



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 LA ESTRATEGIA DEL JUEGO PARA FAVORECER
EL APRENDIZAJE DE AGRUPACIÓN DE OBJETOS EN LOS
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 539 - PARIAMARCA,
CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Luz Diana Pérez Venegas

Asesor:

M.Cs. Eber Amelec Deza Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT©2017 by
LUZ DIANA PÉREZ VENEGAS
Todos los derechos reservados

A:

Mis familiares más cercanos que con su paciencia supieron comprender el sacrificio que significó el presente trabajo.

Los niños y niñas de la I.E.I N°539 –Pariamarca en Chota, con mucho cariño y amor, ya que sin su colaboración no hubiera sido posible culminar con éxito la presente investigación

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme concedido la vida, guiarme por el camino del bien, darme las fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaron, enseñándome a enfrentar las adversidades sin perder nunca la fe, ni desfallecer en el intento.

A la Universidad Nacional de Cajamarca por brindarme la oportunidad de participar en el Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial, forjar mis conocimientos y enriquecer el quehacer educativo en el Nivel de Educación Inicial.

La autora.

ÍNDICE GENERAL

Item	Pág.
Agradecimientos.....	v
Índice general.....	vi
Índice de figuras	ix
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
Introducción.....	1
CAPÍTULO I	
I. Fundamentación del problema.....	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	3
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	4
CAPÍTULO II	
II. Justificación de la investigación.....	5
CAPÍTULO III	
III. Sustento teórico.....	7
3.1. Marco teórico.....	7
3.1.1.1. Teoría Cognitivo-evolutiva de Jean Piaget.....	7
a) Componente estructural.....	7
b) Tipos de conocimientos según Piaget.....	8
3.1.1.2 La teoría Sociocultural de Vygotski.....	11
3.1.1.3. Teoría de Federico Froebel: El jardín de la infancia.....	12
3.2. Marco conceptual.....	14
3.2.1. Estrategia.....	14
3.2.2. El Juego.....	14
3.2.3. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.....	15
3.2.4. Aprendizaje.....	15
3.2.5. Agrupación.....	15

CAPÍTULO IV

IV. Metodología de la investigación.....	16
4.1. Tipo de investigación.....	16
4.2. Objetivos de investigación.....	16
4.2.1. Objetivo del proceso de la Investigación Acción.....	16
A. Objetivo general.....	16
B. Objetivos específicos.....	16
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica.....	17
A. Objetivo general.....	17
B. Objetivo específico.....	17
4.3. Hipótesis de acción.....	18
4.4. Beneficiarios de la propuesta pedagógica innovadora.....	18
4.5. Población y muestra.....	18
4.6. Instrumentos.....	19
4.6.1. Instrumentos de enseñanza.....	19
4.6.1.1. Diarios reflexivos.....	19
4.6.1.2. Fichas de evaluación de la estrategia.....	19
4.6.1.3. Ficha de observación.....	19
4.6.1.4. Diseño de sesiones.....	19
4.6.2. Instrumentos de aprendizaje.....	19
4.6.2.1. Lista de cotejo de entrada.....	19
4.6.2.2. Lista de cotejo de salida.....	19
4.6.2.3. Lista de cotejo de cada sesión de aprendizaje.....	29

CAPÍTULO V

V. Plan de acción y de evaluación.....	20
5.1. Matriz del plan de acción.....	20
5.2. Matriz de evaluación.....	21
5.2.1. De las acciones.....	21
5.2.2. De los resultados.....	21

CAPÍTULO VI

VI. Discusión de los resultados.....	22
6.1. Presentación de resultados.....	22
6.2. Triangulación.....	27
6.3. Lecciones aprendidas.....	28

CAPÍTULO VII

VII. Difusión de los resultados.....	28
7.1. Matriz de difusión.....	28
CONCLUSIONES.....	29
SUGERENCIAS.....	30
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	31
ANEXOS.....	32
A. Matriz de consistencia.....	33
B. Matrices de presentación de resultados.....	34
C. Planes de sesiones de aprendizaje.....	46
D. Instrumentos de recolección de información.....	55
E. Evidencias fotográficas con las autorizaciones correspondientes.....	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Item	Pág.
GRÁFICO N° 01. Estrategia más utilizada en cada momento de las sesiones desarrolladas.....	22
GRÁFICO N° 02. Cantidad de Ítems desarrollados en cada sesión de aprendizaje, según la estrategia aplicada.....	23
GRÁFICO N° 03. Número de sesiones en las que se cumplieron los ítems de diarios reflexivos.....	24
GRÁFICO N° 04. Resultados de los aprendizajes de la prueba de entrada y salida, según número de estudiantes	25
GRÁFICO N° 05. Logros de los aprendizajes en cada sesión, según número de estudiantes	26

RESUMEN

La presente investigación titulada “Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, 2016”, surgió como una necesidad para enseñar las Matemáticas de manera placentera y divertida a los niños y niñas de Educación Inicial, para ello se planteó el siguiente problema: ¿ En qué medida la aplicación de la estrategia del juego favorece el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de edad de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, 2016?, planteándonos como objetivo general: Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la estrategia del juego, para desarrollar el aprendizaje de agrupación de objetos, utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad. La metodología de investigación empleada es propia de una investigación acción pedagógica. La muestra está compuesta por las sesiones de aprendizaje para lo cual se utilizó instrumentos de enseñanza e instrumentos de aprendizaje. De la investigación realizada, podemos concluir que las estrategia de interrogación, declaración del propósito, la estrategia de agrupación y la metacognición, fueron las que más se utilizaron en el desarrollo de la propuesta pedagógica; así mismo, la aplicación de la estrategia del juego favoreció el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 – Pariamarca, como se demuestra estadísticamente en los resultados obtenidos en las evaluaciones de entrada y salida.

Palabras clave: Estrategia, juego, aprendizaje, agrupación.

ABSTRACT

The present research work "Application of the game as a strategy to favour the objects grouping in 5-year-old students at N° 539 IEI - Paríamarca, Chota, 2016" arose as a need to teach mathematics in a pleasant and fun way to the children who start their formal education. In order to do this, the problem raised was to what extent the application of the game as a strategy favours the learning of objects grouping in five-year-old students at N° 539 IEI - Paríamarca, Chota, 2016? The general objective was: to improve my pedagogical practice related to the game as a strategy, to develop the learning of objects grouping using an action plan through the approaches of self-reflection and interculturality. The research methodology employed belongs to a pedagogical action research. The sample is composed of the learning sessions for which teaching instruments and learning instruments were used. After doing the research, we can conclude that the interrogation, statement of purpose, grouping strategy and metacognition strategies were the most used in the development of the pedagogical proposal. In addition, the application of the game as a strategy favoured the grouping of objects in five-year-old students at No. 539 I.E.I.- Paríamarca, as it is demonstrated statistically in the obtained results at the pre and post evaluations.

Keywords: Strategy, game, learning, grouping.

INTRODUCCIÓN

Es consensual que en la educación peruana y específicamente en el nivel inicial los estudiantes aprenden de manera lúdica generalmente, lo que implica que los profesores utilizan una serie de materiales para que aprendan de manera significativa; en ese sentido, la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades.

En general, la estrategia del juego es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa. La presente investigación hace referencia a la aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, en Chota. Esta I.E.I. cuenta con dos aulas, dos profesores y treinta y tres alumnos las cuales divididos por edades: primera aula la edad de 4 años, la segunda aula de las edades de 3 y 5 años. Su infraestructura es de material noble y cada aula cuenta con iluminación adecuada.

Estamos convencidos que el desarrollo de la estrategia del juego es la base para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas, mediante el cual permitirá adquirir el saber de agrupación de objetos. La importancia de esta metodología educativa radica en cuanto a que se entiende a la estrategia del juego como un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento. Por su parte la estrategia del juego intenta mejorar y corregir dichos movimientos necesarios para el aprendizaje de agrupación de objetos y esta se logra en esta etapa, ya que en esta se hace referencia a todo el periodo en el que niños y niñas van a adquirir las destrezas y habilidades.

Del desarrollo de la práctica aplicada en la Institución Educativa, se vio en la necesidad de aplicar estrategias de juego para desarrollar el aprendizaje de agrupación de objetos. El estudio realizado nos permitió conocer tales necesidades de los niños estudiantes que conforman el grupo de intervención y plantear estrategias para mejorar

el aprendizaje de agrupación, los cuales se muestran de una manera positiva tales resultados porque la estrategia arrojó un estándar de calidad en su aplicación por los resultados logrados.

Atendiendo a tal realidad, se investigó el tema referido a la “Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - del Centro Poblado de Pariamarca-Querocoto, de Chota, año 2016”, cuyo propósito final es determinar si la aplicación de la estrategia del juego favorece significativamente el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. mencionada.

De acuerdo a lo anterior y en el marco de la nueva Propuesta pedagógica, se han diseñado diez sesiones de aprendizaje de acuerdo con las disposiciones del MED, planteando estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico de los estudiantes, buscando siempre favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de inicial seleccionados y consecuentemente la necesaria mejora de mi práctica pedagógica.

Nuestro informe final, está estructurado con los siguientes capítulos : el primer capítulo muestra la fundamentación del problema dando a conocer la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural y el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía, en el segundo capítulo se presenta la justificación de la investigación, en el tercer capítulo se da a conocer el sustento teórico, en el cuarto está la metodología de la investigación incluido los objetivos, la hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, la muestra de investigación y los instrumentos, en el quinto capítulo se muestra la discusión de los resultados, y en el séptimo capítulo la difusión de los resultados. Finalmente se presentan las conclusiones y sugerencias del presente trabajo investigativo.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la Práctica pedagógica

Teniendo en cuenta que la Práctica pedagógica es aquel escenario, donde el maestro dispone de todos aquellos elementos propios de su personalidad académica y personal. Desde la académica lo relacionado con su saber disciplinar y didáctico, como también el pedagógico a la hora de reflexionar de las fortalezas y debilidades de su quehacer en el aula. La práctica pedagógica debe despertar en el estudiante interés por lo que enseña el docente y por lo que él aprende, dicho en otras palabras, el docente como el estudiante deben preocuparse por la formación académica y cultural; para ello se hace necesario que el docente utilice mecanismos que contribuyan no sólo a fortalecer el conocimiento sino a promover el pensamiento y la reflexión, fundamental en la educación.

Teniendo presente lo señalado líneas arriba en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje los niños y niñas del aula de 5 años de la I.E.I N° 539 del Centro Poblado de Paríamarca – Querocoto, de Chota , se apreciaba limitaciones de estrategias del juego debido al desconocimiento de la didáctica de la Educación inicial de parte de mi persona por ser profesora de Educación primaria, frente a esta problemática los estudiantes se sentían aburridos, distraídos y no se agrupaban, dificultando de esta manera su aprendizaje en la agrupación de objetos.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El pueblo de Paríamarca se localiza en el distrito de Querocoto, perteneciente a la provincia de Chota del departamento de Cajamarca, Perú. Su población es principalmente rural o campesino se dedican mayoritariamente a la actividad agrícola y ganadera, entre los productos que más se siembra esta la papa, oca, maíz etc. , la mayor parte de la población está compuesta por familias nucleares, en cuanto a sus costumbres celebran su fiesta patronal de San Juan Bautista, los carnavales , los padres de familia no le dan mucha importancia a la educación

inicial esto en razón que la mayoría de padres de familia no tuvieron la oportunidad de acudir a la escuela , las condiciones sociales en la que viven los niños es preocupante existe desnutrición y pobreza a este problema se une la separación entre el trabajo educativo que se brinda en el aula y la que ocurre en el seno de la familia complicando a u más el aprendizaje de los niños de esta localidad.

1.3. Planteamiento y formulación de la Pregunta guía

Teniendo presente que el juego es una de las actividades más agradables con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De ahí que los niños no debe privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomando como entretenimiento, suaviza las esperanzas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso y aprendizaje.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores de honradez, lealtad, finalidad, cooperación, solidaridad con sus amigos y con el grupo, se propicia el respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y también propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, el juego favorece a la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos los valores facilitan la incorporación a la vida ciudadana.

Hay que comprender pues que la función del juego es auto educativa. Creo que, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte. (Leiva, 2011, p.27)

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. El juego es una función necesaria y vital. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben a través de sus experiencias.

Dada la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje en los niños conforme se describió líneas arriba y teniendo en cuenta la problemática que está pasando en el sistema educativo Peruano concerniente a que no existen docentes especialistas en lo que es educación inicial, por lo que para poder suplir y cumplir las metas educativas se contrata muchas veces a profesores de educación primaria para suplir las plazas de educación inicial, he ahí el problema que soy consciente y no estoy preparada para aplicar estrategias del juego debido al desconocimiento de la didáctica de la educación inicial. Es por ello que planteamos la siguiente pregunta: ¿En qué medida la aplicación de la estrategia del juego ayudaría a mejorar mi práctica pedagógica para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos, en los estudiantes de 5 años de edad de la I. E. I. N° 539 de Paríamarca, en Chota, año 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación se justifica en cuanto me permite reflexionar sobre situaciones de experiencias personales y de mi práctica pedagógica y a partir de ello tomar alternativas de dar solución al problema encontrado en mi quehacer pedagógico. El objetivo fundamental es indagar las diferentes teorías que sustenten el fortalecimiento de estrategias innovadoras relacionadas con el juego para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 539 de Paríamarca, Chota.

Justificación teórica. La investigación acción es importante porque permite revisar y validar mi propia práctica educativa, a partir de la autorreflexión sobre mis conocimientos teóricos en Pedagogía, Didáctica y Currículo, además de la investigación educativa, porque la eficiencia y eficacia del maestro depende del conocimiento, dominio y aplicación de las ciencias de la educación, básicamente de estas cuatro.

La presente investigación se justifica en cuanto partió de la observación del problema de aprendizaje de la Matemática, teniendo en consideración que somos los docentes los responsables de diseñar y validar estrategias pedagógicas que permita a los estudiantes construir sus propios aprendizajes en concordancia con la teorías de Piaget, Vygotsky, Groos quienes establecen que las nociones de agrupación de objetos y manipulación de material concretos a través del juego ayuda a consolidar los aprendizajes Matemáticos.

Justificación metodológica. El presente proyecto de investigación involucra tanto al docente como a los estudiantes en la búsqueda de solución de los problemas educativos identificados. En este sentido, conociendo y aplicando los pasos lógicos de algunas ESTRATEGIAS DE JUEGO, mantendré motivados a los niños de 5 años de edad, durante el desarrollo del plan de acción en la sesión de aprendizaje del área de Matemática y, de esta manera, revalorar la viabilidad de la teoría y práctica de la didáctica en la sesión de clase.

Así mismo se justifica ya que ayudó a mejorar mi practica pedagógica que vengo utilizando para trabajar el área de Matemática con mis niños, ya que la que venía utilizando era inadecuada, rutinaria y obsoleta, por lo que consciente de ello a través de esta investigación me ayudo a innovar las estrategias metodológicas basadas en el juego, dando como resultado despertar un mayor interés en mis niños y niñas, se logró de esta manera mejores resultados en cuanto al logro de sus aprendizajes.

Finalmente, este trabajo investigativo servirá de antecedente para nuevas investigaciones educativas cualitativas en la modalidad de investigación acción.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría Cognitivo-evolutiva de Jean Piaget

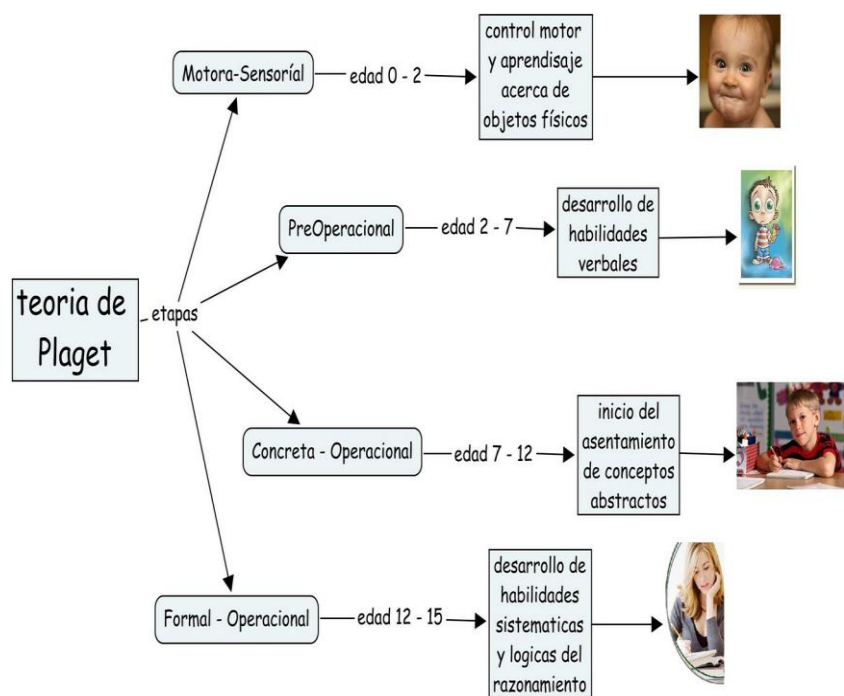
Piaget estudió a los niños desde un punto de vista constructivista, consideró el desarrollo cognitivo como el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Como estudiante de biología, Piaget aprendió que la supervivencia requiere adaptación. Cualquier organismo individual, igual que cualquier especie ha de adaptarse a cambios constantes en el entorno. Piaget consideró, en consecuencia, el desarrollo del conocimiento humano, o inteligencia, como la lucha continua de un organismo muy complejo que intenta adaptarse a un entorno igualmente complejo.

Según la teoría de Piaget c.p. Rivero (s.f.), el desarrollo humano puede describirse en términos de funciones y estructuras cognitivas. Las funciones son procesos biológicos innatos iguales para todos y que permanecen invariables a lo largo de nuestras vidas. Su propósito es construir estructuras cognitivas internas. Las estructuras, en cambio, varían repetidamente al crecer el niño.

a) Componente Estructural

El aspecto más fundamental de la Teoría de Piaget (1991), y con frecuencia el más difícil de comprender, es su creencia de que la inteligencia es un proceso, no algo que el niño tiene sino algo que el niño hace. El niño, en Piaget, comprende el mundo actuado u operando sobre él. Por lo tanto, la acción es el instrumento por el que el ser humano entra en contacto con los objetos externos y puede conocerlos. Por ejemplo, Piaget describiría el conocimiento de un niño sobre una pelota, a través de las acciones que el niño puede realizar con la pelota: empujarla, lanzarla, morderla, y así sucesivamente. Estas acciones son

ejemplos de esquemas. Como se puede observar, un esquema implica dos elementos: un objeto en el entorno (por ejemplo, una pelota) y las reacciones del niño ante el objeto. En conclusión, un esquema no es una estructura física sino psicológica. Los esquemas son estructuras o modelos mentales que creamos para representar, organizar e interpretar nuestras experiencias. Cuando el niño es muy pequeño cuenta comparativamente con pocos de estos esquemas (esquema de succión, esquema de prensión, etc.) que se relacionan entre sí de forma muy simple. Al avanzar el desarrollo, sin embargo, los esquemas aumentan tanto en número como en la complejidad con que se organizan. Estas dos características de las estructuras cognitivas del niño (número y complejidad) definen la inteligencia del niño en cualquier punto de su desarrollo. Piaget ha descrito tres clases de estructuras cognitivas: esquemas de acción (o sensoriomotores), esquemas simbólicos y esquemas operatorios (u operaciones).



b) Tipos de Conocimientos según Piaget.

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social. (Díaz, 2013)

- ❖ **El conocimiento físico** es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc.

- ❖ **El Conocimiento lógico-matemático**, es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado,

cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos. El conocimiento lógico matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las operaciones lógico matemática, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

- ❖ **El conocimiento social**, puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer ruido en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de

rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc.

El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

3.1.2. La teoría Sociocultural de Vygotski.

Vigotsky (1979, p.56) señala, “El camino que va del niño al objeto y del objeto al niño pasa a través de otra persona” o sea que el reconstruir las propiedades de un objeto de conocimiento implica el tener que interactuar con el propio objeto pero además con otro individuo, lo que le da el carácter de interacción social donde las acciones del uno afectan las del otro. Ahora bien, el propio Vigotsky expresó la idea de que para comprender las acciones realizadas por un individuo se hace necesario, primero, comprender las relaciones sociales en que ese individuo se desenvuelve lo que da por hecho la necesidad de conocer el contexto social cotidiano donde el sujeto se apropia del conocimiento ya que éste está determinado por su propia historia personal y social, es decir, por su interacción como sujeto social.

Lo anterior provoca el aprendizaje tanto social como individual que se interioriza en el individuo, ello se explica mediante el proceso de internalización.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es central en la teoría socio constructivista, sobre todo en los análisis que en base a ella se hacen sobre las prácticas educativas y en el diseño y desarrollo de estrategias escolares, por tanto se centran en ella las posturas de la línea pedagógica. Esta noción o concepto de ZDP articula o integra primero, para su propia comprensión el término de ZDR (Zona de Desarrollo Real) y, después las

categorías de interacción social e internalización así como la interrelación entre los procesos de aprendizaje y desarrollo.

Vygotsky (1979, p. 133), al decir que la ZDP “define aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, funciones que en un mañana próximo alcanzarán su madurez y que ahora se encuentran en estado embrionario, se diría que él investigó “cómo el sujeto que aprende puede llegar a ser lo que no es”. Es aquí donde entra en función el papel del docente, del adulto, del compañero más capaz, en sí, la función de la interacción social para el logro del aprendizaje, de la internalización del conocimiento.

3.1.3. Teoría de Federico Froebel: El jardín de la infancia.

Froebel consideraba que la educación comenzaba desde la niñez con tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo, parte de la libertad del niño, su creatividad y su innata generosidad. El objetivo de su enseñanza era dotar a los educadores de un conjunto de procedimientos y un material óptimo que les hiciese posible su trabajo docente acorde con la naturaleza del niño. Y así estimular su crecimiento físico e intelectual. (Rodríguez, 2007, p. 1)

La educación ideal del hombre, según Froebel, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, para Froebel, la educación tenía la gran tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión con Dios.

A esto lo denominó educación integral y se basaba en estos pensamientos debido a su profundo espíritu religioso, el cual quería manifestar al exterior, lo que ocurría en su interior: su unión con Dios, también se

asienta en la fundamental unidad entre naturaleza, hombre y Dios que configuran las coordenadas de desarrollo.

Esta idea de educación ideal fue la que lo inspiró a su propuesta; fundar los jardines de la infancia (kindergarten) , los cuales son instituciones creadas con una finalidad fija la educación del niño preescolar. Para Froebel, el kindergarten debía ser " una extensión del hogar ", puesto que le dio importancia crucial a la familia, ya que, la entendía como un todo "indivisible" que al romperse viola una ley natural. (Ídem, p. 2)

El maestro debe encarnar el ideal de vida que propone esta pedagogía, es decir, la determinación de un ideal de vida que el profesor debe presentar como modelo a seguir para Froebel es la de Jesucristo. Además el educando tiene que ser tratado de acuerdo con su dignidad de hijo de Dios, dentro de un clima de comprensión y libertad. De esto se deduce la relevancia de la dimensión teológica antes mencionada de esta propuesta y la consecuencia natural de estos presupuestos la cual será: educar para la libertad (tolerante, variable y flexible). El educador está obligado a respetar en toda su integridad al discípulo; debe manifestarse como guía experimentado y amigo fiel que con mano flexible y firme, exija y oriente. No es sólo guía sino también sujeto activo de la educación: da y recibe, orienta pero deja en libertad, es firme pero concede. El educador debe conocer los diversos grados de desarrollo del hombre para realizar con éxito su tarea. (Ídem, p. 3)

La educación de la infancia adquiere con Froebel, un decisivo impulso, en particular la segunda infancia que se centra en tres cauces de la operatividad inequívocos: La acción, el juego y el trabajo. Por lo que conviene estimular la actividad en el niño pues la obra que de ahí resulte constituirá el primer germen del trabajo (los "capullos del trabajo, son los juegos de la infancia"). Aquí es donde se encuentra el núcleo de la doctrina froebeliana sobre el juego y el trabajo apoyado en la actividad del niño. Es importante estimular la actividad infantil desde la más tierna edad, en virtud del importante papel que desempeña como juego en la

infancia o como trabajo cuando adulto. Por eso, desde diversos puntos de vista, el juego en su doctrina es fin y medio. Fin porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás. Medio en cuanto que el juego representa el "retoño del trabajo", que se desplegará en el pluriforme universo de la cultura, fruto de un trabajo creativo. Gracias al adecuado y original aprovechamiento del juego infantil, se considera a Froebel como uno de los grandes pioneros de la educación para el trabajo. Con respecto a otras dimensiones relevantes de su pedagogía, destaca la importancia que tiene la familia y el papel de la madre y el padre en virtud de su peculiar vocación. (Ídem, p. 4)

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Estrategia.

La estrategia se considera como una guía de las acciones que hay que seguir y siempre es consciente e intencional, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. (Monereo, 1999, p. 12)

3.2.2. El Juego

Rousseau (1762, p.68) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad”. Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

3.2.3. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. Además como bien lo dice Bañeres et al. por medio del juego los niños: - Descubren sensaciones nuevas - Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces. - Desarrollan su capacidad perceptiva. Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo. - Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades. - Se descubren a sí mismos. - Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior. Ahora en cuanto al desarrollo social y afectivo, se encontró que cuando los niños y las niñas entran en contacto con sus pares, aprenden normas de comportamiento, y a su vez aprenden a descubrirse a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos. (Bañeres et al. 2008, p.14)

3.2.4. Aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso complejo de construcción personal de conocimientos, a partir de la relación que se establece entre los saberes o experiencias previas del estudiante y la nueva información que recibe, para integrarla a su estructura cognitiva y aplicarla en otras circunstancias.

3.2.5. Agrupación.

La clasificación, según algunos autores, es el proceso por el cual se agrupan o reúnen determinados elementos que presentan una o más características comunes, que conforman una o más clases. Según Rencoret (1995, p.100):

“una clase se puede definir como un conjunto de elementos considerados como equivalentes, independientemente de sus diferencias.”

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo *Investigación acción pedagógica*, puesto que la investigación no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables y a recoger los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, esto nos va a permitir exponer y resumir la información de manera cuidadosa y luego analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

4.2. Objetivos de investigación

4.2.1. Objetivos de la Investigación Acción

A. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la estrategia de juego, para desarrollar el aprendizaje de agrupación de objetos utilizando un plan de acción, a través de los enfoques autorreflexión y de interculturalidad, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, año 2016.

B. Objetivos específicos

- a. Deconstruir mi practica pedagógica en lo referente al uso pertinente de la estrategia de juego para mejorar el aprendizaje, de agrupación de objetos, a través de procesos autorreflexivos.

- b. Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la estrategia de juego para mejorar el aprendizaje sobre agrupación de objetos.
- c. Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado.
- d. Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la Propuesta pedagógica

A. Objetivo general

Aplicar la estrategia de juego, para desarrollar el aprendizaje de agrupación de objetos de los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, en Chota, año 2016.

B. Objetivos específicos

- a) Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según el color, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, 2016.
- b) Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según su tamaño, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, 2016.
- c) Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según su forma, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, 2016.
- d) Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según su grosor, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, 2016.

4.3. Hipótesis de acción.

La aplicación de estrategias basadas en el juego favorece el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 de Paríamarca, distrito Querocoto, provincia de Chota, año 2016

4.4. Beneficiarios de la Propuesta Pedagógica Innovadora

Los beneficiarios de la propuesta pedagógica innovadora fueron los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I N° 539 – Paríamarca, provincia de Chota, región de Cajamarca y mi persona como docente.

4.5. Población y muestra.

4.5.1. Población

La población estuvo representada por todos los estudiantes la I.E.I N° 539 – Paríamarca, provincia de Chota, región de Cajamarca.

4.5.2. Muestra

La muestra estuvo representada por:

- Diez sesiones las cuales fueron desarrolladas para la deconstrucción de la Práctica pedagógica.
- Diez diarios de campo los cuales estuvieron relacionados con la Práctica pedagógica (deconstrucción)
- Diez sesiones de aprendizaje que fueron desarrollados para la reconstrucción.
- Diez diarios de campo que fueron desarrollados para la Propuesta innovadora.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Instrumentos de enseñanza

- a) **Diarios reflexivos:** Este instrumento me sirvió para evaluar el desarrollo de la aplicación de mis sesiones en la estrategia de juego, para mejorar el aprendizaje de agrupación de objetos.
- b) **Fichas de evaluación de la estrategia:** Este instrumento me sirvió para evaluar al participante con la intención de recoger información referida a la aplicación de la estrategia del juego por parte del docente.
- c) **Ficha de observación:** Teniendo en cuenta que las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo, ellas me sirvieron para recoger datos de los estudiantes y conocer en qué medida estaban mejorando su aprendizaje de agrupación de objetos.
- d) **Diseño de sesiones:** Instrumento que me sirvió para planificar mis sesiones y poder desarrollarlas con los estudiantes, el mismo que estuvo organizado por procesos pedagógicos y procesos didácticos.

4.6.2. Instrumentos de aprendizaje

- a) **Lista de cotejo de entrada:** En este instrumento recogí información inicial de los estudiantes en cuanto a su aprendizaje, el mismo que estuvo organizado en función de 6 ítems de desempeño.
- b) **Lista de cotejo de salida:** En este instrumento recogí información final de los estudiantes en cuanto a su aprendizaje, el mismo que estuvo organizado en función de 6 ítems de desempeño.

- c) **Lista de cotejo de cada sesión de aprendizaje:** Instrumento que me permitió evaluar el aprendizaje de los estudiantes al final de cada sesión de clase desarrollada en aula.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

HIPOTESIS DE ACCION:												
La utilización de estrategias basadas en el juego favorecerá el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 de Paríamarca, distrito Querocoto, provincia de Chota, 2016.												
ACCION	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La utilización de estrategias basadas en el juego	Docente. Participante (Investigador)	Bibliografía										
ACTIVIDADES DE ACCION												
1.-Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador Docente participante Acompañante	Fuente de información. fichas	x	x								
2.- Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante Acompañante	Rutas de aprendizaje Textos escolares del MED Guías metodológicas	x	x								
3.- Revisión de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Fichas de evaluación de las estrategias Ficha vidoc		x	x	x	x					
4.- Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Fichas de validación		x	x	x	x					
5.- Ejecución de las sesiones de aprendizajes.	Docente participante	Juegos Dinámicas Imágenes Recurso de la zona		x	x	x	x					
6.- Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador Docente participante Acompañante	Lista de cotejo Diario de campo Fichas de observación Guías de entrevista	x									
7.- Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador Acompañante	Instrumentos de validación	x									
8.- Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante	Lista de cotejo Diario de campo Fichas de observación		x	x	x	x					
9.- Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente	Facilitador Docente participante	Laptop Matrices				X	x	x				
10.- Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador Docente participante	Laptop Impresora papel Anillados Papel							x	x		
11-Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador Docente participante	Laptop Impresora papel Anillados Papel									x	x

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

GRÁFICO N°01: “Estrategias más utilizadas en cada momento de las sesiones desarrolladas”



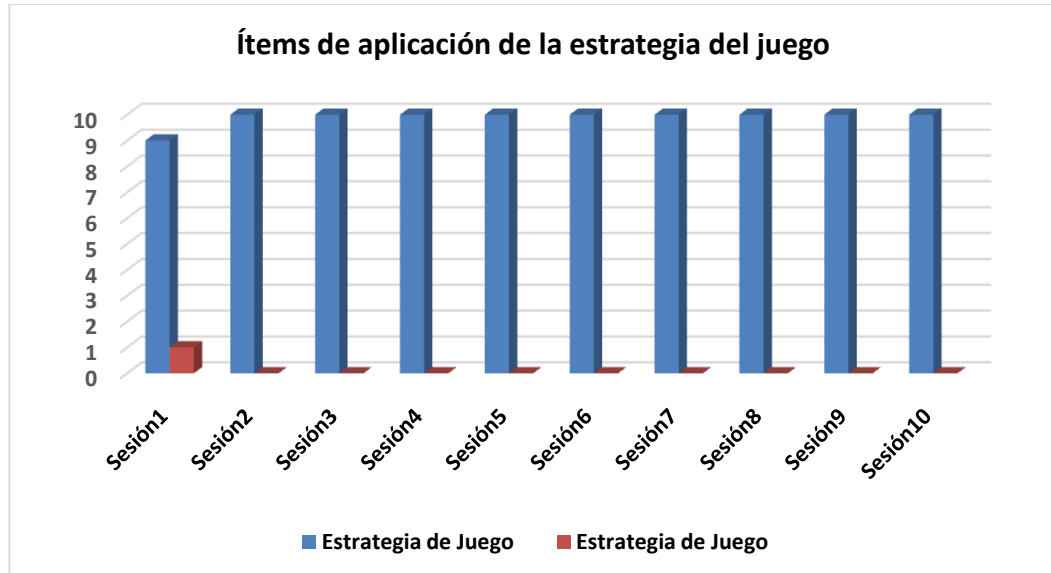
FUENTE: Matriz N° 01 Análisis de sesiones de aprendizajes.

INTERPRETACIÓN: En el grafico N° 01 se puede observar que en el momento de inicio de las 10 sesiones se ha desarrollado con mayor predominancia la estrategia de interrogación y declaración del propósito. Así mismo en el momento del desarrollo ha predominado en 10 sesiones la estrategia del juego y en 9 la estrategia de agrupación, Además la estrategia que más ha predominado en el momento de cierre en las 10 sesiones es la metacognición.

DISCUSIÓN: En el desarrollo de la sesión hemos enfatizado el trabajo en equipo y la enseñanza a través del juego porque facilita el aprendizaje de dicha noción matemática donde el niño interactuando con sus compañeros y su maestra van adquiriendo y desarrollando sus aprendizajes de una manera divertida estos resultados pueden ser corroborados por (Minerva Torres , Educere, 2002) quien resalta la importancia del juego precisando, que los juegos deben considerarse como

una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante.

GRÁFICO N°02: Cantidad de ítems desarrollados en cada sesión de aprendizaje, según la estrategia aplicada”

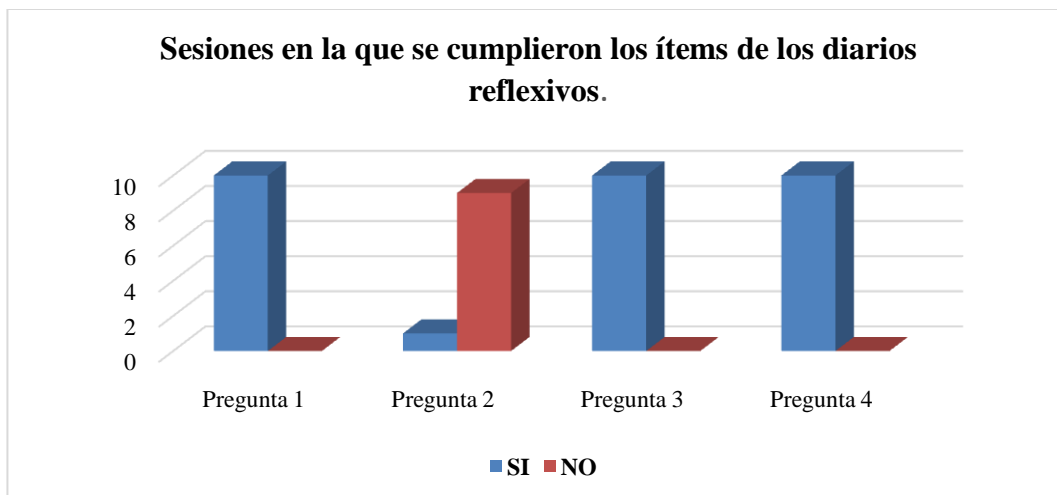


FUENTE: Matriz N° 02 aplicación de la estrategia de investigación acción.

INTERPRETACIÓN: Conforme se puede observar en el grafico N°2, en 9 sesiones se ha cumplido el total de ítem previsto para la evaluación de la estrategia del juego y en 1 no se ha cumplido con totalidad tal estrategia.

DISCUSIÓN: Las estrategias aplicadas han sido desarrolladas cumpliendo determinados ítems que orientaron la aplicación en cada sesión de aprendizaje con la finalidad de lograr los aprendizajes previstos. Los ítems que se han considerado en la estrategia se encuentran respaldados por la teoría de (Froebel, 2010) quien señala que la educación ideal del hombre, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.

GRAFICO N°03: “Número de sesiones en las que se cumplieron los ítems de los diarios reflexivos”



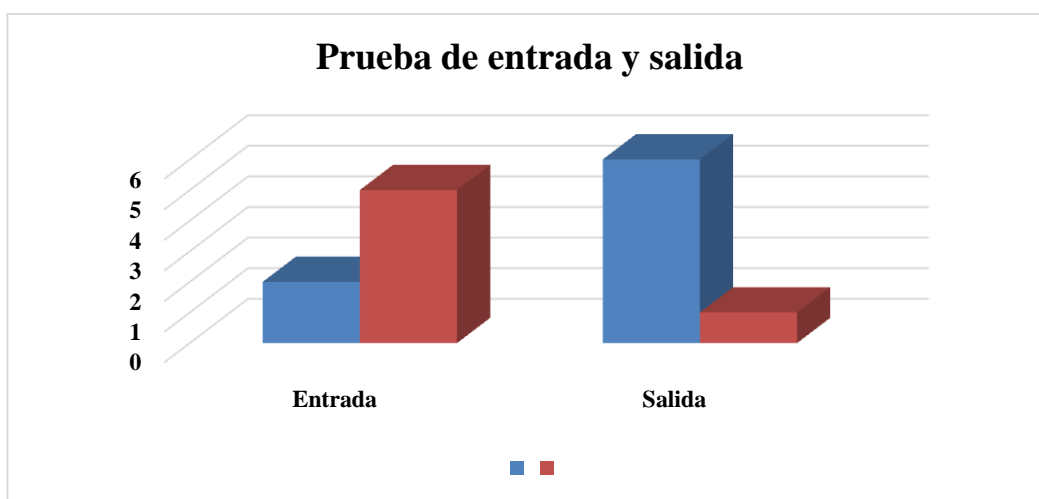
FUENTE: Matriz N° 3 análisis de diarios reflexivos

INTERPRETACIÓN: En las diez sesiones se cumplió con seguir los pasos establecidos durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, de las 10 sesiones solo en 1 se encontró dificultades en el desarrollo de la estrategia y 9 se han cumplido con los requerimientos de los ítems para desarrollar la estrategia del juego en el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 539- Pariamarca,- Querocoto -Chota, 2016.

DISCUSIÓN: Con la pregunta 1 y 2 de los diarios reflexivos se concretiza de una manera certera lo que se pretendió alcanzar con mis estrategias indicando que se utilizó los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje y los cuales con la lista de cotejo me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático. Así tenemos, según Froebel (s.f) : la educación ideal del hombre es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, para Froebel, la educación tenía la gran tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión con Dios. A esto

lo denominó educación integral y se basaba en estos pensamientos debido a su profundo espíritu religioso, el cual quería manifestar al exterior, lo que ocurría en su interior: su unión con Dios, también se asienta en la fundamental unidad entre naturaleza, hombre y Dios que configuran las coordenadas de desarrollo de especulación teológica-filosófica-educativa.

GRÁFICO N° 04: “Resultados de los aprendizajes de la prueba de entrada y salida según números de estudiantes”

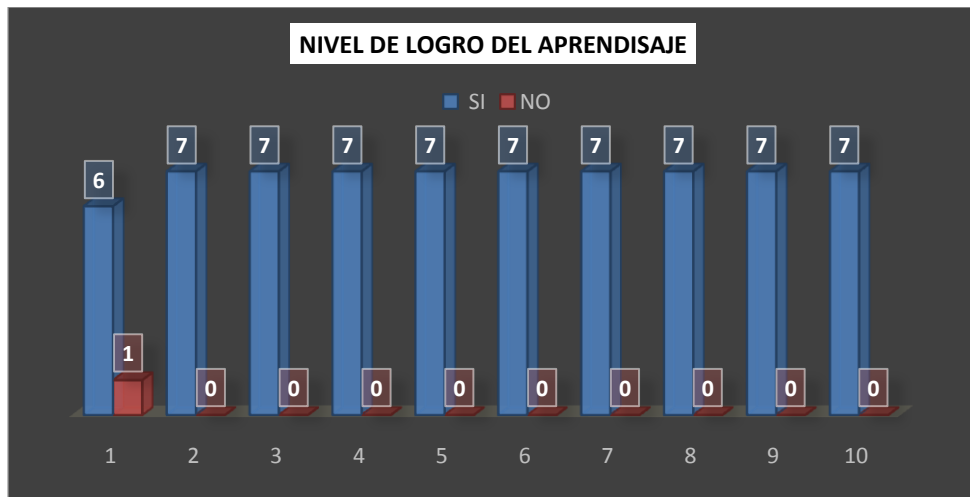


FUENTE MATRIZ N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

INTERPRETACIÓN. Según los resultados obtenidos se tiene que en la prueba de entrada de 7 estudiantes solo 2 desarrollaban los ítems referido al aprendizaje de agrupación de objetos y 5 estudiantes no lo desarrollaban , en cambio en la prueba de salida 6 estudiantes han desarrollado los ítems referidos al aprendizaje de agrupación de objetos y solo uno no ha desarrollado.

DISCUSIÓN. La estrategia aplicada en el desarrollo de las 10 sesiones han dado con los resultado de allí que han contribuido en el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 539-Pariamarca,- Querocoto -Chota, 2016 teniendo presente que el aprendizaje en base al juego es indispensable para el desarrollo del estudiante. Por ello el autor Piaget (Yanela Diaz , 2013) indica que el niño comprende el mundo actuado u operando sobre él. Por lo tanto, la acción es el instrumento por el que el ser humano entra en contacto con los objetos externos y puede conocerlos.

GRÁFICO N° 05: “Logros de los aprendizajes en cada sesión, según número de estudiantes”



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

INTERPRETACIÓN: De las 10 sesiones aplicadas a los estudiantes en 9 de ellas los 7 alumnos lograron el aprendizaje de agrupación de objetos a través de la estrategia del juego y en una sesión 6 alumnos lograron el aprendizaje y 1 no logro.

DISCUSIÓN: Se tiene que el nivel de logro de aprendizaje luego de la aplicación en 9 sesiones se logró un desarrollo al 100 % en los estudiantes, mejorando su aprendizaje de agrupación de objetos a través de la estrategia del juego salvo que en una de ellas se desarrolló en un 86%. Estos resultados se encuentran respaldados por la Teoría del aprendizaje de David Ausubel (1997) que establece que el individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creara una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje. El conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones,

informaciones, vinculadas entre sí y cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación.

6.2. Triangulación

6.2.1. Triangulación sobre la aplicación de la estrategia

DIARIO REFLEXIVO		FICHA DE EVALUACION DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMENTARIO
PREGUNTA1	PREGUNTA2		
Teniendo presente el diario reflexivo contenido en la matriz 3, tenemos que en las 10 sesiones seguí los pasos establecidos de la estrategia.	De las 10 sesiones encontré dificultades en la sesión N° 01 en el desarrollo de mi estrategia y en 9 sesiones no tuve dificultades.	En 9 sesiones se han cumplido con la totalidad de ítems previsto para el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos a través de la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 539-Pariamarca,- Querocoto -Chota, 2016.	He aplicado mi estrategia sin dificultades siguiendo los pasos establecidos sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación de la misma.

6.3. Triangulación sobre los logros de aprendizajes de los niños y niñas de 5 años.

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA.	LISTA DE COTEJO DE EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES	LISTA DE COTEJO DE SALIDA	COMENTARIO
Teniendo presente lo establecido en la matriz 4, En la evaluación de entrada se tiene que 5 niños no lo aplicaban y solo 2 aplicaban tal estrategia.	Teniendo en cuenta los indicadores se tiene que en 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	En la evaluación de salida se tiene que 6 niños logro el aprendizaje de agrupación de objetos a través de la estrategia del juego y solo 1 no logro tal estrategia.	Teniendo presente que he aplicado mi estrategia sin dificultades siguiendo los pasos establecidos sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación

	logro 6 estudiantes.		de la misma. Tenemos como resultado positivo ya que en 9 sesiones se logró a un 100% y en 1 de ellas a un 86%.
--	----------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.4. Lecciones aprendidas

- El niño a través del juego aprende más rápido
- Investigando desde el aula puedo mejorar mi práctica pedagógica
- Investigando desde el aula se puede ayudar de una mejor manera a mejorar los aprendizajes de los estudiantes.
- Diseñar y aplicar nuestra estrategia a nuestros propios alumnos ayudo a conocer dificultades y tomar medidas para dar solución a tales dificultades de aprendizaje.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Comunicación oral.	Mediante la estrategia planteada juego para favorecer el aprendizaje, los estudiantes mejoraron su aprendizaje, hay que seguir fortalecido tal estrategia en el aula.	Sus hijos aprendieron positivamente con la estrategia “juego para favorecer el aprendizaje”, los padres tienen que preocuparse con darles tranquilidad emocional en el interior del hogar a sus hijos, para a si estos no tengan dificultades para desarrollar su aprendizaje.	Los niños de la institución educativa con la aplicación de la estrategia “juego para favorecer el aprendizaje”, mejoraron su aprendizaje, dicho método o estrategia puede ser replicado en las otras aulas para que los demás estudiantes del nivel, también alcancen tales aprendizajes.	Los logros, las lecciones aprendidas a nivel de aprendizajes con la aplicación de la estrategia “juego para favorecer el aprendizaje”, sirve de referencia a todas instituciones, directivos y docentes para que estos puedan adoptar tal estrategia y mejorar la enseñanza de sus estudiantes.

CONCLUSIONES

- La aplicación de la estrategia del juego favoreció el aprendizaje de agrupación de objetos por su color, tamaño, forma y grosor, en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 539 del centro poblado Pariamarca - Querocoto - Chota, quedando demostrado en los resultados obtenidos en la prueba de salida donde 6 de 7 estudiantes han desarrollado los ítems referidos al aprendizaje de agrupación de objetos, en comparación a la prueba de entrada donde sólo 2 de los 7 estudiantes lograron tales aprendizajes.
- La estrategia del juego fue bien aplicada en el momento del desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora, permitiendo que los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 539 del centro poblado Pariamarca - Querocoto - Chota, aprendan a agrupar objetos por su color, tamaño, forma y grosor, de una manera fácil y divertida, así lo demuestran estadísticamente los resultados tabulares y gráficos.
- La aplicación de la estrategia del juego se constituyó realmente en una Propuesta pedagógica innovadora y pertinente a las necesidades e intereses de los estudiantes, ya que fue muy gratificante para la maestra y sus estudiantes de 5 años, reflejándose en el logro de aprendizajes significativos en cuanto a la construcción del conocimiento matemático referido a la agrupación de objetos.
- Todo el proceso investigativo me ha permitido evaluar la validez de los instrumentos y los resultados de la nueva Práctica pedagógica centrada en la estrategia de juego, para motivar el aprendizaje de la Matemática de los niños de 5 años de edad.

SUGERENCIAS

- Al Estado peruano, debe seguir promoviendo e incentivando las capacitaciones y Convenios a través del Ministerio de Educación para seguir innovando las prácticas pedagógicas en las aulas de Educación Inicial.

- A todos los docentes que vienen desempeñando su labor pedagógica en el nivel inicial, se sugiere utilizar estrategias de juego en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, por lo que mejora nuestra práctica pedagógica y el rendimiento académico de los estudiantes y especialmente en el área de Matemática.

- A la Unidad de Gestión Educativa Local de Chota como órgano descentralizado del Ministerio de Educación, realizar las acciones de monitoreo y acompañamiento de manera periódica sobre la aplicación de la estrategia del juego para fortalecer y afianzar las capacidades pedagógicas de las y los docentes de Educación Inicial y, por ende, favorecer el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños y niñas de este nivel de estudios.

- A los docentes del nivel inicial de la gran región Cajamarca, aplicar constantemente la estrategia de juego en el desarrollo de las actividades pedagógicas de las diferentes áreas curriculares, porque contribuye de manera significativa en la mejora de la Práctica pedagógica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1997). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: 10ma Edic. Editorial Trillas.
- Bañeres, D. et. al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Chadwick, M. y Tarky, I. (1988). *Juegos de Razonamiento Lógico – Evaluación y Desarrollo de las Nociones de Seriación, Conservación y Clasificación*. Santiago de Chile. Editorial Andrés bello.
- Diaz, Y. (2013). *Teoría cognitivo-evolutiva de Piaget*. Recuperado el 23 de julio de 2016, de: <http://perspectivasdelainfanciarecreo.blogspot.pe/2013/05/teoria-cognitivo-evolutiva-de-piaget.html>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México. Mc Graw Hill.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado el 23 de julio de 2016, de: <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>
- Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México, FCE.
- Restrepo, B. (2004). *La Investigación Acción Educativa y la construcción del saber pedagógico*. En B. Restrepo, *La Investigación Acción Educativa y la construcción del saber pedagógico* (págs. 45-55). Bogotá: Educación y Educadores.
- Rodríguez, G. (2007). *El jardín de la infancia*. Recuperado el 23 de julio de 2016, de <http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajos-de-filosofia/Froebel.pdf>
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina.
- Tafur, R. (1995). *La Tesis universitaria*. Lima: Mantaro.
- Torres. (2002). *El Juego: una estrategia importante*. EDUCARE, 289 - 296.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Barcelona: Crítica.

ANEXO A:
MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Paríamarca, Chota, 2016”	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar la estrategia de juego, para desarrollar el aprendizaje de agrupación de objetos de los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Paríamarca, Chota, 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según el color, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Paríamarca, Chota, 2016. ✓ Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según su tamaño, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Paríamarca, Chota, 2016. ✓ Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según su forma, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Paríamarca, Chota, 2016. ✓ Aplicar la estrategia del juego para agrupar objetos según su grosor, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Paríamarca, Chota, 2016. 	La utilización de estrategias basadas en el juego favorecerá el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 de Paríamarca, distrito Querocoto, provincia de Chota, 2016.	<p>-Estrategia del juego que favorece a la expresión de objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupación - Juegos. - Asambleas. <p>-Estrategia del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Importancia 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestran pertinencia con la edad de los niños - Favorecen al aprendizaje de agrupación de objetos.l. - Revela fluidez - Mantiene la coherencia - Manifiesta espontaneidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios reflexivos - Ficha de observación de las sesiones de aprendizaje - Ficha de evaluación de la estrategia. - Prueba de inicio - Prueba de salida - Lista de cotejo de las sesiones.

ANEXO B:
MATRICES DE PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica - Dialogo :Pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de material - Realiza preguntas - Juega a traer objetos - Dibujo en papelote - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión. - Evaluación a través de dibujos
SESIÓN N°2	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Dialogo :Pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Salida al campo - Realiza preguntas - Realiza un juego - Agrupa por su tamaño - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión. - Evaluación a través de dibujos
SESIÓN N° 3	<ul style="list-style-type: none"> - Salida al campo - Dialogo :Pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de material - Realiza preguntas - Realiza un juego - Agrupa por su tamaño - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión. - Evaluación a través de dibujos
SESIÓN N° 4	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica - Dialogo: pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de material - Realiza preguntas - Juega a traer objetos - Agrupa por su forma - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión. - Evaluación a través de dibujos
SESIÓN N° 5	<ul style="list-style-type: none"> - Juego con globos - Dialogo :pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de material - Realiza preguntas - Juega a traer objetos - Agrupa por su color - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión.
SESIÓN N° 6	<ul style="list-style-type: none"> - Salida al campo - Dialogo :pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de material - Realiza preguntas - Realiza un juego - Agrupa por su grosor - Dibujo en papel boon - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión.
SESIÓN N° 7	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica - Dialogo: pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta materiales - Realiza preguntas - Realiza un juego - Agrupa por su forma - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión.
SESIÓN N° 8	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica - Dialogo: pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta siluetas - Realiza preguntas - Realiza un juego - Agrupa por su forma - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión. - Evaluación a través de dibujos
SESIÓN N° 9	<ul style="list-style-type: none"> - Salida al campo 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta material - Realiza preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a

	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogo :pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Juega a traer objetos - Agrupa por su tamaño - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<p>través de preguntas de reflexión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación a través de dibujos
SESIÓN N° 10	<ul style="list-style-type: none"> - Caja mágica - Dialogo :pregunta de interrogación - Declaración del propósito 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta siluetas - Realiza preguntas - Realiza un juego - Agrupa por su forma - Dibujo en papel bond - Expone sus trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas de reflexión. - Evaluación a través de dibujos
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En todas las sesiones se utilizan con mayor preponderancia la estrategia de pregunta de interrogación y pregunta de propósito.	En todas las sesiones se utilizan agrupamiento y juego como estrategia de mi sesión de aprendizaje	En todas las sesiones predomina la metacognición como instrumento de evaluar mi sesión de aprendizaje.

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

Título: “La estrategia del juego en el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 539-Pariamarca,- Querocoto -Chota, 2016.”

Sesiones	Juego 1.										Juego 2										Juego 3										Juego 4										Juego 5									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI																																								
2										SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI																															
3																				SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI																					
4																														SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI											
5																																								SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	

SI	NO
9	1
10	
10	
10	
10	

Juego 6										Juego 7										Juego 8										Juego 9										Juego 10										TOTAL	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SI	NO
SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI																																										
										SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI																															10	
																																																		10	
																				SI	SI																													10	
																						SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI																					10	

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Título de la investigación: “La estrategia del juego en el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 539- Pariamarca,- Querocoto -CHota, 2016.”

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	si, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes	Si, algunos estudiantes no comprendían los procesos didácticos a seguir, jugaban a su criterio sin entender el propósito de la actividad, por otro lado los estudiantes, recién se estaban reincorporando a las aulas y no querían socializarse entre compañeros.	Sí, tuve en cuenta los materiales no estructurados como: piedras, semillas y flores, los mismos que favorecieron el aprendizaje de la noción de agrupación, agrupa por sus características.	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.	Establecer con los estudiantes las normas de convivencia durante el juego. Conversar con los estudiantes acerca de cuán importante es la compartir nuestros juegos con los compañeros, brindarles confianza para que se vayan adaptando en el aula.
2	Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de	NO , la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.	Sí, tuve en cuenta los materiales de la zona para motivar, salimos por los alrededores para buscar diversas hojas, caídas de los árboles, criterio perceptual-tamaño, durante la actividad	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo	Tener en cuenta el tiempo y la edad de los estudiantes.

	investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes			temático.	
3	Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes	NO , la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.	Sí, tuve en cuenta los materiales los materiales de la zona para el desarrollo de la actividad como piedritas, palitos y cajitas. criterio perceptual- forma, durante la actividad	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.	Establecer con los estudiantes las normas de convivencia durante el juego. Conversar con los estudiantes acerca de cuán importante es la compartir nuestros juegos con los compañeros, brindarles confianza para que se vayan adaptando en el aula.
4	Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes	NO , la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.	Sí, tuve en cuenta los materiales de la zona para el desarrollo de la actividad como tarros, pelotas y cajas de fósforo, criterio perceptual- forma, durante la actividad	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.	Establecer con los estudiantes las normas de convivencia durante el juego. Conversar con los estudiantes acerca de cuán importante es la compartir nuestros juegos con los compañeros, brindarles confianza para que se vayan adaptando en el aula.

5	Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes	NO , la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.	Si, tuve en cuenta los materiales los materiales de la zona para el desarrollo de la actividad como manzanas, plátanos, guayabas y chirimoya, criterio perceptual- color, durante la actividad	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.	Agrupar a los niños, los activos con los más tranquilos para que les ayude en el desarrollo de la estrategia.
6	Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes	NO , la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.	Si, tuve en cuenta los materiales los materiales de la zona para el desarrollo de la actividad como palitos, carrizos, guayaquiles, Etc. criterio perceptual- grosor, durante la actividad	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.	Hacerles participar a todos los niños y utilizar el material pertinente para una mejor comprensión de la estrategia del juego.
7	Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar	NO , la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.	Sí, tuve en cuenta los materiales los materiales de la zona para el desarrollo de la actividad como payaso, ula, ula, mesa y las figuras geométricas	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad	Agrupar a los niños, los activos con los más tranquilos para que les ayude en el desarrollo de la estrategia.

	<p>cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes</p>		<p>, criterio perceptual- forma, durante la actividad</p>	<p>de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.</p>	
8	<p>Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes</p>	<p>NO, la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.</p>	<p>Sí tuve en cuenta los materiales los materiales de la zona para el desarrollo de la actividad como carros, bicicleta, aviones ,etc. los mismos que favorecieron el aprendizaje de la noción de agrupación, criterio perceptual- forma, durante la actividad</p>	<p>Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.</p>	<p>Establecer con los estudiantes las normas de convivencia durante el juego. Conversar con los estudiantes acerca de cuán importante es la compartir nuestros juegos con los compañeros, brindarles confianza para que se vayan adaptando en el aula.</p>
9	<p>Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los</p>	<p>NO, la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.</p>	<p>Si, utilice materiales como los dados , los mismos que favorecieron el aprendizaje de la noción de agrupación, criterio perceptual- color durante la actividad</p>	<p>Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.</p>	<p>Establecer con los estudiantes las normas de convivencia durante el juego. Conversar con los estudiantes acerca de cuán importante es la compartir nuestros juegos con los compañeros, brindarles confianza para que se vayan adaptando en el aula.</p>

	estudiantes				
10	Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes	NO , la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.	Si, tuve en cuenta los materiales de la zona para el desarrollo de la actividad como siluetas de animales domésticos: conejo, gallina, caballo, oveja, etc , los mismos que favorecieron el aprendizaje de la noción de agrupación, criterio perceptual- tamaño, durante la actividad	Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.	Establecer con los estudiantes las normas de convivencia durante el juego. Conversar con los estudiantes acerca de cuán importante es la compartir nuestros juegos con los compañeros, brindarles confianza para que se vayan adaptando en el aula.
SISTEMATIZACIÓN	En todas las sesiones de aprendizaje he llevado una secuencialidad en el desarrollo de la sesiones	No encontré ninguna dificultad en mi sesión de aprendizaje En la mayoría de la aplicación de mi estrategia logre que sea amena	Si utilice los materiales pertinentes en mi sesión los mismos que favorecieron el aprendizaje de la noción de agrupación de objetos.	Si utilice un instrumento de evaluación, la lista de cotejo para evaluar sus aprendizajes de los niños y niñas.	Es importante que debemos trabajar acorde a la realidad y contexto del estudiante empleado el material correcto.

MATRIZ N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación:		"aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°539 - Pariamarca, Chota, 2016"																			
Hipótesis de acción		La utilización de estrategias basadas en el juego favorecerá el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 539 de Pariamarca, distrito de Querocoto, Provincia de Chota, 2016																			
Área		Matemática						edad: 5 años													
Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas										Razona y argumenta generando ideas matemáticas		Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Indicador		Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio (grosor) y expresa la acción realizada		Eplica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico		ENTRADA		SALIDA		ENTRADA		SALIDA	
N° de orden estudiantes		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI								
2		NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO								
3		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI								
4		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI								
5		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	5	2	1	6				
6		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI								
7		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI					71%	29%	14%	86%
...																					
Total frecuencia total																					
total porcentaje																					

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

Título de la investigación:		"Aplicación de la Estrategia del juego para favorecer el Aprendizaje de agrupación de objetos en los Estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Paríamarca, Chota, 2016"																		
Hipótesis de acción		La utilización de estrategias basadas en el juego favorecerá el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 539 de Paríamarca, distrito de Querocoto. Provincia de Chota, 2016																		
Área		Matemática						edad: 5 años												
Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes	
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas																			
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción		Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción		Agrupa objetos con un solo criterio (grosor) y expresa la acción		Agrupa objetos teniendo en cuenta sus características y											
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					
Sesión	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	6	1															6	1	86%	14%
2			7	0													7	0	100%	0
3									7	0							7	0	100%	0
4	7	0															7	0	100%	0
5					7	0											7	0	100%	0
6							7	0									7	0	100%	0
7	7	0															7	0	100%	0
8	7	0															7	0	100%	0
9					7	0											7	0	100%	0
10			7	0													7	0	100%	0
Frecuencia																	66	4		
Porcentaje																				
Legenda:	I = inicio		P = Proceso				L =													

ANEXO C:
PLANES DE SESIONES DE APRENDIZAJE

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 539 Pariamarca
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : Luz Diana Pérez Venegas
1.4. FECHA : 08/03/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1.- TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

“Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N^a 539- Pariamarca – Querocoto -Chota, 2016”.

2.2.- SESION : N° 02

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a agrupar con hojas”

2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO : Agrupa hojas caídas por su tamaño.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemática mente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación	Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Realizamos actividades de rutina</p> <p>MOTIVACIÓN Entonamos la CANCIÓN: LAS HOJAS HERMOSAS</p> <p style="padding-left: 40px;">Las hojas son muy hermosas Con diferentes tamaños El viento se los lleva Y yo se las recojo.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos a través de las siguientes preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Qué pasó con las hojitas? <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Creen que todas las hojas que caen son del mismo tamaño?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencionamos que hoy vamos a agrupar hojas caídas de los árboles por su tamaño. 	<p>Canción Diálogo Hojas</p>	
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Comprensión del problema La docente les lleva a los estudiantes a los alrededores del jardín, les dice que van a recoger hojas caídas de los árboles. ¿Cómo podemos agrupar las hojas? ¿Será fácil agrupar las hojas por su tamaño? ¿Cómo podríamos hacerlo?</p> <p>Búsqueda de estrategias Los estudiantes a través de lluvia de ideas mencionan diversas ideas para agrupar por tamaños las hojas, puede ser grande, mediano y pequeño.</p> <p>Representación Vivencial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes escuchan la consigna de la maestra y realizan el juego para que se agrupen los niños. <p>Concreto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manipulan las hojas, las observan, luego jugamos a agruparlas por su tamaño (Grandes, medianas, pequeñas) <p>Pictográfico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartimos hojas de papel y les pedimos que dibujen lo que han realizado con las hojas, luego colorean. <p>Simbólico</p>	<p>Hojas Papel bon pinturas</p>	

	<p>- Exponen sus trabajos y explican el proceso que siguieron para agrupar las hojas.</p> <p>Formalización</p>		
Cierre	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Reflexión</p> <p>- Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>Transferencia</p> <p>Los estudiantes realizan trabajos de agrupación por tamaño con objetos que tienen en su casa.</p>		

VI- INSTRUMENTOS:

Lista de Cotejo

Diario Reflexivo

VII. BIBLIOGRAFÍA.

Rutas del aprendizaje del área de matemática 2015.

LISTA DE COTEJO DE LA SESION N° 02

ÁREA		MATEMATICA					
COMPETENCIAS		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad					
CAPACIDADES		- Comunica y representa ideas matemáticas					
ESTUDIANTES	INDICADORES						
	Menciona el criterio que utilizó para agrupar las hojas (tamaño)		Agrupa objetos y hojas por tamaño.		Describe como realizo la agrupación de objetos		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.- Audencio Montenegro Castro.	✓		✓		✓		
2.-Aldair Mundaca Pérez.	✓		✓		✓		
3.-Yanina Mundaca Mundaca.	✓		✓		✓		
4.-Leidy Lizene Martinez Soriano	✓		✓		✓		
5.-Islany Rubi Vasquez Zavaleta.	✓		✓		✓		
6.-Yober Fabian Mundaca Martinez	✓		✓		✓		
7.-Abigail Noemi Rufasto Bobadilla.	✓		✓		✓		

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- NOMBRE DE LA I.E.I : N° 539 - Pariamarca
- 1.2.- EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
- 1.3.- DOCENTE : Luz Diana Pérez Venegas
- 1.4.- FECHA : 06- 04- 2016

II.- DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

2.1.- TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

“Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 539- Pariamarca – Querocoto -Chota, 2016”

- 2.2.- SESIÓN : N° 04
- 2.3.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Me divierto agrupando objetos
- 2.4.- DURACIÓN : 45 minutos

III.- PRODUCTO : Agrupan objetos de su entorno.

IV.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos	Agrupar objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se empezará con la dinámica: EL RONDERITO MANDA, donde los estudiantes harán lo que el Rey les diga: Agrúpense de 2,3,4,5 Etc.</p> <p>SABERES PREVIOS Conversamos con los estudiantes sobre la dinámica realizada y se les pregunta: ¿Qué hicimos durante el juego? ¿Alguna vez han realizado la dinámica? ¿Dónde? ¿Con quién? ¿A qué jugamos?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN ¿Podríamos agruparse de otra manera? ¿Cómo?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN Hoy vamos agrupar objetos por su forma utilizando diferentes materiales.</p>	La dinámica Diálogo	10 minutos
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Comprensión del problema La docente invita a los estudiantes a entender el problema suscitado. Niños/as tenemos diversos materiales ahora yo quiero que ustedes lo agrupen a los objetos por su forma, pueden hacerlo por favor?</p> <p>Búsqueda de estrategias A través de la estrategia del juego los estudiantes realizan sus agrupaciones en equipos con los diversos materiales del aula.</p> <p>Representación -Representan los grupos de los materiales.</p> <p>Vivencial.-Se agrupan de acuerdo a las indicaciones de la maestra. Los que tienen correa, todas mujeres, todos los varones, los que tienen puesto polo rojo, azul, los que tienen sandalias....</p> <p>Concreto La docente les proporciona materiales de la zona: piedritas, palitos, hoja y flores. -Manipulan los materiales de manera libre. ¿Qué podrías hacer con esos materiales? ¿Tienen la misma forma? ¿Qué forma tienen? -Se les pide a los niños que piensen como</p>	-palitos -piedritas -hojas -flores -papelote -pinturas	25 minutos

	<p>podrían organizar el material que se les ha entregado.</p> <p>- Agrupa los materiales de acuerdo a su forma. Luego trabajan en equipos agrupando en cuerdas los materiales por su forma.</p> <p>Pictográfico.- Dibujan la agrupación de objetos que han trabajado en un papelote</p> <p>Pintan los grupos de objetos que han formado</p> <p>Simbólico.-Los niños mencionan como han agrupado los materiales.</p> <p>-Explica como agruparon los materiales.</p>		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Reflexión</p> <p>Realiza la metacognición</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que aprendieron?</p> <p>-Evaluamos el aprendizaje de los niños mediante una lista de cotejo.</p> <p>Transferencia</p> <p>Agrupar diversos objetos en casa por su forma.</p>		10 minutos

VI.- INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Diario reflexivo.

VII-BIBLIOGRAFIA:

RUTAS DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA - MINEDU

ANEXO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 04

ÁREA		MATEMÁTICA					
COMPETENCIAS		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad					
CAPACIDADES		- Comunica y representa ideas matemáticas					
ESTUDIANTES	INDICADORES						
	Menciona el criterio que utilizó para agrupar objetos (forma)		Agrupa piedritas, flores, palitos y hojas por su forma		Explica como realizó la agrupación de objetos		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.- Audencio Montenegro Castro.	✓		✓		✓		
2.-Aldair Mundaca Pérez.	✓		✓		✓		
3.-Yanina Mundaca Mundaca.	✓		✓		✓		
4.-Leidy Lizene Martinez Soriano	✓		✓		✓		
5.-Islany Rubi Vasquez Zavaleta.	✓		✓		✓		
6.-Yober Fabian Mundaca Martinez	✓		✓		✓		
7.-Abigail Noemi Rufasto Bobadilla.	✓		✓		✓		

ANEXO D:
INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Lugar y fecha : Paríamarca 08 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa N° : 539

1.3. Título lo del proyecto de investigación:

“Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 539- Paríamarca – Querocoto -Chota, 2016”

1.4. Estrategia del aprendizaje aplicada : Estrategia del juego.

1.5. Sesión de aprendizaje N° : 02/10

1.6. Docente participante : Luz Diana Pérez Venegas

II. PREGUNTAS PARA REFLEXION:

1.5. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI O NO. ¿Por qué?

Si porque tuve en cuenta de realizar la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los niños con la aplicación del juego buscando hojas por su tamaño.

1.6. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

No, la profesora acompañante me explicó cómo debo desarrollar la estrategia por eso me ha sido más fácil trabajar con los niños.

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

Si, tuve en cuenta los materiales de la zona para motivar, salimos por los alrededores para buscar diversas hojas, caídas de los árboles.

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

Sí, porque utilicé los indicadores pertinentes y adecuados de acuerdo la sesión de aprendizaje para poder evaluar.

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

Tener en cuenta el tiempo y la edad de los estudiantes.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : Paríamarca 06 de abril del 2016
- 1.2. **Institución Educativa N°** : 539
- 1.3. **Título lo del proyecto de investigación**
“Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 539- Paríamarca – Querocoto -Chota, 2016”
- 1.4. **Estrategia del aprendizaje aplicado** : Estrategia del juego.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°** : 04/10
- 1.6. **Docente participante** : Luz Diana Pérez Venegas

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI O NO. ¿Por qué?**

Sí, porque la metodología en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje está de acuerdo con los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática para dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación, tuve en cuenta la preparación de los materiales para trabajar mi estrategia y motivar a los estudiantes.

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

Si, algunos estudiantes no comprendían los procesos didácticos a seguir, jugaban a su criterio sin entender el propósito de la actividad, por otro lado los estudiantes, recién se estaban reincorporando a las aulas y no querían socializarse entre compañeros.

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

Sí, tuve en cuenta los materiales no estructurados como: piedras, semillas y flores, los mismos que favorecieron el aprendizaje de la noción de agrupación, criterio perceptual- forma, durante la actividad.

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

Sí, porque la lista de cotejo que utilicé a través de la evaluación dicotómica (SÍ, NO) me ayudaron a evaluar los indicadores de manera pertinente, aptos para la edad de los estudiantes y tuvieron concordancia con el campo temático.

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

Establecer con los estudiantes las normas de convivencia durante el juego. Conversar con los estudiantes acerca de cuán importante es la compartir nuestros juegos con los compañeros, brindarles confianza para que se vayan adaptando en el aula.

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACION DE ENTRADA DE LOS NIÑOS

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION: "aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°539 - Pariamarca, chota, 2016"

INVESTIGADOR: Luz Diana Pérez Venegas **EDAD DE LOS NIÑOS:** 5 años **FECHA:** 07/03/2016

AREA: Matemática

INSTRUCCIONES: Marca en el casillero según corresponda

Indicadores Estudiantes	Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.		Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada.		Agrupa objetos con un solo criterio (grosor) y expresa la acción realizada		Aplica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y grafico		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. Audencio Montenegro Castro	✓		✓		✓		✓		✓	✓	✓		
2. Aldair Mundaca Pérez.		X		X		X		X		X		X	
3.-Yanina Mundaca Mundaca.		X		X		X		X		X		X	
4.-Leidy Lizene Martinez Soriano		X		X		X		X		X		X	
5.-Islany Rubi Vasquez Zavaleta.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		
6.-Yober Fabian Mundaca Martinez		X		X		X		X		X		X	
7.-Abigail Noemi Rufasto Bobadilla		X		X		X		X		X		X	

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACION DE SALIDA DE LOS NIÑOS

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION: "Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°539 - Paríamarca, Chota, 2016"

INVESTIGADOR: Luz Diana Pérez Venegas **EDAD DE LOS NIÑOS:** 5 años **FECHA:** 18 de julio del 2016

AREA: Matemática

INSTRUCCIONES: Marca en el casillero según corresponda

Estudiantes	Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.		Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada.		Agrupa objetos con un solo criterio (grosor) y expresa la acción realizada.		Aplica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. Audencio Montenegro Castro	✓		✓		✓		✓		✓	✓	✓		
2. Aldair Mundaca Pérez.		X		X		X		X		X		X	
3.-Yanina Mundaca Mundaca.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		
4.-Leidy Lizene Martinez Soriano	✓		✓		✓		✓		✓		✓		
5.-Islany Rubi Vasquez Zavaleta.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		
6.-Yober Fabian Mundaca Martinez	✓		✓		✓		✓		✓		✓		
7.-Abigail Noemi Rufasto Bobadilla	✓		✓		✓		✓		✓		✓		

Ficha de observación de la sesión



DOCENTE: *Luz Draua Pérez Venegas*

FECHA: *08-03-16*

LUGAR: *Pariamarca*

DISTRITO: *Queroscoto*

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

M. Cs. Brisaida Gallardo Yrigoin
 ACOMPAÑANTE PEDAGÓGICO



PERÚ
Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Tercer Nivel

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 - 2017

DOCENTE: Luz Diana Pérez Venegas

FECHA: 06-04-16

LUGAR: Paucamarca

DISTRITO: Chucabambilla

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

[Firma]
M.Cs. Brisida Gallardo Yrigoin
ACOMPANANTE PEDAGOGICO

Ficha de evaluación de la estrategia

ANEXO N° _____

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: *Pérez Venegas Luz Diana*
2. IE N°: 539 Lugar: *Pucallama* Fecha: *08 - 03 - 16*
3. Edad de los niños y niñas:

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° *52*

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: *«Jugamos a agrupar con hojas»*
2. Estrategia: El juego

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE, SOBRE SU ESTRATEGIA

PAUTAS PARA LA REVISIÓN DE LOS JUEGOS	SI	NO
1. Preparo el material para el juego.	X	
2. Utilizo material de la zona.	X	
3. Preparo materiales en el desarrollo biopsicosocial del niño/a	X	
4. Respeto los estilos y ritmos de aprendizaje del niño/a	X	
5. Promuevo que los niños/as exploren y manipulen el material concreto, invitando a la verbalización de lo que están experimentando.	X	
6. Promuevo que se agrupen.	X	
7. Promuevo que se cumpla las normas de convivencia.	X	
8. Preparé el juego para que se promueva el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	X	
9. Promuevo que vivencien con el propio cuerpo y en relación con los demás.	X	
10. Establezco el tiempo oportuno para que los niños/as representen gráficamente a través del dibujo respecto a lo que han vivenciado.	X	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

M. Cs. Brisida Gallardo Yrigoin
 ACOMPAÑANTE PEDAGÓGICO



PERU

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACION PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 - 2017

ANEXO N° _____

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Apellidos y nombres del participante: *Pérez Venegas Luz Diana*
- 2. IE N°: 539 Lugar: *Pariamarca* Fecha: *06-04-16*
- 3. Edad de los niños y niñas:

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° *04*

- 1. Nombre de la sesión de aprendizaje: *Me divierto agrupando objetos*
- 2. Estrategia: El juego

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE, SOBRE SU ESTRATEGIA

PAUTAS PARA LA REVISIÓN DE LOS JUEGOS	SI	NO
1. Preparo el material para el juego.	X	
2. Utilizo material de la zona.	X	
3. Preparo materiales en el desarrollo biopsicosocial del niño/a	X	
4. Respeto los estilos y ritmos de aprendizaje del niño/a	X	
5. Promuevo que los niños/as exploren y manipulen el material concreto, invitando a la verbalización de lo que están experimentando.	X	
6. Promuevo que se agrupen.	X	
7. Promuevo que se cumpla las normas de convivencia.	X	
8. Preparé el juego para que se promueva el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	X	
9. Promuevo que vivencien con el propio cuerpo y en relación con los demás.	X	
10. Establezco el tiempo oportuno para que los niños/as representen gráficamente a través del dibujo respecto a lo que han vivenciado.	X	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

Brisaida
M. Cs. *Brisaida Gallardo Yrigoin*
ACOMPANANTE PEDAGOGICO

ANEXO E:
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

AUTORIZACIÓN DE USO DE FOTOGRAFÍA

Presente:

Por medio del presente nosotros los padres de familia de nuestros menores hijos de la I.E.I. N° 539- Pariamarca,- Querocoto, autorizamos a la profesora Luz Diana Pérez Venegas, para que utilice las imágenes de nuestros menores hijos en la investigación acción titulada “Aplicación de la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de agrupación de objetos en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 539 - Pariamarca, Chota, 2016”, que está realizando dentro del Convenio Universidad Nacional de Cajamarca-Ministerio de Educación.



Los niños manipulando el material



Los niños agrupando el material por su forma.



Los niños dibujando lo que han representado en la agrupación



La niña mostrando lo que dibujo.

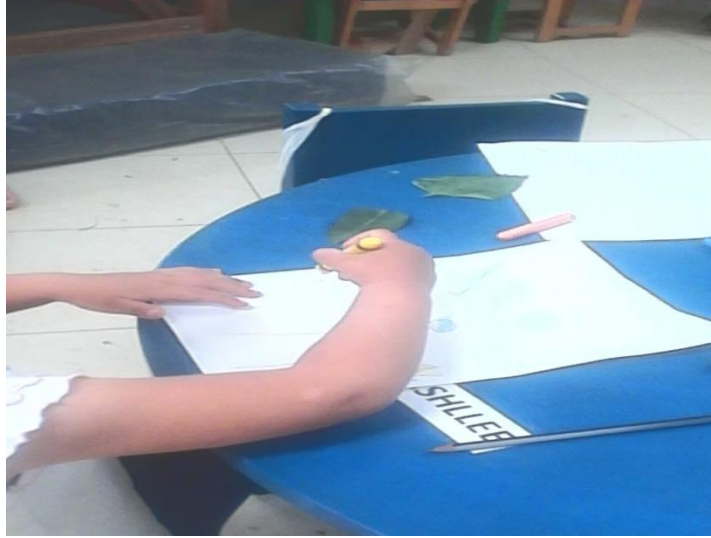


Pegaron en la pizarra sus trabajos para exponer.



Los niños agrupando las hojas por su tamaño.

Dibujando lo que han representado.



El niño exponiendo su trabajo



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 5:00 horas del día 29 de ABRIL del 2017; se reunieron en el ambiente 1M-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 ALVARO ESPARAGUARE
2. Secretario: Docente LIC. CONSTANCE ROSARIO CARRANZA SÁNCHEZ
3. Vocal: Docente M.C. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMÁN

Y en calidad de asesor el docente MAEERA AMELIC OETA UARGAS

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado:
APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DEL SUEÑO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE
AGrupación DE OBJETOS EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.E. N.º 539-
PARAJARCA, CUYOTA 2016

Presentado(a) por: LIC. DIANA PÉREZ VENEGAS, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

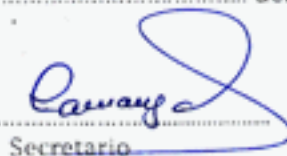
Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera LOGRADO, con el puntaje acumulado de: 64 PUNTOS

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

Siendo las 5:50 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: Luz Diana Pérez Venegas

DNI /Otros N°: 41474531

Correo electrónico: diana_26.perez@hotmail.com

Teléfono: 945 98 1029

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE AGRUPACIÓN DE OBJETOS EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD, DE LA I.E.T N° 539, PARIAMARCA, CHOTA, 2016

Asesor: M.C. EBER AMELIC DEZA VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO ORIENTE

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 Nº 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

10 / 10 / 2017
Fecha

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