Qué estrategia utilizar para mejorar el trabajo en los niños y niñas de la I.E.I.N°557 Lancheconga?
	Trabajo en pares		Debo reforzar este tipo de trabajo.	Teoría de Vygotsky		
Lectura	Oral		Me falta dar la entonación y gestos necesarios durante la lectura.	Teoría Solé	Escaso manejo de la técnica de la lectura en el proceso de la enseñanza-aprendizaje	¿Qué técnicas de lectura mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de la I.E.I.N°557-Lancheconga?
	Silenciosa	Lo practico durante la hora libre de juego o el recreo.				
Evaluación	Meta cognición		Porque la evaluación debe ser personalizada es decir individualizada.	Teoría J. HFLABEL	Desconocimiento de técnica para realizar la	¿Qué técnica ayuda a la meta cognición?

					evaluación durante el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.	
VACÍOS DE LA PRACTICA PEDAGÓGICA	Poca habilidad para manejar las Rutas de Aprendizaje.					

ANEXO N° 6

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN



ANEXO N° 7

PROPUESTA DE RECONSTRUCCION Y SUS FUNDAMENTOS TEORICOS

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	SOPORTE TEÓRICO ¿cuáles son las teorías que sustentan mi práctica pedagógica? (reconstrucción y que aportan- solo copiar algunas ideas cortas de las teorías y enfoques)	PROPUESTA DE RECONSTRUCCIÓN
Rutinas	Preguntas Saludo Indicaciones	Vygotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales.	“APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DE 3,4 Y 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DEL C.P. LANCHECONGA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA – CAJAMARCA”.
Motivación	Diálogo Canciones	Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego simbólico (abstracto- ficticio), el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo del grupo).	
Medios y materiales didácticos	Impreso Láminas Concreto	Para Ausubel, la estructura cognitiva es el conjunto de conceptos, ideas y pro paciones que un sujeto posee en un determinado campo del conocimiento, organizados jerárquicamente en relación al nivel de abstracción, generalidad organizados jerárquicamente en relación al nivel de abstracción, generalidad e exclusividad de ideas.	
Organizadores gráficos	Material impreso Mapa conceptual		
Estrategia	Trabajo individual Trabajo en equipo Trabajo en pares		
Lectura	Oral Silenciosa		
Evaluación	Meta cognición		

ANEXO N° 10

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I: 543 - Licayate
 1.2. EDAD: 5 años
 1.3. DOCENTE: Verónica Gavidia Edquén
 1.4. FECHA: 11 de marzo 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: TÍTULO: “APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE LA COMUNIDAD DE LICAYATE, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA – CAJAMARCA”.

2.2. SESIÓN: N° 01

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos: “La canica ganadora” para comparar cantidades menos que y más que.

2.4- DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Diferencia en donde hay cantidades más que y donde hay menos que.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS: Comparan cantidades utilizando las expresiones más que o menos que.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMATICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación	Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	.Les presenta la adivinanza alusiva a las canicas: Es redonda, redonda De muchos colores Que rueda y rueda Y llega a un hoyo Qué será, qué será? Que con ella te gusta jugar. .Luego se les pregunta ¿Para qué sirven las canicas? ¿Han jugado canicas? ¿Cómo se juegan las canicas? Se les informa a los niños y niñas que ahora vamos a jugar “El juego de la canica ganadora” y que para ellos necesitamos describir las reglas de	.Papel sábana .Plumones .Chungas	10

	<p>juego.</p> <p>Se les invita a los niños a observar los siguientes materiales: canastas y pelotas de plástico y se les pregunta: ¿Qué materiales tenemos?¿Para qué sirven?¿Cómo podemos utilizar</p>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - A cada grupo formado inician el juego de la “ canica ganadora” por turnos, el niño o niña que introduce las canicas al hoyo, plasmará a través de un dibujo de una canica dentro de un cuadro de doble entrada pegado en la pizarra. - Pregunta ¿Qué grupo metió más canicas al hoyo? ¿Qué grupo metió menos canicas al hoyo? ¿Cuántas canicas ganadoras hay en total. - Se invita a los niños y niñas a dibujar en un papelote lo que han realizado luego lo representa el juego gráficamente en el piso y le asigna un símbolo en forma libre. 	<p>Chungas</p> <p>Papel sábana</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	25
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Colocan sus fichas en el sector de sus trabajos. Eligen a un amigo, se acomodan en el lugar que quieren, y juegan con sus naipes de frutas. - Realizamos la Meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? 	Fichas	10

INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo
 Rubrica
 Cuaderno Reflexivo.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

(Minedu, 2015)

APRENDIENDO MATEMÁTICA MINEDU

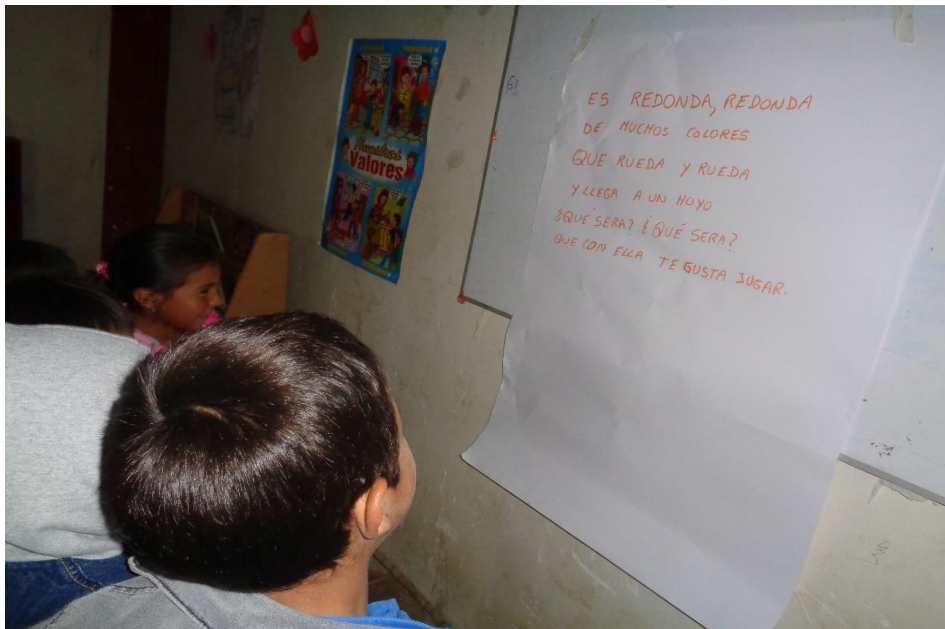
ANEXO:

ADIVINANZA

Es redonda, redonda
De muchos colores
Que rueda y rueda
Y llega a un hoyo
¿Qué será?

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Niños leyendo la adivinanza.



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Jugando el juego de las canicas



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Observando las canicas



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Contando las canicas



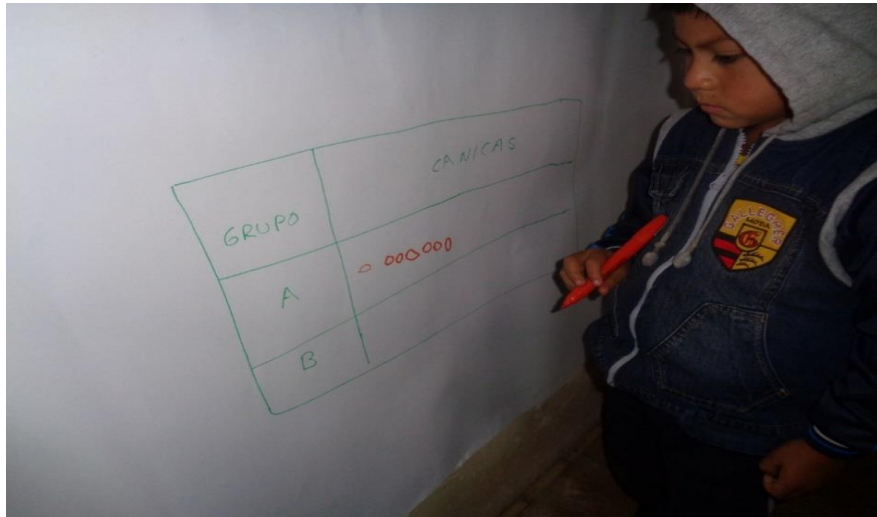
Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Graficando el juego



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Niño graficando el juego de las canicas



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

HOJAS DE APLICACIÓN DE LOS NIÑOS



RÚBRICA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 543
- 1.2. Lugar: Licayate
- 1.3. Fecha: 11 de marzo de 2016
- 1.4. Docente participante: Verónica Gavidia Edquén

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje: N° 01
- 2.2. Nombre de la Sesión : Jugamos a la canica ganadora
- 2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Actividades Lúdicas
- 2.4. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- 2.5. Indicador: Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Compara cuál de los grupos tiene más canicas.			
2. Compara cuál de los grupos tiene menos canicas.			
3. Representa mediante dibujos lo realizado.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1	BECERRA TORRES, Deysi	A	A	A
2	CARRASCO HUAMANCHARI, Yersin Rusbel	A	A	A
3	GIL HERRERA, Greici Yudith	B	A	A
4	HERRERA BECERRA, Royer	A	B	A
5	HERRERO CHINGO, Olguita	A	A	A
6	HUAMANCHARI TORRES, Yerlin	A	A	A
7	IDROGO HUAMANCHARI, Jhon Erick	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Lugar y fecha: Licayate 11 de marzo de 2016
 1.2 Institución Educativa N°: 543
 1.3 Estrategia de aprendizaje aplicada: JUEGO DELA CANICA GANADORA
 1.4 Sesión de aprendizaje N°: 01
 1.5 Docente participante: Verónica Gavidia Edquén

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
 Si porque utilice los pasos escritos en mi esquema.

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

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

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

2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo proponer para mejorar la aplicación de la estrategia aplicada?

Utilizar más material concreto que hay en la comunidad.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **GAVIDEA EDQUEN, Verónica**
2. Institución Educativa : **N° 543.**
3. Lugar : **LICAYATE.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **JUEVES 10 DE MARZO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **01/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS.**

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

TERESA VALERA SALAZAR
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.5. NOMBRE DE LA I.E: 543 - Licayate
 1.6. EDAD: 3,4 y 5 años
 1.7. DOCENTE: Verónica Gavidia Edquén
 1.8. FECHA: 27 de marzo

II.DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: TÍTULO: “APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DE 3,4 Y 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE LA COMUNIDAD DE LICAYATE, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA – CAJAMARCA”.

- 2.2. SESIÓN: N°02
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: **Jugamos a encestar pelotas.**
 2.4- DURACIÓN: **45 minutos**

III- PRODUCTO: Representa cantidades muchos y pocos.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	Comunica y representa las ideas matemáticas.	Agrupar	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”.

V.SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	.Recordamos nuestras normas para iniciar las actividades. .Se presenta los siguientes materiales: cartones y pelotas de tela y se les pregunta: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué sirven?, ¿Cómo podemos utilizar estos materiales? Luego la profesora da a conocer el juego que vamos a realizar y los compromisos asumidos por cada uno de los estudiantes. Se les invita a los niños a observar los siguientes materiales: canastas y pelotas de plástico y se les pregunta: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos utilizar estos materiales? Luego la profesora da a conocer el juego que v	.Pelotas .Canastas	10

Desarrollo	<p>. Para realizar el juego la maestra forma grupos de integrantes a través de la dinámica “El barco se hunde”.</p> <p>. Se les invita a los niños y niñas a jugar y para ello se forman todo en una fila y cogen una pelota con la finalidad de que cada niño tire la pelota tratando de encestar en la canasta. .Gana el grupo que encesta, mayor cantidad de pelotas en la canasta.</p> <p>. Para reconocer quién encestó mayor cantidad de pelotas, se les coloca al frente de cada grupo un papelote pegado en la pared impresa, una canasta para que ellos dibujen cada pelota encestada en la canasta. Luego se les pregunta: ¿Qué grupo realizó muchas encestadas?, ¿Qué grupo realizo pocas encestadas?, ¿Qué grupo realizó ninguna encesta?, ¿Cuántas pelotas encesto el grupo rojo más que el grupo celeste? ¿Cuántas encestadas hizo el grupo verde menos que el grupo rojo? ¿Cuántas encestadas hicieron en total?</p> <p>. Dibujan lo que han realizado en el juego y luego representan gráficamente en un papelote y le asignan un símbolo libremente. Los niños y niñas exponen libremente sus trabajos ante sus compañeros.</p>	<p>.Pelotas</p> <p>.Papel sábana</p> <p>Colores</p>	25
Cierre	<p>. Metacognición: ¿qué aprendí hoy? ¿Cómo aprendí? ¿Cómo me sentí?</p>	Colores	10

INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rubrica
- ✓ Cuaderno Reflexivo.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

(Minedu, 2015)

LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES
EDUCACION

MINISTERIO DE

ANEXO:

Dinámica: “El barco se hunde”

Se les invita a los niños y niñas a jugar y para ello se forman todo en una fila y cogen una pelota con la finalidad de que cada niño tire la pelota tratando de encestar en la canasta. .Gana el grupo que encesta, mayor cantidad de pelotas en la canasta.

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Dinámica el barco se hunde



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Cajas para el juego encestar pelotas



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Niños con sus pelotas para realizar el juego



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Representan el juego con material concreto



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

RÚBRICA N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 543
 1.2. Lugar: Licayate
 1.3. Fecha: 27 de marzo de 2016
 1.4. Docente participante: Verónica Gavidia Edquén

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje N°: 02
 2.2. Nombre de la Sesión: Jugamos encesto de pelotas
 2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Actividades Lúdicas
 2.4. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
 2.5. Indicador: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante expresiones muchos - pocos.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Indica donde hay muchas pelotas.			
2. Menciona el criterio donde hay muchas pelotas.			
3. Dibuja la acción que realizó.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE			
		C1	C2	C3
1	BECERRA TORRES, Deysi	A	A	A
2	CARRASCO HUAMANCHARI, Yersin Rusbel	A	A	A
3	GIL HERRERA, Greici Yudith	B	A	A
4	HERRERA BECERRA, Royer	A	B	A
5	HERRERO CHINGO, Olguita	A	A	A
6	HUAMANCHARI TORRES, Yerlin	A	A	A
7	IDROGO HUAMANCHARI, Jhon Erick	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1.1. Lugar y fecha: | Licayate, 27 de marzo de 2016 |
| 1.2. Institución Educativa N°: | 543 |
| 1.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: | JUEGO ENCESTO DE PELOTAS |
| 1.4. Sesión de Aprendizaje N°: | 02 |
| 1.5. Docente participante: | Verónica Gavidia Edquén |

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Si utilice los materiales necesarios para desarrollar mi sesión.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo proponer para mejorar la aplicación de la estrategia aplicada?
Seria utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: 543 - Licayate
 1.2. EDAD: 5 años
 1.3. DOCENE: Verónica Gavidía Edquén
 1.4. FECHA: 08/04/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE LA COMUNIDAD DE LICAYATE, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA – CAJAMARCA”.
- 2.2. SESIÓN: N° 3
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Identificamos Muchos - Pocos”
 2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III- PRODUCTO: Los niños y niñas logran Comparar cantidades muchos - Pocos.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Compara	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos, pocos”

V.SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	.Salimos al patio y nos ubicamos sentados en media luna, antes de iniciar con la ejecución de la sesión. Se recalca sobre las normas de convivencia: respetar las opiniones de mis compañeros y los turnos durante el desarrollo de la sesión. .Regresamos al aula para hacer las siguientes preguntas: ¿En el aula hay más niños o niñas? .En su casa tienen muchas camas o pocas. .Tienen mucho ganado poco.	Normas de convivencia	10 minutos

	.Que pasaría si en casa tuviéramos muchas camas y pocas fresadas.		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños se ponen de pie y luego aplicamos que hoy jugaremos “El rey ordena” que se junten todos los niños que han venido con llanques y zapatillas. Luego buscaran a sus compañeros que tienen las mismas características y se agruparan según lo indicado. ▪ La docente hace preguntas referente a las indicaciones del juego, por ejemplo: ¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños? ▪ Pedimos que las niñas se agrupen en un grupo y los niños en otro. ▪ Se reparte papel bond, colorean y dibujan lo que han realizado con respecto a comparar cantidades, durante el desarrollo del juego. ▪ Colocan sus trabajos en el lugar escogido para exponer en forma individual a sus compañeros 	Prendas de vestir Papel bond Pinturas Crayolas. Ganchos Cinta Nailon	25 minutos
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meta cognición ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para que aprendí? 	Papel bond	10 minutos

VI- INSTRUMENTOS DE EVALUACION:

- ✓ Ficha de trabajo
- ✓ cuaderno de experiencias.
- ✓ Rubrica n° 3
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

La hora del juego libre - MINEDU

(Minedu, 2015)

ANEXO

EL REY ORDENA

Este juego consiste en que un niño es elegido como Rey el cual ordenara al resto del grupo a hacer lo que ordene y los niños y niñas obedecen para complacer al Rey.

Estas órdenes pueden ser: _El Rey ordena que se sienten _ el Rey manda que se acuesten _ el Rey manda que se agachen, se agrupen los niños que han venido al jardín de llanques.

.El rey ordena que se agrupen los niños que han venido al jardín con zapatillas.



EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Niños jugando con piedritas



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Niño graficando la cantidad de muchos - pocos



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

RÚBRICA N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 543
- 1.2. Lugar y fecha: Licayate, 08 de abril de 2016
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Docente participante: Verónica Gavidia Edquén

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje: N° 3
- 2.2. Nombre de la Sesión: Identificamos muchos – pocos.
- 2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : “juego el rey ordena”.
- 2.4. Competencia: Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.
- 2.5. Indicador: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos, pocos”.

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

CRITERIOS	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Compara cantidades.			
2. Utiliza los términos muchos – pocos.			
3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1	Becerra Torres Deysi	A	A	A
2	Carrasco Huamanchari Yersin Rusbel	A	A	A
3	Gil Herrera Geici Yudith	A	B	A
4	Herrera Becerra Royer	B	A	A
5	Herrera Chingo Olguita	A	A	A
6	Humanchari Torres Yerlin	A	A	A
7	Idrogo Huamanchari Jhon Erick	A	A	B

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Licayate 8 de Abril de 2016
- 1.2. Institución Educativa N°: 543
- 1.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: JUEGO MUCHOS - POCOS
- 1.4. Sesión de Aprendizaje N°: 03
- 1.5. Docente participante: Verónica Gavidia Edquén

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Si utilice los materiales necesarios para desarrollar mi sesión.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo proponer para mejorar la aplicación de la estrategia aplicada?
Seria utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **GAVIDEA EDQUEN, Verónica.**
2. Institución Educativa : **N° 543.**
3. Lugar : **LICAYATE.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **VIERNES 08 DE ABRIL DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **03/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS.**

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

TERESA VALERA SALAZAR
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E. :	543
1.2. EDAD:	5 años
1.3. DOCENTE:	Verónica Gavidia Edquén
1.4. FECHA:	11 de abril de 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. INVESTIGACIÓN: “APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 543 DE LA COMUNIDAD DE LICAYATE, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA – CAJAMARCA”

2.2. SESIÓN: N° 04

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Ordena semillas de grande a pequeño

2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III- PRODUCTO:

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordenar objetos	Expresa el criterio para ordenar (seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	El docente propone una situación de juego con los niños, en primer lugar organiza dos equipos conformado por 5 integrantes, luego pide que se ordenen en dos columnas, uno tras otro, en seguida indica ordenarse del más alto al más pequeño, interviene para cuidar el orden, disciplina y motiva hacerlo mediante sus propias técnicas que descubren o les guía para hacerlo. Luego pregunta: ¿Cuántos niños está en cada columna? ¿Cómo están ordenados? ¿Qué hicieron para ordenarse así?	.Niños y niñas.	

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El docente proporciona papas para que los niños bajo el mismo criterio ordenen de “grande” a “pequeño”, en esta oportunidad cada niño tiene su oportunidad de organizar las papas teniendo en cuenta el criterio tomado. ❖ Asimismo proporciona otros objetos para que con ayuda o sin ayuda ordenen de grande a pequeño. En seguida, les reparte una cartulina para que dibujen lo realizado según el criterio tomado para seriar objetos, recalando que si quieren ordenar por ejemplo pelotas: tiene que dibujar 5 pelotas, desde la grande a la pequeña, y les pide que sólo escojan uno de los objetos para realizar su proceso pictórico. ❖ Se reparte otra cartulina para que pinten en gráficos de barras el ordenamiento que hicieron según el criterio de grande a pequeño. En el proceso simbólico, los niños a partir de la gráfica cuentan y escriben el número que le corresponde de acuerdo a su nivel de escritura. ❖ Los niños colocan sus tareas en el lugar escogido para exponer sus trabajos y comentan con sus compañeros sobre lo realizado. 	<p>.papas .pinturas .plumones .papel sábana</p>	
Cierre	Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo aprendí?, ¿Para qué aprendí?	.Hojas de papel bond	

V.INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración): Preguntas de opinión.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

(Minedu, 2015)

DISEÑO DE APRENDIZAJE

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ANEXO:

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Niños ordenando de grande a pequeño con papas.



Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

Niños contando lo que han ordenado.



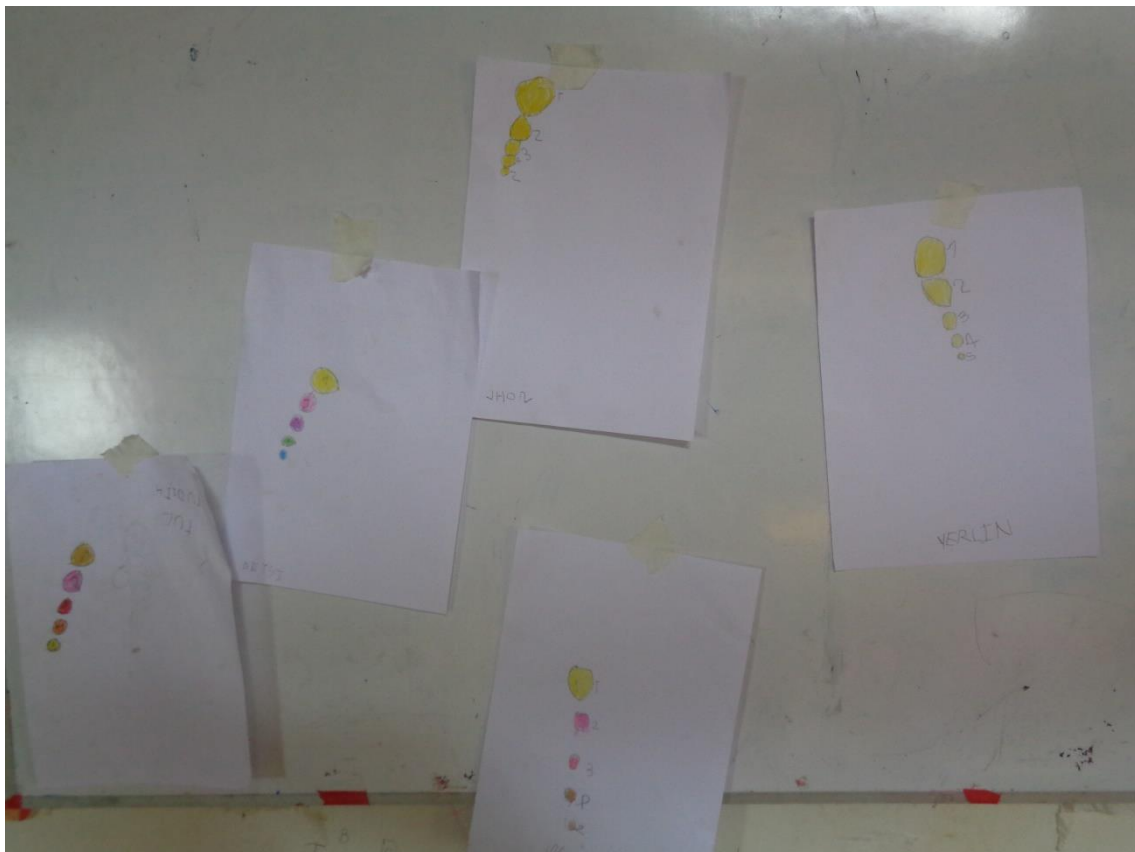
Autor de la foto: Verónica Gavidia Edquén.

HOJAS DE TRABAJO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

Niño mostrando su graficación del juego.



HOJAS DE TRABAJO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS





RÚBRICA N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 543
1.2. Lugar y fecha: Licayate, 11 de abril de 2016
1.3. Aula: 5 años
1.4. Docente participante: Verónica Gavidia Edquén

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje N: 04
2.2. Nombre de la Sesión: Identificamos grande - pequeño
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : Jugamos con semillas.
2.4. Competencia: Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Indicador: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “grande - pequeño”

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

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Identifica (grande - pequeño).			
2. Participa en el juego.			
3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1	Becerra Torres Deysi	A	A	A
2	Carrasco Huamanchari Yersin Rusbel	A	A	A
3	Gil Herrera Geici Yudith	A	A	A
4	Herrera Becerra Royer	A	A	B
5	Herrera Chingo Olguita	A	A	A
6	Humanchari Torres Yerlin	A	A	A
7	Idrogo Huamanchari Jhon Erick	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1.1. Lugar y fecha: | Licayate, 11 de abril de 2016 |
| 1.2. Institución Educativa N°: | 543 |
| 1.3. estrategia de aprendizaje aplicada: | JUEGO DE LAS SEMILLAS |
| 1.4. Sesión de Aprendizaje N°: | 04 |
| 1.5. Docente participante: | Verónica Gavidia Edquén |

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque seguí los pasos de la estrategia del juego que aplique.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
No porque gracias a la estrategia que aplicado durante el desarrollo de la sesión el juego me ayudo con mi practica pedagógica.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Si utilice los materiales necesarios para desarrollar mi sesión.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque esta e acuerdo a los indicadores que se evalúa.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo proponer para mejorar la aplicación de la estrategia aplicada?
Seria utilizar otros materiales también para el desarrollo de la sesión.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **GAVIDEA EDQUEN, Verónica.**
2. Institución Educativa : **N° 543.**
3. Lugar : **LICAYATE.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **LUNES 11 DE ABRIL DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **04/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS.**

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


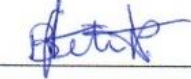
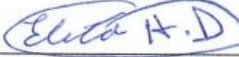



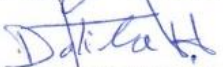
PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL

 Tereza Valera Sotillo
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

ANEXO 11

AUTORIZACION PARA LAS EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Los que firmamos la presente autorización: Padres o madres de familia para fotografiar a nuestros hijos de 5 años para evidenciar el proceso de ejecución de las sesiones de aprendizaje requeridas el trabajo de Investigación titulado: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL AREA DE MATEMATICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 543 LICAYATE, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA
01	TORRES CHINGO, Celi	44226151	
02	HUAMANCHARI PEREZ, Bety	47771213	
03	HERRERA DIAZ, Elita	47649157	
04	HERRERA CORONADO, Brisalina	45618316	
05	CHINGO MENDOZA, Orlandina	45825426	
06	TORRES DIAZ, Elvia	47305491	
07	HUAMANCHARI OLIVERA, Dalila	42671115	



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 12:00 horas del día 29 de ABRIL del 2017; se reunieron en el ambiente 1H-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 D. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ PARRAGUIRE
2. Secretario: Docente M.C. CONSTANTE ROSARIO CARRANZA SÁNCHEZ
3. Vocal: Docente M.C. CARLOS ENRIQUE TIENDERO HUAMÁN

Y en calidad de asesor el docente: Lc. ELMER LOIS PISCO GOICOECHA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado:

APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E. 148943 LICAYATE, HUAMBOS - C. NOTA, 2016.

Presentado(a) por: VERÓNICA GAUDIA EDUVÉN, 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 LOGRADA, con el puntaje acumulado de: 64 PUNTOS.

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

Siendo las 12:50 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, 29 de ABRIL del 2017.


Presidente


Secretario


Vocal


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: VERÓNICA GAYDIA EDWÉN

DNI /Otros N°: 40550504

Correo electrónico: vergovizca@hotmail.com

Teléfono: 944893125

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: APLICACION DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTIVA Y PLENIA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 543- LILAYATE- HUAMBOS- UROYA- 2016

Asesor: Lic. ELMER LUIS PISNO GOICOECHA

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.