



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

*dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica*

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

### **Trabajo de Investigación Acción:**

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR  
NOCIONES BÁSICAS DE CONSTRUCCIÓN DEL NÚMERO EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 846 CHOROMARCA, UGEL  
CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

**Por:**

Julio Edwin Tapia Ruíz

**Asesor:**

M. Cs. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by  
JULIO EDWIN TAPIA RUIZ  
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

*dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica*

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

### **Trabajo de Investigación Acción:**

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR  
NOCIONES BÁSICAS DE CONSTRUCCIÓN DEL NÚMERO EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 846 CHOROMARCA, UGEL  
CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en  
Educación Inicial

**Por:**

Julio Edwin Tapia Ruíz

**Aprobado por el Jurado Evaluador**

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí  
Presidente

M. Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar  
Secretario

Lic. Elmer Luis Piso Goicochea  
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

**A:**

Mis padres, quienes me dieron la vida, educación, valores y principios  
brindándome sabios consejos día a día.

Mis hermanos y a mi hijo que son la razón de mi vida

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres por brindarme su apoyo incondicional y amor sincero día a día en bien de mi formación profesional.

A mis profesores y compañeros por recorrer junto a mí este camino, y enseñarnos a ver la vida de forma cambiante y competitiva.

Al MINEDU y UNC por trabajar unificadamente y así brindarnos esta oportunidad de estudios a los docentes de zonas rurales del ámbito de Cajamarca.

## Índice General

Agradecimientos	v
Índice general	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen y palabras clave	xi
Abstract	xii
Introducción	1
I. Fundamentación del problema	4
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	4
1.2. Caracterización del entorno sociocultural	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	5
II. Justificación de la investigación	6
III. Sustento teórico	7
3.1. Marco teórico (Teorías y enfoques)	7
3.1.1. Teorías	7
3.1.2. Enfoques	13
3.2. Marco conceptual	24
3.2.1. Definición de términos:	24
3.2.2. Noción de Número:	26
3.2.3. Componentes Básicos de Números:	26
IV. Metodología de la investigación	28
4.1. Tipo de investigación:	28
4.2. Objetivos	28

4.2.1.Objetivos del proceso de la investigación acción:	28
4.2.2.Objetivos de la propuesta pedagógica:	28
4.3. Hipótesis de acción:	29
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:	29
4.5. Población y muestra de la investigación	29
4.6. Instrumentos	30
4.6.1.Instrumentos de la enseñanza	30
4.6.2.Instrumentos de aprendizaje	30
V. Plan de acción y de evaluación	32
5.1. Matriz del plan de acción	32
5.2. Matriz de evaluación:	33
5.2.1.De las acciones	33
5.2.2. De los resultados	34
VI. Discusión de los resultados	35
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.	35
6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje	35
6.1.2. Aplicación de la estrategia de la investigación acción	37
6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos:	39
6.1.4. Procesamiento de información de las evaluaciones de (E/S).	41
6.1.5. Procesamiento del nivel de logro aprendizaje indicador y sesión.	45
6.2. Triangulación:	47
6.3. Lecciones aprendidas.	48
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	49
7.1. Matriz de difusión	49
Conclusiones	50
Sugerencias	50
Referencias	52

Anexos	53
Plan de sesión de aprendizaje 01 (nivel inicial 2016)	62
Plan de sesión de aprendizaje 02 (nivel inicial 2016)	66
Plan de sesión de aprendizaje 03 (nivel inicial 2016)	70
Plan de sesión de aprendizaje 04 (nivel inicial 2016)	74
Plan de sesión de aprendizaje 05 (nivel inicial 2016)	77
Plan de sesión de aprendizaje 06 (nivel inicial 2016)	81
Plan de sesión de aprendizaje 07 (nivel inicial 2016)	85
Plan de sesión de aprendizaje 08 (nivel inicial 2016)	88
Plan de sesión de aprendizaje 09 (nivel inicial 2016)	92
Plan de sesión de aprendizaje 1o (nivel inicial 2016)	96



## Índice de Tablas

**Tabla N° 01:** Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846. Pág. 37

**Tabla N° 02:** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida por estudiante de nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846. Pág. 42

**Tabla N° 03:** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida por indicadores de nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846. Pág. 43

**Tabla N° 04:** Resultados del nivel de logro de nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846. Pág. 46

## Índice de Figuras

**Figura 1.** Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas para la construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846. Pág. 38

**Figura 2:** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de nociones pre numéricas (E-S) en los estudiantes de 5 años de edad I.E.I. N° 846. Pág. 42

**Figura 3.** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida por indicadores de nociones pre numéricas de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846. Pág. 44

**Figura 4:** Resultado de procesamiento del nivel de logro del aprendizaje de los estudiantes de 5 años, de la I.E.I. N° 846, en las 10 sesiones de aprendizaje. Pág. 46

## Resumen

Esta investigación presenta una nueva propuesta donde el docente interactúe dinámicamente con los estudiantes de nivel inicial aplicando diversas estrategias lúdicas, Por lo cual el presente proyecto de investigación responde a la siguiente pregunta ¿Qué estrategias lúdicas puedo aplicar para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 846, UGEL, Cajamarca, 2016? Como objetivo general de la propuesta pedagógica se planteó: la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846, Choromarca -distrito de Matara, Ugel – Cajamarca, 2016. La hipótesis que orientó la investigación propone que: Si se aplica estrategias lúdicas apropiadas, esto permitirá desarrollar las principales nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846, UGEL, Cajamarca, 2016. El estudio se fundamenta en los aportes de las teorías y los enfoques de Wallon, Lev Vygotsky, Piaget (Juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas) que fundamentan el empleo del juego como estrategia para desarrollar capacidades matemáticas en los estudiantes. En lo referente a la metodología, el estudio se enmarca en la investigación-acción de la práctica pedagógica. Para la recolección de los datos, se utilizaron instrumentos como: diarios de campo, diarios reflexivos, fichas de autoevaluación de la práctica pedagógica, listas de cotejo de entrada y salida, guías de observación, y es aplicada puesto que se realizó un plan de acción a través de la ejecución de diez sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. La población estuvo constituida por el desarrollo de las sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción. La muestra estuvo conformada por la práctica pedagógica en un total de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora. Los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, pues la aplicación sistemática de estrategias lúdicas favorece en forma significativa el desarrollo de las nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años.

**Palabras Clave:** Actividad lúdica, estrategia, conceptos pre numéricos, aprendizaje.

## **Abstract**

The present research work presents a new proposal, that the teacher dynamically interacts with students of the initial elementary level using various ludic strategies. In this view, the presents research work addresses the following question: What ludic strategies can I use to develop the basic concept of number construction with the five-year old students at the 846 School, UGEL, Cajamarca,2016? The general aim of the pedagogical proposal was: The use of ludic strategies to develop basic concepts of number construction with the five-year old students at the 846 School, Choramarca, Matara, UGEL – Cajamarca, 2016. The hypothesis was: The use of appropriate ludic strategic will allow the development of the main basic concepts of number construction in the five-year old students of the 846 School, UGEL, Cajamarca. The rationale for the study is in the theories and approaches of Wallon, Lev Vygotsky, Piaget (exercise game, symbolic games, rule games) that support the use of play as a strategy to develop mathematical skills in students. The methodology is framed in the action research of pedagogical practice. The instruments to collect the data were: field journals, reflective journals, self-assessment record of pedagogical practice, entry checklist and exit checklist, observation guides. The action plan of this applied research was developed in ten learning sessions to verify the results of the reconstruction process. The population consisted of the learning sessions during the process of deconstruction and reconstruction. The sample comprised the pedagogical practice in a total of ten learning sessions with the innovative pedagogical proposal. The results allowed me to confirm the hypothesis since the systematic use of ludic strategies significantly favours the development of the basic notion of number construction in the five-year old students.

**Keywords:** Ludic activity, strategy, pre-numeric concepts, learning

## Introducción

El juego constituye una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil ya que, a través de él, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de sus distintas etapas evolutivas. El juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los estudiantes; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano.

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

Las actividades lúdicas son indispensables y a la vez significativas, en la iniciación a la matemática, porque facilita los aprendizajes en los estudiantes de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los estudiantes en Educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.

En las diversas jornadas pedagógicas con los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 846, he podido evidenciar la escasa aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en las sesiones diarias de aprendizaje, ello por desconocimiento de las mismas. Con estos antecedentes trataré de encaminar mi investigación hacia la aplicación de diversas estrategias lúdicas en el área de matemática y con ello lograr mejorar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Ante la problemática descrita, se formula el siguiente pregunta: ¿Cómo la estrategia lúdica vamos de pesca mejorara el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca, distrito de Matara - Cajamarca 2016.

La investigación tuvo como objetivo general aplicar estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 846, Choromarca - Matara. En esta investigación se está tratando los siguientes capítulos:

Apartado I: FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA: en la cual se fundamenta nuestra investigación de nuestra práctica pedagógica, del entorno sociocultural y planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

Apartado II: JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN: presenta el norte de la importancia del trabajo.

Apartado III: SUSTENTO TEÓRICO: contiene las teóricas y enfoques que sustentan mi trabajo investigativo, además el aporte teórico se fundamenta en la sistematización de los fundamentos teóricos de la estrategias lúdicas para lograr nociones básicas de construcción del número bajo el enfoque de autorreflexión e interculturalidad

Apartado IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: en la cual contiene el tipo de investigación y los objetivos.

Apartado V: PLAN DE ACCIÓN DE EVALUACIÓN: la cual evidencia las matrices de acción y de los resultados.

Apartado VI: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS: se evidencia los resultados obtenidos tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción.

Apartado VI: DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS: se da conocer a toda la comunidad educativa de los logros alcanzados en la presente investigación.

La investigación se justifica debido a que la experiencia dominante en los estudiantes antes de iniciar la escolaridad es el juego, el cual disfrutan por excelencia, la metodología de juego aplicada a las matemáticas permitirá la obtención de aprendizajes reales por parte de los alumnos y el juego es importante para el desarrollo integral del niño no solo desde el punto de vista motor; sino también desde lo intelectual, afectiva y social.

La infancia es sinónimo de juego; a través de este el niño aprende, conoce, descubre el mundo, lo representa, lo imagina, lo verbaliza y se apropia de él. El juego crea disciplina, hace que se interioricen reglas, se comparta con otros, se elaboren hechos, situaciones y se profundicen conocimientos.

Con el juego, los estudiantes expresan sus propias ideas sobre los asuntos que éste implica y de esta forma manifiestan sus esquemas conceptuales y los someten al juicio y aprobación de los compañeros que rectifican negociadamente aquello que no es correcto, de esta manera, el juego se constituye como una herramienta pedagógica que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, por un lado como elemento renovador de enseñanza y por el otro como un medio de aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño, esto demuestra que la mejor situación para aprender resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego o la considera como actividad integrada, es decir juego-trabajo, como lo afirma Piaget “el juego es una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño”.

En función de ello, los aportes más relevantes de mi trabajo se presentan a través de las estrategias lúdicas, dando como respuesta inmediata la comprensión de los estudiantes y niñas en cuanto al interés, motivación y comprensión de la construcción del número en donde se involucre las tres fases (concreto, gráfico y simbólico) Por lo cual se verificó que a través de estas actividades lúdicas se puede lograr un aprendizaje significativo.

## **I. Fundamentación del problema**

### **1.1. Caracterización de la práctica pedagógica**

La práctica pedagógica es responsabilidad de cada uno de los docentes dentro del aula o fuera de ella, es por ello que me percaté que en el quehacer diario de mi labor educativa no realicé un adecuado uso de estrategias didácticas aplicadas en mi práctica pedagógica acorde al nivel inicial, por lo cual intuí que carezco de estrategias lúdicas pertinentes que me permitan desarrollar nociones pre numéricas en mis estudiantes, evidenciándose que los estudiantes de nivel inicial presentan dificultad en la secuencia de la numeración tanto de forma cardinal y ordinal en el área de Matemática. Esto ocasiona que los estudiantes y niñas no desarrollen la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Ante estas dificultades mi persona cuenta con mucho entusiasmo y fortaleza de investigar, conocer, diseñar y aplicar estrategias lúdicas pertinentes para poder desarrollar y/o mejorar las nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 846 Matara.

### **1.2. Caracterización del entorno sociocultural**

La I.E.I. Choromarca se encuentra ubicado en el distrito de Matara a una altura de 3450 msnm, en una zona rural, el local es propio con un área total de 663.45m<sup>2</sup> terreno donado por la comunidad donación Ad- Corpus, y construida por la Municipalidad de Matara siendo el actual alcalde Sr: Elmer Enrique Muñoz Pablo, fue creada con Resolución N° 0272, de fecha 04 de marzo del 2015, como Institución Educativa de Nivel Inicial, ya que anteriormente funcionaba como PRONOEI, en cuanto a la infraestructura de la Institución Educativa cuenta con (02) accesos y 02 pabellones de material noble y cerco perimétrico de concreto: 1° Pabellón material noble: 01 aula, dirección, 2° Pabellón material noble: 01 cocina comedor, 04 baños (2 alumnos, 01 de docente, 01 de incapacitados), se cuenta con mobiliario suficiente y adecuado, los padres de familia son de bajos recursos económicos, dedicados mayormente a actividades agrícolas, siendo sus productos de mayor producción la alverja, trigo, cebada, maíz y linaza, productos que lo usan para consumo y cuando existe excedente de producción es vendida a terceros.

En la actualidad la comunidad cuenta con el nivel inicial y primaria, los estudiantes que existen aptos para el nivel secundario concluyen este nivel en la capital del distrito Matara.



En la Institución no contamos con medios y materiales para el nivel y es escaso el material didáctico, debido a que es una institución creada recientemente por ello mi persona conjuntamente con los padres, madres de familia y autoridades de la localidad estamos trabajando coordinadamente para mejorar las condiciones pedagógicas en nuestra Institución siendo los directamente beneficiados nuestros estudiantes, brindando una educación con calidad y equidad, pues ellos son la razón de nuestro quehacer educativo por lo consiguiente ponemos en práctica los conocimientos que nos comparten nuestros docentes y acompañantes pedagógicos en los diversos talleres impartidos por la UNC en el programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial, fortaleciendo mis capacidades en este nivel tan importante de la Educación Básica Regular para cerrar las brechas entre los niveles inicial y primaria.

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

En mi diario desempeño de mi practica pedagógica con estudiantes de 5 años de edad, he notado que las estrategias lúdicas no están presentes en las diversas sesiones de aprendizaje como corresponde a pesar que el juego es una característica innata propias de la edad del niño con lo cual no lograre un aprendizaje significativo en el área de matemática. Frente a ello, he formulado la siguiente interrogante: ¿Cómo aplicar adecuadamente actividades lúdicas pertinentes para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en la construcción del número de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 – Choromarca de la Ugel Cajamarca?

## **II. Justificación de la investigación**

En mi desempeño pedagógico, al realizar las sesiones matemáticas orientadas a desarrollar conocimientos pre numéricos en mis estudiantes, presento dificultad en la aplicación de estrategias ya que las estrategias habituales son inadecuadas al nivel y además presentan carencia de sustento teórico; por lo que es necesario conocer, diseñar y aplicar estrategias lúdicas matemáticas orientadas a desarrollar nociones básicas de construcción del número; debido a que el desarrollo de nociones pre numéricas son imprescindibles en la construcción numérica tanto ordinal y cardinal, para que posteriormente los estudiantes adquieran habilidades de resolución de problemas que impliquen la aplicación de sencillas operaciones como: quitar, añadir, repartir. Por lo cual es pertinente y viable este tipo de investigación acerca de nociones pre numéricas en edad preescolar entre los 4 y 6 años de edad realizando actividades que ayuden a fortalecer y mejorar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Es por esta razón que en este trabajo investigativo mi persona requiere hacer uso de la estrategia lúdica: vamos de pesca, entre otras con el fin de mejorar los conceptos pre numéricos de mis estudiantes y de mi practica pedagógica siguiendo un proceso metodológico adecuado y optimo, partiendo de una reflexión crítica que me permita comprender, evaluar y lograr un cambio de actitud y mejoras observables.

### III. Sustento teórico

#### 3.1. Marco teórico (Teorías y enfoques)

##### 3.1.1. Teorías

###### 3.1.1.1. Teoría de Piaget

**Para Piaget** El juego constituye una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil ya que, a través de él, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de sus distintas etapas evolutivas. En este sentido lo distingue por su finalidad de tres formas (Piaget, 1990)

- A. El juego de ejercicio:** el nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logran una vez adquiridas las habilidades que permiten superar una dificultad determinada. Durante los primeros 18 meses del desarrollo, casi todos los esquemas sensoriomotores incorporados se van a ejercitar por el placer lúdico que generan, la característica principal de estas formas consisten en que el niño desarrolla esencialmente el placer motor, correr, saltar, lanzar, trepar, patear, saltar, gritar, arrastrarse, gatear, etc. Abarca todas aquellas acciones que el ser humano incorpora naturalmente y que realiza más tarde en su vida cotidiana, en el trabajo, en el deporte o en el juego.
- B. El juego simbólico:** es una forma de juego en la cual el niño modifica la realidad en función de su representación mental, ignorando todas las semejanzas entre el objeto y lo que ha escogido que represente. El objeto se convierte en un símbolo de algo ya existente en la mente del niño. (Piaget, 1981)

Se distinguen de los juegos como ejercicio en el hacer “como si”.

“El símbolo implica la representación de un objeto ausente. Se basa en el simple parecido entre el objeto presente, que es el significado”, por ejemplo, recostarse sobre una tela que representara la almohada, y se evoca una situación por placer (hacer que duerme).

Al principio, alrededor de los dos años, el niño se limita a hacer “como si” ejerciera una de sus acciones habituales, por ejemplo, hace como que duerme, como que se lava, etc. Si bien se trata de un simple

ejercicio de conductas propias, ya es un ejercicio simbólico. Más adelante aplica esquemas simbólicos sobre objetos, hace dormir, comer o caminar ficticiamente a otros objetos. Si bien actos tales como dormir y lavarse no son juegos, en tanto se ejercen simbólicamente se convierten en forma inmediata en actividades lúdicas.

Posteriormente parecen los juegos de imitación de conductas llevadas a cabo por otros: el niño hace como si leyera el diario. Más tarde estos esquemas son proyectados: hace leer el diario al muñeco: más adelante no solamente imita conducta de otros, sino que se identifica totalmente con personajes u objetos: camina en cuatro patas y dice “miau”.

A partir de los tres años el juego simbólico se enriquece notablemente, ya que se impregna de imaginación. Se construyen y juegan escenas enteras y complejas que van desde la simple transposición de la vida real hasta la invención de seres imaginarios.

**C. El juego reglado:** es la actividad lúdica de los seres socializados e incorporan en su estructura al juego de ejercicio y al juego simbólico. El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos y se consolida progresivamente durante el periodo del pensamiento lógico concreto y logra su máxima expresión en el pensamiento formal abstracto. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras, por ejemplo: juegos de canicas, carreras, entre otros; o intelectuales como el ajedrez, con competencia de los individuos sin lo cual la regla sería inútil; es decir, estos juegos tienen un código que los regula este es transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. (Piaget, 1981)

Para Piaget, el juego de las reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado”.

Esta teoría de Piaget me permitió categorizar y estructurar la aplicación de mis sesiones de aprendizaje de forma progresiva, considerando en estas los juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos

de reglas, mediante estos se lograron aprendizajes significativos en mis estudiantes (Piaget J. , 1945)

### **3.1.1.2. Teoría de Vigotsky**

**Lev Vygotsky**, por su parte, subraya que los dos elementos que caracterizan al juego son la circunscripción del juego a una esfera imaginaria y la existencia de reglas. Él también clasifica los juegos en tres grandes grupos a lo largo de su evolución en: juegos con distintos objetos, juegos constructivos y juegos de reglas. Asimismo, Vygotsky afirma que los juegos "constituyen la fuente principal de desarrollo cultural en el niño, y en particular, del desarrollo de la actividad simbólica" (Mireia, 2014 )

Esta teoría me sirvió para complementar los aportes de Piaget en la tipología del juego, así mismo en la aplicación de las sesiones se notó que el niño través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros estudiantes amplía su capacidad de comprender la realidad.

### **3.1.1.3. Ausubel:**

El juego es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales, motoras o afectivas, que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula. (Ausubel, 1983)

Clasificación de los juegos:

- Juegos sociales
- Juegos afectivos
- Juegos psicomotores
- Juegos cognitivos

Teoría del Aprendizaje Significativo: Podemos considerar como la teoría psicológica que se ocupa netamente de la psicología del aprendizaje en el aula. Ausubel ha construido un marco teórico de referencia que pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se lleva a cabo la adquisición y la retención de los grandes cuerpos de significado que se manejan.

Es una teoría psicológica por que ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. La teoría del aprendizaje significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumno, de modo que adquiera significado para el mismo. Pozo considera la teoría del aprendizaje significativo como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde el enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar.

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. Ausubel quien sostiene que el aprendizaje debe ser significativo de tal manera que se vincule y organice los aprendizajes nuevos en función de los conocimientos previos que ya posee la persona. Al referirse sobre la teoría del Aprendizaje Significativo menciona que este tipo de aprendizaje debe ser verbal, comprensivo, donde se soluciones problemas, se creen relaciones sustantivas (no arbitrarias) entre nuevos conocimientos de los que ya disponen los alumnos. Estas relaciones implican un cambio cualitativo en los conocimientos personales para nuevos significados. El aprendizaje significativo se puede producir no sólo por descubrimiento sino por recepción. Las “condiciones para el aprendizaje significativo”.

Como lo propone Ausubel el aprendizaje significativo se fortalece en el niño gracias al juego por ser una característica del niño y el aprendizaje por lo que se realizaron juegos orientados a la enseñanza de la matemática los cuales le van a ser útil para su vida diaria.

#### **3.1.1.4. Teoría de Fröebel**

Según Fröebel, el juego de construcción es un tipo de actividad muy apropiado para los estudiantes de Educación Infantil y que sirve para el desarrollo del sentido espacial, para aprendizaje de contenidos matemáticos y para la resolución de problemas geométricos. Suele comenzar como actividad de juego libre, trabajo por rincones, o por talleres. Poco a poco va evolucionando y permite profundizar en la investigación sobre contenidos matemáticos como la medición o la simetría. (Castro Martínez et al, 2016)

Fröebel, inspirador de los juegos de construcción en la educación infantil. Este autor invitaba a los estudiantes a construir formas de la vida (objetos cotidianos), formas del conocimiento (representación de relaciones matemáticas y físicas), y formas de la belleza (que buscan el aspecto estético de la construcción a través de la elaboración de patrones abstractos). En nuestra experiencia hemos encontrado todos estos tipos de construcciones surgidos del juego libre de los estudiantes de Educación Infantil. Hemos podido contemplar reproducciones de edificios y objetos que los estudiantes conocen (como el Palacio Real o una caja registradora), elementos matemáticos y físicos (como la simetría o la estabilidad), y hemos asistido también a producciones muy hermosas. Estas revelan el componente estético como uno de los motores fundamentales de la construcción, como lo es de cualquier actividad intelectual. En las construcciones queda patente el enorme potencial educativo del juego infantil. Desde los dos años de edad, los estudiantes se implican con gran interés durante largos periodos de tiempo en esta actividad. Además, el trabajo se desarrolla en un entorno de aprendizaje que favorece la construcción conjunta del conocimiento a través de la colaboración, dentro de la "pequeña sociedad" del grupo. En este ambiente, lo individual y lo grupal se aúnan, como también lo hacen

el conocimiento matemático y la emoción estética. Así, las construcciones nos dejan el testimonio del gran valor de esta actividad infantil como experiencia verdaderamente educativa. Sabemos que centrar el discurso en el aspecto matemático produce a la fuerza una visión sesgada del juego de construcción. Las matemáticas nos ayudan a comprender sólo una pequeña parte de la realidad que vivimos. Sin embargo, aceptando esta parcialidad, deseamos concluir con una cita de Fröebel, subrayando el valor educativo de las matemáticas: "Sin las matemáticas o, por lo menos, sin el conocimiento fundamental del cálculo que se apropia el conocimiento de la forma y el de la magnitud como condiciones necesarias, la educación del hombre es una obra incompleta.

Esta teoría de Fröebel, me permitió comprender que los juegos van evolucionando desde el juego libre a construcciones completas, por lo consiguiente pude diseñar de forma gradual y progresiva las estrategias de mis sesiones.

#### **3.1.1.5. Teoría de Wallon**

Para Wallon, Los juegos de los estudiantes constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital. Esa etapa representativa, con o sin juguetes -objetos- le permite al niño repetir las acciones agradables -o desagradables- ejercidas por los adultos. (Wallon, 1968).

Esta teoría me sirvió para diseñar y aplicar mis estrategias, teniendo en cuenta la fase concreta donde deje que el niño interactúe, manipule diferencie objetos, seguida de la fase gráfica, en donde, por medio del dibujo el niño representó los objetos que él ha manipulado; y por último se aplicó la fase simbólica donde el niño a través de signos convencionales representa los algoritmos matemáticos que se evidencian en mis sesiones de aprendizaje.



### **3.1.2. Enfoques**

#### **3.1.2.1. Enfoque de la educación Inicial**

El enfoque que plantea de educación inicial tiene como base el desarrollo y aprendizaje infantil, que al articularse con las experiencias con las experiencias educativas significativas, oportunas, intencionadas y pertinentes que brinda el nivel, permiten al niño adquirir los aprendizajes necesarios para desarrollarse integralmente, desenvolverse de manera óptima y acceder a nuevas oportunidades de desarrollo. (Minedu, 2016)

Para lograr el desarrollo infantil es necesario que se involucre a la familia, la comunidad y las instituciones de una sociedad determinada; solo así podremos asegurar un desarrollo gradual, integral y oportuno. Con esto nos referimos a un desarrollo holístico, que trabajamos para que el niño sea atendido en sus diferentes aspectos: físico, afectivo, social y cognitivo.

La educación inicial asegura y fortalece la relación entre aprendizaje y desarrollo, aspectos necesarios para una educación de calidad. En el Perú, la educación inicial atiende a estudiantes de 0 a 5 años. Uno de sus grandes objetivos es promover prácticas de crianza saludables que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes, esto es, su crecimiento físico, su desarrollo socio-afectivo y cognitivo, su expresión oral y artística, y su psicomotricidad, en el marco del ejercicio de sus derechos.

##### **a. El niño y su desarrollo infantil:**

El niño es un ser sujeto de derechos, cuya singularidad e individualidad deben ser reconocidas en todos los ámbitos de su desarrollo. El niño desde su nacimiento es un ser activo que interactúa, influye en su entorno y expresa su mundo interno a los adultos significativos. La acción del niño es la que le permite explorar, conocer y formar su pensamiento. Lo primordial en las etapas es ayudar a que los diferentes procesos que ocurren durante el desarrollo infantil puedan producirse en un entorno favorable. Si una persona es educada en un ambiente de comunicación, sensible a sus intereses y necesidades. Entonces el desarrollo individual de cada persona no puede

desarticularse del desarrollo comunitario, y que uno y otro se retroalimentan y apoyan indivisiblemente. Desde una perspectiva, el desarrollo humano, proceso mediante el cual se busca la ampliación de oportunidades para las personas, aumentando sus derechos y capacidades, se convierte en eje de la educación que da sentido al acceso y calidad educativa.

**b. Condiciones básicas para el desarrollo y el aprendizaje:**

Las condiciones básicas para el desarrollo y aprendizaje son un conjunto de postulados que describen el nivel esperado de desempeño en las acciones e intervenciones. A partir de ello se construyen indicadores, donde se define aquello que los estudiantes pueden esperar. También representar aquellas expectativas mínimas sobre la forma en que debe diseñarse, ejecutarse o evaluarse un proyecto o programa, y por lo tanto el nivel de desempeño y funciones del personal que lo operará. La relación que se presenta a continuación no está en orden o jerarquía o sucesión. Cualquiera de estas condiciones apunta a promover el desarrollo humano, considerando que todas están interrelacionadas:

**Identidad:** Son reconocidos como estudiantes de acuerdo a la etapa de desarrollo en que se encuentran: ritmo y niveles de desarrollo y de aprendizaje, y características particulares. Identificados social y afectivamente por sus padres, tienen un nombre y documento que les permiten el goce de todos sus derechos y les garantice el acceso a los servicios.

**Presencia de adultos afectuosos:** personas que les muestren afecto, respeto y cariño, de acuerdo a su cultura y valores, lo que le garantice vínculos para crecer sano emocionalmente

**Hogar o espacio familiar armonioso y saludable:** Lugar o espacio al que el niño siente pertenecer, que brinda seguridad afectiva, emocional, social y física para su desarrollo y crecimiento.

**Cuidado básicos asegurados:** El niño debe recibir las prestaciones de los servicios sociales y, en la familia y comunidad, los recursos necesarios propios de su edad, personalidad y ritmo de desarrollo.

**Espacio libre y propio:** Apropiado y exclusivo dentro del hogar que le permite al niño descargar, jugar, crear, imaginar, explorar, aprender y ser

atendido en sus necesidades básicas en concordancia con su cultura, el medio ambiente y los recursos locales.

**Experiencia lúdicas con juguetes y materiales estimulantes:** estructurados y no estructurados, adecuados a su edad, nivel de desarrollo y ritmos propios de aprendizaje.

**Información de prestaciones para el crecimiento y desarrollo de los niños:** Paquete informativo sobre desarrollo infantil, crianza infantil, aprendizaje infantil y servicios sociales.

**Reconocer al niño como agente activo de su aprendizaje y desarrollo:** Valorar la autonomía del niño es reconocer su capacidad de actuar, experimentar, explorar; es decir, asumir su aprendizaje y desarrollo.

**Libertad de expresión y comunicación:** La familia y la comunidad promueven la libertad de expresión, comprenden y respetan las formas propias de comunicación infantil, en relación con sus valores y cultura.

**Evaluación permanente del crecimiento, desarrollo y aprendizaje del niño:** El diagnóstico oportuno y observación atenta de los procesos, cambios y señales de alerta, así como los de genialidad, que se manifiestan en los estudiantes. Constituye un seguimiento permanente y oportuno de sus logros y del estado de crecimiento y desarrollo.

### **3.1.2.2. Enfoque para la Resolución de problemas:**

La resolución de problemas como enfoque, orienta y da sentido a la educación matemática en el propósito que se persigue de desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos, así mismo orienta la metodología en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la matemática (Minedu, , 2015)

El enfoque centrado en la resolución de problemas orienta la actividad matemática en el aula, de tal manera que les permite a los estudiantes situarse en diversos contextos para crear, recrear, analizar, investigar, plantear y resolver problemas, probar diversos caminos de resolución, analizar estrategias y formas de representación, sistematizar y comunicar nuevos conocimientos, entre otros.

Los rasgos esenciales del enfoque son los siguientes:

La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los estudiantes desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos.

La resolución de problemas sirve de escenario para desarrollar competencias y capacidades matemáticas.

La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas, la resolución de problemas sirve de contexto para que los estudiantes construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.

Los problemas planteados deben responder a los intereses y necesidades de los estudiantes. Es decir, deben presentarse retos y desafíos interesantes que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones.

La resolución de problemas permite a los estudiantes hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones.

Una situación se describe como un acontecimiento significativo que le da marco al planteamiento de problemas con cantidades, regularidades, formas, etc. Por ello permite dar sentido y funcionalidad a las experiencias y conocimientos matemáticos que desarrollan los estudiantes.

Un problema es un desafío, reto o dificultad a resolver y para el cual no se conoce de antemano una solución.

El cambio fundamental, entonces, para enseñar y aprender matemática radica en proponer a los estudiantes, en cada sesión de clase, situaciones o problemas que los obliguen todo el tiempo a actuar y pensar matemáticamente.

### 3.1.2.3. Enfoque pedagógico

**La escuela Activa:** Este modelo aparece como convergencia de diversas corrientes pedagógicas, basada en los pensamientos de autores como: Dewey que planteaba la importancia pedagógica de aprender haciendo, Claparede desde los principios Psicológicos, también en la metodología de la acción de acción pedagógica Decroly, estructurada en torno a los centros de interés y en las experiencias de trabajo en la escuela de Kerschensteiner y del movimiento liberal de Demolins y Lighthart. También pueden considerarse como parte de este movimiento renovador Binet, Cousinet, Ferriere, Freinet y Montessori, este movimiento no posee fundador ni manifiesto fundacional propiamente dichos. (wikipedia, sf)

Los métodos utilizados en la escuela activa, son de tipo autoestructurante, donde se da mucha libertad al estudiante en su proceso de formación, como respuesta a la escuela tradicional que mantenía subyugado al estudiante, sin ninguna libertad. Esta metodología autoestructurante se caracteriza por los siguientes aspectos:

Al contrario de la pedagogía tradicional que busca transformar al alumno, aquí se le ayuda a transformarse, lo que implica, en cierta medida que se le da cierta libertad y participación en su propio proceso.

Se involucra tanto al alumno que se rescata la acción propia de este, es decir que pasa de un aprendizaje pasivo a uno activo.

Se tiene en cuenta al alumno como sujeto individual que posee sus características e intereses particulares y además se le rescata como un ser perteneciente a un contexto y a una cultura, lo que lo convierte en un ser social o sujeto colectivo.

Los métodos utilizados se denominan activos, por todo lo anteriormente expuesto.

Rescata el aprendizaje por descubrimiento basado en la observación, que puede ser guiado por el maestro o autónomo, donde el alumno en algunas circunstancias es el propio guía.

Los representantes más importantes de estos métodos son: Montessori, Decroly y Cousinet, los que respaldaban el descubrimiento mediante la observación; Claparede, Dewey, Freinet y Lobrot, defienden la invención mediante la experiencia adaptativa.

El modelo activista comprende seis postulados fundamentales:

Sobre los propósitos: el fin de la escuela no puede estar limitado al aprendizaje; la escuela debe preparar para la vida.

Sobre los contenidos: si la escuela debe preparar para la vida, la naturaleza y la vida misma deben ser estudiadas.

Sobre la secuenciación: los contenidos educativos deben organizarse partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto.

Sobre el método: al considerar al niño como artesano de su propio conocimiento, el activismo da primacía al sujeto y a su experiencia.

Sobre sus recursos didácticos: los recursos didácticos serán entendidos como útiles de la infancia que al permitir la manipulación y la experimentación, contribuirán a educar los sentidos, garantizando el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades individuales.

Sobre la evaluación: la evaluación está determinada por los avances que logra los alumnos a partir de sus propios procesos, reconociendo y respetando las individualidades (aporte nuestro).

#### **3.1.2.4. El juego en el proceso enseñanza aprendizaje:**

**Juego:** Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas. (Castillo, 2015)

#### **Características del juego:**

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.

- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Sus reglas pueden ser modificadas de manera instantánea según el contexto.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en estudiantes.
- Relaja el estrés, etc.

### **¿Qué importancia tiene el juego en el jardín?**

El juego es la piedra angular de toda actividad del niño. Es la forma que tiene el niño de entender el mundo y darle significado a lo que está viviendo. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constitutivos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos.

### **El rol del educador en el juego del niño**

A veces se confunde la idea de “juego” con la idea de que “el niño haga lo que quiere”. Eso nos pasa con los padres y los mismos maestros. Lo importante es que nada se deje al azar. Al niño se le debe dar una estructura, un entorno en el cual se le da libertad de decidir a qué juega, cómo juega, con qué juega pero sin que eso se confunda con dejarlo solo, sin acompañamiento. (-, 2009)

Hay que escuchar al niño y observar que ideas trae. El juego sin ningún tipo de acompañamiento es rico para el niño pero finalmente no le brinda las estrategias de profundización, de exploración que necesita para que ese juego se convierta en una internalización de todas las cosas con las que está trabajando.

Nosotros trabajamos con sectores. El salón está dividido en áreas con diferentes elementos y la idea es que ese tipo de materiales den lugar a que el niño pueda tomar eso como interés y a través del juego investigue,

cree y plasme lo que está pasando. Es muy importante la observación del adulto, el acompañamiento y escuchar al niño.

### **¿Cómo se relacionan los padres con el tema del juego?**

Es una pregunta compleja. Hay padres que aparentemente entienden de qué se trata, luego nos damos cuenta que no. Entonces lo que tratamos de hacer es aprovechar todas las oportunidades que hay para que ellos vivan la experiencia. Por ejemplo, el Día del Padre o de la Madre promovemos espacios de interacción entre padres y niños para que jueguen y les damos diferentes materiales.

### **¿Qué aspectos desarrollan en el juego libre por sectores?**

Se trata de dar una propuesta diversa dependiendo de las edades de los estudiantes. Las cosas más sensoriales se trabajan con los chicos más pequeños. Con los más grandecitos hay un área de lectoescritura en donde el niño se va contactando con símbolos gráficos, así como con la escritura y lectura. En la parte del hogar, el rol dramático es vital. Trabajamos también la parte de experiencias científicas, la parte de exploración de todos los materiales que lo rodean. Una de las cosas a la que le damos bastante importancia es el arte, en donde se enfatiza no el arte por el arte sino como una forma de explorar el mundo y expresarse.

El jugar con los materiales es una de las contribuciones más grandes de esta filosofía porque al niño le da una posibilidad muy grande de explorar, de jugar y de armar sus producciones. Es un proceso que puede durar el tiempo que el niño necesite, no es una actividad que se acaba en un solo día.

#### **3.1.2.5. Estrategia lúdica vamos de pesca:**

Los juegos matemáticos en el Nivel Inicial, resultan muy importantes para el niño que atraviesa esta etapa. Por ello, es fundamental trabajar con contenido matemático de distintas formas, logrando que el niño se interese por nuestras propuestas y que aprenda, de manera divertida, acerca de la resolución de conflictos y problemas, acerca del número, las cantidades y la correspondencia. (Día - D Juegos - Juegos de Mesa Infantiles, (n.d))



**Inicio del Juego:** Diremos a los estudiantes si les gusta pescar: daremos a los estudiantes una caña de pescar dotada con un imán para atrapar a los peces

Los estudiantes deberán colocarse frente a las pozas llenas de peces y al pizarrón, panel imantado o franelógrafo que contengan el numeral o la representación gráfica del mismo.

En una tina, caja, ula ula - que simule a una poza-, estarán agrupadas diferentes cantidades de peces de grupos de 1 al 10.

La docente elige un niño al azar. Éste toma una caña de pescar la arroja a la poza y "pesca" un grupo de peces, sacaran la cantidad de peces que puedan pescar.

En otra parte, el docente tendrá que contar con diez figuras o imágenes iguales (pueden ser siluetas de animales, caras de dados, etc) Luego el pescador cuenta y pega en el franelógrafo y con la ayuda de los estudiantes la docente, coloca tantas figuras como el número indica (si sacó el número 5, tendrá que colocar al lado, 5 imágenes o figuras).

Gana el juego el niño que coloque correctamente la cantidad de peces que pesco como el número o figura que indica

**Objetivos de la actividad:**

(que el niño logre...)

- Reconocer la grafía del número.
- Comparar números: mayor que, menor que, igual que, etc.
- Contar de forma oral.
- Utilizar representaciones de cantidades y de números escritos.
- Relacionar cardinalidad con grafía.

**Materiales necesarios**

- Cartulina de colores
- Cartulina blanca
- Hojas de plástico de colores
- Hilo grueso (o lana)
- perforador
- Clips de metal
- Imágenes (siluetas)

- Un palo o una vara
- Imán.

### **3.1.2.6. Importancia de la educación Inicial:**

La educación para la primera infancia es concebida como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los estudiantes potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida. (MinEducación, s.f.)

A través de los servicios de educación inicial, los estudiantes reciben la estimulación necesaria para potenciar su desarrollo físico, afectivo e intelectual, así como los cuidados asistenciales para preservar su salud y apoyar su crecimiento. Es tal la importancia de estos procesos, que sus beneficios permiten igualar las oportunidades para la vida y para el éxito de los niños y niñas en su participación posterior dentro de los servicios escolarizados.

Cabe resaltar que la educación inicial se basa en una relación interactiva e integrada entre los padres de familia y sus hijos; por lo tanto, es una educación incluyente de la familia y la sociedad. La educación inicial retoma y se vincula con las prácticas de cuidado que se dan en la familia, por ello, el trabajo y la participación de los padres se convierte en un proceso clave para desarrollar las medidas de intervención formativa de los menores

### **Los objetivos de la Educación Inicial:**

- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración en el niño/a en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.

- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en diferencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.

### **¿Cómo enseñar matemática en el nivel inicial?**

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos.

Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir. Desde la clase debemos ir evolucionando a través de distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas.

Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprenderla se hace más dinámico, interesante, comprensible, y lo más importante, útil.

En la etapa de la Educación Inicial, el conocimiento se construye de manera global, y ésta disciplina no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos.

#### **Construcción de los conceptos matemáticos:**

La clasificación lleva al concepto de cardinalidad.

La seriación lleva al concepto de orden.

La correspondencia lleva al concepto de número.

Las propuestas en matemática deben tener como objetivo inicial a los estudiantes en la matemática sistematizada, sin olvidar las características de la etapa evolutiva propia del nivel inicial; según Piaget, el periodo simbólico.

Para trabajar en matemática resolviendo distintas situaciones y abriendo nuevos interrogantes, debemos partir siempre de los conocimientos previos de los estudiantes y de aquellos contenidos matemáticos que nacen de la vida cotidiana. Si nuestra propuesta frente a los chicos es realizar agrupaciones y marcar sus elementos agrupados, esta tarea no necesitara demostración previa porque el concepto de grupo, conjunto y el de elemento, son conceptos primitivos que ellos traerán consigo.

## 3.2. Marco conceptual

### 3.2.1. Definición de términos:

- a. Educación:** La educación es el elemento fundamental para el éxito de la integración en un mundo que reclama competencias específicas para “aprender a ser”, “aprender a hacer”, “aprender a aprender” y “aprender a vivir juntos” así mismo es uno de los instrumentos más eficaces para promover y proteger la identidad cultural. (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia, 2008).
- b. Educación Inicial:** Es el servicio educativo que se brinda a estudiantes menores de seis años de edad, con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores. Así mismo es el primer nivel del sistema educativo peruano de garantizar la educación de calidad para los estudiantes. Su importancia radica en la gran responsabilidad que asume de conducir el proceso de desarrollo del niño de manera ordenada y correcta.
- c. Aprendizaje:** Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.
- d. Aprendizaje Significativo:** Es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.
- e. Actividad lúdica:** La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes,

en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Él mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. El juego es una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría decir que no hay ningún ser humano que no haya practicado esta actividad en alguna circunstancia, ya que estas actividades son fundamentales, para que los estudiantes construyan conocimientos, se encuentren consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrollen iniciativas propias, compartan sus intereses, desarrollen habilidades de pensamiento, construyen y se apropian de normas.

- f. Estrategia metodológica:** Son todas aquellas técnicas que permiten identificar los principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación didáctica, la ejecución y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- g. Competencia:** Una competencia es un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea.
- h. Competencias matemáticas:** La competencia matemática consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.
- i. Nociones matemáticas:** La principal función de las nociones matemáticas es desarrollar el pensamiento lógico, interpretación, razonamiento y la comprensión del número, espacio, formas geométricas y la medida.
- j. Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático:** Se entiende por pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana. Su desarrollo implica que desde la infancia se proporcionen al niño o niña una serie de estrategias que permitan el desarrollo de cada uno del pre

requisitos necesarios para entender y practicar procesos de pensamiento lógico matemático.

### **3.2.2. Noción de Número:**

Muy pocos teóricos han profundizado al estudio epistemológico de número, para el caso del presente proyecto adoptaremos la posición de Piaget por ser quien se ha detenido en el estudio de cómo se estructura el concepto de número en el niño. Según Piaget (1992) define al número como “... una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de cualidades; pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden”. Dicha definición es complementada por otras afirmaciones hechas a manera de resumen en la misma obra citada: “Resumiendo, el número... no es ni un simple sistema de inclusiones, ni una simple serie, sino una síntesis indisociable de la inclusión y de la serie, proveniente de la abstracción hecha de las cualidades y de que estos dos sistemas (clasificación y seriación), que son distintos, cuando se conservan las cualidades, se fusiona en un solo a partir del momento en que se hace abstracción”. (Piaget, Seis estudios de Psicología. , 1992) Tal como lo afirma Piaget: el niño habrá desarrollado la noción de número cuando logre agrupar objetos formando clases y subclases; es decir logre una clasificación lógica y, al mismo tiempo, ordene los objetos formando series. Estas nociones pre numéricas fueron fundamentales para mi investigación y la preparación de mis sesiones orientadas a realizar acciones lúdicas que afiancen las nociones pre numéricas de mis estudiantes.

### **3.2.3. Componentes Básicos de Números:**

Según Piaget (1992) el número tiene tres componentes básicos: La correspondencia, la clasificación y la seriación.

- La clasificación lleva al concepto de cardinalidad.
- La seriación lleva al concepto de orden.
- La correspondencia lleva al concepto de número

#### **3.2.3.1. Clasificación:**

Es la capacidad que tiene el niño para agrupar objetos en función de un determinado criterio puede ser color, forma, tamaño u otra característica

inherente a los objetos, con los cuales forma clases y subclases, para ello debe aislar algunos criterios y relacionar criterios comunes. Por ejemplo cuando los estudiantes trabajan con bloques lógicos logran formar clases según su forma en bloques circulares, triangulares, rectangulares, pero al mismo tiempo dentro de los bloques lógicos lo pueden subdividir por su tamaño en bloques grandes, medianos y pequeños. (sector matemático, 2015)

### **3.2.3.2. Seriación:**

Es la capacidad que tiene el niño para ordenar objetos según un determinado criterio común a todos, este proceso lo hace comparando un objeto con otro y encontrando al mismo tiempo su diferencia, para ejecutar esto el niño establece relaciones asimétricas. Por ejemplo: criterio común palos a los cuales los ordena comparando uno con otro según su tamaño.

Las seriaciones también pueden realizarse con colores, formas, funciones, etc. De este modo, a un niño se le pueden dar muñecos de distintos colores y pedirles que los ordene de la siguiente forma: primero los azules, luego los rojos y finalmente los verdes. El resultado de este proceso será una seriación que obedece a los criterios mencionados como instrucciones.

Para entender qué es la seriación, por lo tanto, debemos comprender el concepto de serie. Se trata de una sucesión o seguidilla de elementos que guardan algún tipo de relación entre sí.

### **3.2.3.3. Correspondencia:**

Es la capacidad del niño de establecer relaciones simétricas (de igualdad) entre un objeto y otro; es decir cuando se le presenta al niño un grupo de objetos el niño elige uno y luego busca a través de comparaciones encontrar ciertas equivalencias o igualdades en cuanto a sus riesgos característicos entre un objeto y otro.

## **IV. Metodología de la investigación**

### **4.1. Tipo de investigación:**

Es una investigación acción cuantitativa y cualitativa. Es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

### **4.2. Objetivos**

#### **4.2.1. Objetivos del proceso de la investigación acción:**

##### **4.2.1.1. Objetivo General**

Mejorar la práctica pedagógica relacionada con la aplicación de diversas estrategias lúdicas como vamos de pesca, para favorecer el desarrollo de las nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846, Choromarca, distrito de Matara, utilizando el plan de acción y evaluación, mediante los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad.

##### **4.2.1.2. Objetivos Específicos**

- a) Deconstruir mi práctica pedagógica en el área de matemática en lo referente a las actividades lúdicas, mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con estrategias lúdicas en el área de matemática.
- c) Reconstruir la práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga un enfoque intercultural.
- d) Evaluar la validez y la factibilidad de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores objetivos y subjetivos previamente establecidos.

##### **4.2.1.3. Objetivos de la propuesta pedagógica:**

##### **4.2.1.4. Objetivo general:**

Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846, Choromarca -distrito de Matara, Ugel – Cajamarca.



#### **4.2.1.5. Objetivos específicos:**

- Aplicar los juegos de ejercicio: En busca de mi hogar, arreglando llaves, quien será el último como estrategias lúdicas que involucre las tres fases (concreto, gráfico y simbólico), las cuales permitirán desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 846 Choromarca - Matara.
- Aplicar los juegos simbólicos: abriendo puertas, adivina donde hay más, el árbol de bloques lógicos como estrategias lúdicas que involucre las tres fases (concreto, gráfico y simbólico), las cuales permitirán desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 846 Choromarca - Matara.
- Aplicar los juegos de reglas: elaboramos dados y jugamos con ellos, el árbol de los pájaros, la carrera de la tortuga y la liebre, vamos de pesca, como estrategias lúdicas que involucre las tres fases (concreto, gráfico y simbólico), las cuales permitirán desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - Matara.

#### **4.3. Hipótesis de acción:**

La aplicación de estrategias lúdicas permitirá desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 846 del caserío de Choromarca distrito de Matara Ugel Cajamarca.

#### **4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:**

Los estudiantes que lograron aprendizajes específicos en nociones básicas de construcción del número, el docente que se ha beneficiado utilizando la propuesta pedagógica al utilizar estrategias anticipadas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad y por último los padres de familia quienes fueron informados sobre el aprendizaje de los estudiantes.

#### **4.5. Población y muestra de la investigación**

##### **Población**

Está constituida por mi práctica pedagógica, la cual consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el II ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, lo que implica que se realizará 10 sesiones de aprendizaje en el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción.

## **Muestra**

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción mediante el uso de diarios de campo; así como 06 estudiantes con quienes se aplicó el estudio.

## **4.6. Instrumentos**

### **4.6.1.1. Instrumentos de la enseñanza**

**Diarios de campo:** Es un instrumento de recolección de información abierta, que nos permite el proceso de deconstrucción para registrar el desarrollo de la actividad pedagógica de manera crítica y reflexiva, es importante realizar un registro detallado que nos pueda ayudar a identificar las situaciones recurrentes, de manera que debemos tomar en cuenta las fortalezas y debilidades; esto es útil para nuestra investigación, pues me ha permitido identificar el problema a partir de las dificultades que debo resolver.

**Matriz de recurrencia:** Es un instrumento que sirve para anotar o registrar las conductas o acciones más recurrentes o frecuentes en el desarrollo de la práctica pedagógica que se observa diariamente en la Instituciones Educativa. En esta investigación fue utilizada para registrar las fortalezas, debilidades y vacíos que se evidencian en la práctica pedagógica del docente investigador.

**Matriz de análisis categorial:** Es un instrumento que sirve para anotar o registrar las categorías y sub categorías a consecuencia de la reflexión realizada por el docente en cuanto a fortalezas, debilidades y vacíos encontrados en su práctica pedagógica diaria. Esta investigación fue utilizada para realizar la consolidación por categorías de los posibles problemas que se encontraron luego se priorizo solo el que presento más incidencia para llevar a cabo este trabajo de investigación.

### **4.6.1.2. Instrumentos de aprendizaje**

**Sesiones de aprendizaje:** Es el conjunto de estrategias de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica, fue utilizado para lograr el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, durante la reconstrucción de mi practica pedagógica.

Ficha de Evaluación para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje: Es un instrumento de evaluación que contiene 3 criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en el cual se califica los aprendizajes logrados por ejemplo: I - inicio, P - proceso, L - logrado.

Ficha de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia: Es un instrumento muy importante en la cual vamos a realizar una reflexión personal de la estrategia aplicada; en esta investigación me ha servido para evidenciar los procesos a tomar para aplicar las actividades lúdicas.

Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia: Es un instrumento para reflexionar y sobre todo evidenciar si verdaderamente durante la aplicación de la estrategia hemos seguido los procesos establecidos dentro de esta.

Listas de cotejo de entrada y salida para evaluar el nivel de logro de los aprendizajes en los estudiantes. Este instrumento permitió recoger información de los estudiantes sobre los conocimientos básicos de la competencia actua y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

## V. Plan de acción y de evaluación

### 5.1. Matriz 1

#### Del plan de acción

<b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN:</b>																	
La aplicación de estrategias lúdicas permitirá desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 846 del caserío de Choromarca distrito de Matara Ugel Cajamarca.																	
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016												2017		
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M
Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Julio Tapia Ruiz																
<b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN</b>																	
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Virgilio Gómez Vargas Julio Tapia Ruiz	Fuentes de información	X														
2. Diseño de sesiones de aprendizaje y de instrumentos de evaluación.	Julio Tapia Ruiz Yuli Linares Jave.	Rutas de aprendizaje Fuentes de información El marco del buen desempeño	X														
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Yuli Linares Jave.	Sesiones Lista de cotejo de evaluación del diseño de la sesión.	X														
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Yuli Linares Jave.	Sesiones Lista de cotejo de evaluación del diseño de la sesión	X														
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Julio Tapia Ruiz	Sesiones Lista de cotejo de evaluación del diseño de la sesión	X	X	X	X											
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Virgilio Gómez Vargas Yuli Linares Jave.	Lista de cotejo					X										
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Virgilio Gómez Vargas Yuli Linares Jave.	Fuentes de información					X										
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Julio Tapia Ruiz	Lista de cotejo					X										
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y del docente	Virgilio Gómez Vargas Julio Tapia Ruiz	Facilitador Docente participante						X									
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Virgilio Gómez Vargas Julio Tapia Ruiz	Fuentes de información							X								
11. Revisión y reajuste de informe, y entrega final.	Virgilio Gómez Vargas Julio Tapia Ruiz	Informe en físico								X							
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Julio Tapia Ruiz Yuli Linares Jave.	Padres de familia											X				
13. Sustentación del trabajo de investigación acción.	Julio Tapia Ruiz	Equipos audiovisuales diapositivas. Trabajo de investigación															X

## 5.2. Matriz de evaluación:

### 5.2.1.1. Matriz 2

#### De las acciones

Acción	Indicadores	Fuentes de verificación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de la estrategia lúdicas para la afianzar nociones pre numéricas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora revisadas y aprobadas.</li> <li>• Favorezco el desarrollo de noción pre numérico.</li> <li>• Promuevo la participación del estudiante.</li> <li>• Propicio la representación vivencial del juego con su propio cuerpo y en relación a otros.</li> <li>• Incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitado a los estudiantes a la verbalización de lo que está experimentando.</li> <li>• Promuevo a la representación pictórica a través del dibujo sencillo, promoviendo actitudes motrices (correr, trepar y saltar).</li> <li>• Estimulo la participación activa en el desarrollo del juego y la expresión gráfica simbólica.</li> <li>• Permito libertad de movimiento, que se desplacen y demuestren sus emociones.</li> <li>• Establezco un clima de confianza permitiéndoles disfrute y la relajación de los estudiantes.</li> <li>• Organizo los equipos de trabajo.</li> <li>• Celebro los logros satisfactorios de los estudiantes.</li> <li>• Aprovecho los espacios de su comunidad para sus actividades lúdicas.</li> <li>• Observo los movimientos que hace el niño durante el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesiones</li> <li>• Fotos</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Videos</li> <li>• Diarios de reflexión</li> <li>• Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje.</li> <li>• Ficha de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia</li> <li>• 10 diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia metodológica.</li> <li>• 10 sesiones de aprendizaje</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación de los resultados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 80% de participación de los padres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia</li> <li>• Fotos</li> </ul>

### 5.2.1.2. Matriz 3

#### De los resultados

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Desarrollar las nociones pre numéricas en los estudiantes (resultados - aprendizaje)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la situación realizada.</li> <li>• Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.</li> <li>• Agrupa objetos con dos criterios (tamaño y color) y expresa la acción realizada.</li> <li>• Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” o “menos que”.</li> <li>• Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.</li> <li>• Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.</li> <li>• Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas: primero y último.</li> <li>• Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informe de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo</li> <li>• Videos</li> <li>• Fotos</li> <li>• Trabajos de los estudiantes.</li> <li>• Lista de cotejo de entrada y salida para evaluar el logro de los aprendizajes de los estudiantes, luego de talamos referido al instrumento.</li> <li>• Fichas de evaluación u observación para evaluar el proceso de aprendizaje</li> </ul>
Comunicación de los resultados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 85% de logro de los indicadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación - Lista de cotejo de salida.</li> </ul>

## VI. Discusión de los resultados

### 6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.

#### 6.1.1.1. Matriz 4

#### Análisis de las sesiones de aprendizaje

Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - Cajamarca.

SESIONES	INCIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1	Canción Dialogo acerca del contenido de la misma	Dinámica agrupación de siluetas con un criterio Exposición de trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2	Asamblea Caja de sorpresas (predicciones) Formulación de preguntas	Estrategia del juego para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 3	Canción Dialogo acerca del contenido de la misma	Estrategia del juego agrupación de siluetas con dos criterio	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4	Canción Dialogo acerca del contenido de la misma	Estrategia del juego representen pictóricamente	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5	Asamblea Juego libre de construcciones con material didáctico	Estrategia del juego Clasificación con diferentes criterios	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 6	Asamblea Dinámica Formulación de preguntas	Estrategia del juego Cambio de posiciones Representación gráfica, simbólica exhiben y valoran sus trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 7	Asamblea Formulación de preguntas	Estrategia de juegos tranquilos Construcción maqueta troquel	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 8	Canción y origami Dialogo acerca del contenido de la misma	Estrategia de juegos tranquilos - tablero	Estrategia de juegos tranquilos
SESIÓN N° 9	Asamblea Formulación de preguntas	Estrategia de juegos tranquilos – tablero Pintado Exposición de trabajos	Estrategia de juegos tranquilos
SESIÓN N° 10	Asamblea Dinámica Formulación de preguntas	Estrategia del juego Vamos de pesca Representación gráfica, simbólica exhiben y valoran sus trabajos	Estrategia de juegos tranquilos
SISTEMATIZACIÓN	La estrategia que más predomina en 06 sesiones es la asamblea , también en 04 sesiones se tuvo en cuenta las canciones	La estrategia que más predomina en 09 sesiones predomina la estrategia del juego colectivo participativo y 01 dinámicas	En las 10 sesiones se utiliza la meta cognición a través de preguntas.

Fuente: Ficha de evaluación de las sesiones

### **Interpretación:**

En la aplicación de la estrategia estrategias lúdicas de la propuesta pedagógica, se observa que en el momento de inicio en las 10 sesiones al inicio predomina la estrategia de la asamblea y la estrategia de la canción. Respecto al momento del desarrollo, se empleó las estrategias de juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas. En lo que corresponde al momento del cierre, predomina el uso de la meta cognición.

Esto me permite evidenciar que la estrategia de la asamblea al inicio de la sesión permite dar a conocer el tema a tratar, intercambiar opiniones, negociar la forma de trabajo, establecer consignas y afianzar un clima de confianza favorable para el trabajo, así como las canciones motivan e interiorizan el tema a tratar, en el momento del desarrollo primaron los juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas, actividades netamente lúdicas que sustentan la propuesta, así como el momento del cierre me permite evocar todo lo aprendido y el para qué le servirá al estudiante este aprendizaje en su vida cotidiana, pudiendo relacionar lo aprendido y aplicarlo en situaciones y contextos reales de su vida diaria.

La aplicación de estrategias lúdicas como lo son los juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas son muy relevantes en esta etapa preescolar, como lo plantean teóricos tan eminentes como Jean Piaget y Vigostky, El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, sirve también como equilibrio de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social; el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa como un elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

(Matriz 1)



### 6.1.2. Matriz 5

#### Aplicación de la estrategia de la investigación acción

Resultados de la Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - Matara.

Estrategias	Estrategias lúdicas (10)										Total	
	Indicadores										SI	NO
Sesiones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	90%	10%
2	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	0%
3	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90%	10%
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	90%	10%
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	90%	10%
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	0%
7	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	80%	20%
8	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90%	10%
9	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	80%	20%
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	0%
Si	9	10	7	10	10	10	10	10	5	10		
No	1	0	3	0	0	0	0	0	5	0		
Si %	90%	100%	70%	100%	100%	100%	100%	100%	50%	100%		
No %	10%	0%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	50%	0%		

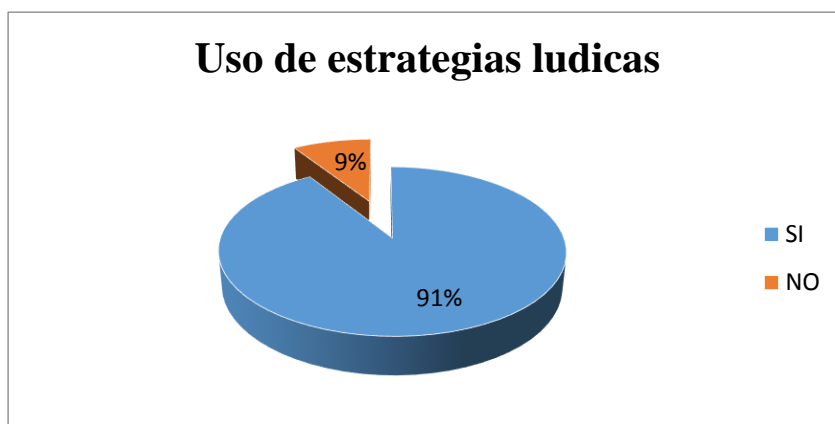
Fuente: Ficha de autoevaluación de la aplicación de las estrategias

**Tabla N° 01:** Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846.

SESIONES	Actividades lúdicas	
	SI (%)	NO (%)
1	90	10
2	100	0
3	90	10
4	90	10
5	90	10
6	100	0
7	80	20
8	90	10
9	80	20
10	100	0
<b>TOTAL</b>	<b>91</b>	<b>9</b>

FUENTE: Matriz N° 02

**Figura 1.** Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas para la construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846.



**Fuente:** Tabla 1.

Interpretación: En la tabla 1 y figura 1, en relación a la evaluación de Resultados de la estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 para desarrollar la nociones pre numéricas, se observa que el 91% de la estrategia aplicada ha dado buenos resultados y 9 % tuvo resultados no óptimos. Esto nos permite determinar que las estrategias en mención fueron apropiadas al nivel cognitivo de los estudiantes, teniendo como resultado final lograr desarrollar las nociones de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846.

Los resultados son corroborados por el MINEDU, Propuesta Pedagógica de Educación Inicial (2008) el cual manifiesta: los estudiantes construyen diversas nociones matemáticas de manera progresiva, a partir de la exploración, el juego y movimiento autónomo. Se relaciona con objetos y personas a partir de desplazamientos que realiza y es en esa relación espontánea con el mundo que descubren cierto número de nociones, bastante antes de poder expresarlas y verbalizarlas. (Matriz 2).

### 6.1.3. Matriz 6

#### Análisis de los diarios reflexivos

Resultados de la Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - Matara.

SESIÓN	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí/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/No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de estrategia seleccionada?
1	Sí, porque mi sesión estaba diseñada y planificada previamente siguiendo las secuencias didácticas y contando con los materiales adecuados.	Si ya que los estudiantes aun no siguen adecuadamente las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el trabajo cooperativo y aun son egocéntricos en el uso y manejo de materiales.	Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, pero aun los estudiantes no internalizan los acuerdos de convivencia.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dosificación del tiempo contar con mayor material para abastecer las demandas de todos los estudiantes.
2	Sí, porque tenía bien establecido mi sesión de aprendizaje y el resultado fue satisfactorio, participando activamente.	Si ya que los estudiantes aun no siguen las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el uso y manejo de materiales.	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos, aun los estudiantes no internalizan las consignas asignadas	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente.	Dosificación del Tiempo, brindar mayor estímulo a los estudiantes.
4	Sí, porque mis estudiantes participaron activamente y seguí secuencialmente el orden de la sesión de aprendizaje.	Si ya que los estudiantes aun no siguen adecuadamente las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el trabajo cooperativo y grupal, son egocéntricos en el uso y manejo de materiales.	Se empleó de manera pertinente los materiales didácticos los estudiantes se están familiarizando a trabajar en equipos y cooperativamente.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dosificación del Tiempo, vincular la dinámica a su quehacer diario.
4	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar.	Si ya que los estudiantes no siguen adecuadamente las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el trabajo cooperativo.	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos de la sesión realizada, notándose un cambio de actitud positivo.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo.	Dosificación del Tiempo vincular la dinámica a su quehacer diario.
5	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden secuencial que se debía seguir en la sesión.	No, porque aplique adecuadamente mi estrategia, los materiales fueron adecuados y didácticos logrando que los estudiantes interioricen las nociones de clasificación con criterios.	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos en la cual los estudiantes trabajaron motivados y logrando el aprendizaje esperado.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dosificación del Tiempo, elaboración de material con los estudiantes.
6	Sí, porque establecí adecuadamente los pasos de mi sesión de aprendizaje, logrando un aprendizaje significativo.	No, porque aplique adecuadamente mi estrategia, logrando en los estudiantes una participación dinámica, activa y significativa.	Los materiales didácticos que utilice se emplearon de manera adecuada, donde los estudiantes participaron con entusiasmo.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores.	Dosificación del Tiempo, estimulación continua.
7	Sí, porque tenía establecido los pasos a seguir en mi sesión de aprendizaje.	No, porque la estrategia estuvo adecuada, logrando un producto esperado así como la expresión de cantidades de acuerdo a su edad.	Se empleó de manera oportuna logrando que los estudiantes elaboren sus materiales fortaleciendo su desarrollo cognitivo.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente	Dosificación del Tiempo, construcción de prototipos mejorados.
8	Sí, porque durante el desarrollo de mi sesión logre los pasos de mi estrategia, donde los estudiantes participaron activamente.	No, porque desarrolle adecuadamente mi estrategia y logre despertar el interés de mis estudiantes presentándoles materiales novedosos y a la vez se implementaron sus rincones de innovación.	Los materiales didácticos se utilizaron de manera adecuada, despertando el interés de los estudiantes al momento de interactuar con los materiales y los participantes en clases.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dosificación del Tiempo, designar mayor presupuesto en la elaboración de material.
9	Sí, porque durante el desarrollo de mi sesión logre los pasos de mi estrategia, donde los estudiantes participaron activamente.	No, porque desarrolle adecuadamente mi estrategia y logre despertar el interés de mis estudiantes presentándoles materiales novedosos y a la vez se implementaron sus rincones de innovación.	Los materiales didácticos se utilizaron de manera adecuada, despertando el interés de los estudiantes al momento de interactuar con los materiales y los participantes en clases.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dosificación del Tiempo, designar mayor presupuesto en la elaboración de material.
10	Sí, porque realice bien los pasos establecidos de mi estrategia, logrando un resultado óptimo en mis estudiantes.	No, mi estrategia estuvo adecuada, motivadora al entorno donde se desarrolló la clase, en donde los estudiantes interactuaron con los materiales.	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos ya que estos fueron diseñados para despertar el interés de la indagación	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente	Dosificación del Tiempo, salidas de campo a otros contextos.
SISTEMATIZACIÓN	<b>SÍ: 10</b> Sí, porque mi sesión estaba diseñada y planificada previamente siguiendo las secuencias didácticas y contando con los materiales adecuados.	<b>SÍ: 04 - NO:06</b> No, porque desarrolle adecuadamente mi estrategia y logre despertar el interés de mis estudiantes presentándoles materiales novedosos y a la vez implementaron sus rincones de innovación	<b>SÍ: 10</b> Se empleó de manera pertinente los materiales didácticos los estudiantes se están familiarizando a trabajar en equipos y cooperativamente.	<b>SÍ: 10</b> El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dosificación del Tiempo, salidas de campo a otros contextos, designar mayor presupuesto para la elaboración de material y diseñar prototipos mejorados.

Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida

## **Interpretación:**

En la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar nociones pre numérico en los estudiantes de 5 años, se observa que en la pregunta N° 1 se evidencia que en 9 sesiones seguí los pasos establecidos de la estrategia trabajada. Esto indica que se ha cumplido con los procesos planificados dentro de cada una de las diez sesiones de aprendizaje. Respecto a las preguntas: 2, 3, 4 y 5, se evidencian que no habido dificultad en seguir los pasos de la estrategia trabajada, así como los materiales didácticos empleados en 9 sesiones fueron pertinentes, siendo coherente el instrumento de evaluación a un 100% . Por Ello Concluyo que se deben trabajar en las sesiones de aprendizajes sobre nociones pre numéricas de acuerdo a su contexto y acompañarlos con maquetas, siluetas, material de la zona.

Los diarios reflexivos sobre las estrategias aplicadas para lograr los aprendizajes esperados, me han permitido verificar que las estrategias lúdicas para desarrollar nociones pre numéricas se han tenido en cuenta los pasos o procesos durante su aplicación; asimismo los materiales didácticos se han contextualizado a sus necesidades e interés.

Los resultados son corroborados por MINEDU - Rutas del Aprendizaje, Área de matemática, donde manifiesta que es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante significativo en la vida de los estudiantes; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano.

Se utilizan diferentes estrategias como: (Juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas) que se dan progresivamente en su propia vida y en la comunidad, la cual es orientada por el docente de forma didáctica para afianzar conocimientos matemáticos. (Matriz 3)

### 6.1.4. Matriz 7

#### Procesamiento de información de las evaluaciones de (entrada y salida).

Resultados de la Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - Matara.

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas.								Elabora y usa estrategias.															
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la situación realizada.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.		Agrupa objetos con dos criterios (tamaño y color) y expresa la acción realizada		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "más que" o "menos que"		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas: primero y último.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.		Entrada		Salida		Entrada		Salida		
	N° de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	7	1	8	0	88%	13%	100%	0%	
2	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	2	6	7	1	25%	75%	88%	13%	
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	8	0	8	0	100%	0%	100%	0%	
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	7	1	8	0	88%	13%	100%	0%	
5	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	4	4	8	0	50%	50%	100%	0%	
6	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	4	4	8	0	50%	50%	100%	0%	
Total frecuencia total	SI	6	6	6	6	3	6	5	6	1	6	1	5	5	6	3	6								
	NO	0	0	0	0	3	0	1	0	5	0	5	1	1	0	3	0								
Total porcentaje	SI	100	100	100	100	50	100	83	100	17	100	17	83	83	100	50	100								
	NO	0	0	0	0	50	0	17	0	83	0	83	17	17	0	50	0								

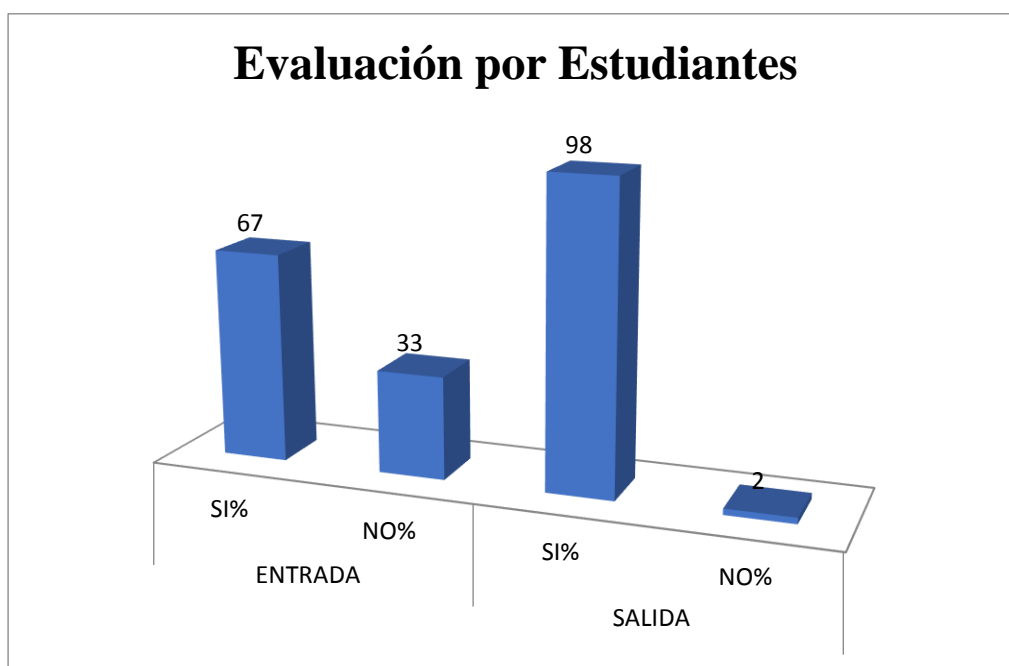
Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida

**Tabla N° 02:** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida por estudiante de nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846.

EVALUACIONES ESTUDIANTES	ENTRADA		SALIDA	
	SI%	NO%	SI%	NO%
1	87.5	12.5	100	0.0
2	25.0	75.0	87.5	12.5
3	100	0.0	100	0.0
4	87.5	12.5	100	0.0
5	50.0	50.0	100	0.0
6	50.0	50.0	100	0.0
<b>TOTAL</b>	67	33	98	2

FUENTE: Matriz N° 04

**Figura 2:** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de nociones pre numéricas (E-S) en los estudiantes de 5 años de edad I.E.I. N° 846.



**Fuente:** Tabla 2.

Interpretación: En la tabla 2 y figura 2, en relación a los resultados del procesamiento de las evaluaciones de nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de edad; se observa que en la evaluación de entrada un 67 % de los estudiantes lograron los indicadores previstos; el 33% de los estudiantes no lograron los indicadores previstos; respecto a la evaluación de salida se evidencia que un 2% de los estudiantes evaluados no lograron los

indicadores previstos y un 98% de los estudiantes evaluados lograron satisfactoriamente los indicadores previstos.

Estos resultados son corroborados por Vernon, S, & Alvarado, M. (2014), los cuales manifiestan que: la lista de cotejo es un instrumento de evaluación que nos permite evidenciar si ciertos indicadores han sido logrado sí o no. Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros.

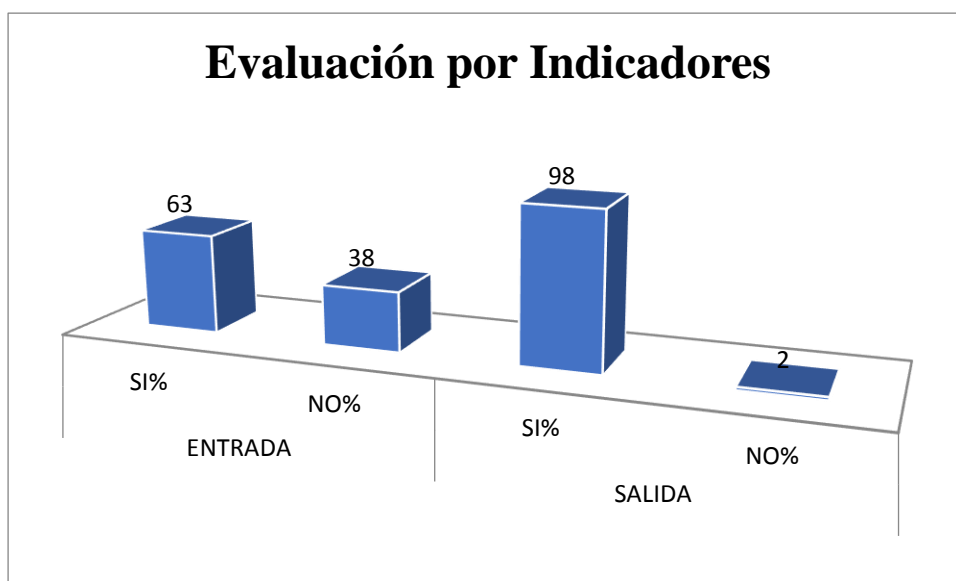
(Matriz 4)

**Tabla N° 03:** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida por indicadores de nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846.

<b>EVALUACIONES</b>	<b>ENTRADA</b>	<b>SALIDA</b>	<b>ENTRADA</b>	<b>SALIDA</b>
<b>INDICADORES</b>	<b>SI%</b>	<b>NO%</b>	<b>SI%</b>	<b>NO%</b>
<b>1</b>	100	0	100	0
<b>2</b>	100	0	100	0
<b>3</b>	50	50	100	0
<b>4</b>	83.3	16.7	100	0
<b>5</b>	16.7	83.3	100	0
<b>6</b>	16.7	83.3	83.3	16.7
<b>7</b>	83.3	16.7	100	0
<b>8</b>	50	50	100	0
<b>TOTAL</b>	63	38	98	2

Fuente: Matriz N° 04

**Figura 3.** Resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida por indicadores de nociones pre numéricas de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846.



**Fuente:** Tabla 3.

Interpretación: En la tabla 3 y figura 3, en relación a los resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida por indicadores se observa que en la evaluación de entrada se ha logrado un 63 % de los indicadores evaluados; el 38% de los indicadores evaluados no se ha logrado; respecto a la evaluación de salida se evidencia que un 2% de los indicadores evaluados no se lograron y un 98% de los indicadores evaluados lograron satisfactoriamente los indicadores previstos.

Estos resultados son corroborados por el MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje, la cual manifiesta que: Que para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad se ha previsto una matriz de manera integrada al estándar de aprendizaje (Mapa de progreso), así como los indicadores de desempeño de las capacidades para el desarrollo de la mencionada competencia

(Matriz 4)



### 6.1.5. Matriz 8

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

Hipótesis de acción: La aplicación de estrategias lúdicas permitirá desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 846 del caserío de Choramarca distrito de Matara Ugel Cajamarca.

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																										
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas.																		Elabora y usa estrategias.								
	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la situación realizada.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.			Agrupa objetos con dos criterios (tamaño y color) y expresa la acción realizada			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "más que" o "menos que".			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.			Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas: primero y último.			Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.					
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la situación realizada.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.			Agrupa objetos con dos criterios (tamaño y color) y expresa la acción realizada			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "más que" o "menos que".			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.			Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas: primero y último.			Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.					
Nivel	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	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1	0	4	14																								
2				0	2	16																					
3							0	1	17																		
4										0	2	16															
5													0	4	14												
6																0	2	16									
7													0	3	15												
8																			0	5	13						
9																			0	2	16						
10																0	0	18									
Frecuencia	0	4	14	0	2	16	0	1	11	0	2	16	0	7	29	0	0	18	0	2	16	0	7	29			
Porcentaje	0	22	78	0	11	89	0	6	94	0	11	89	0	19	81	0	0	100	0	11	89	0	19	81			

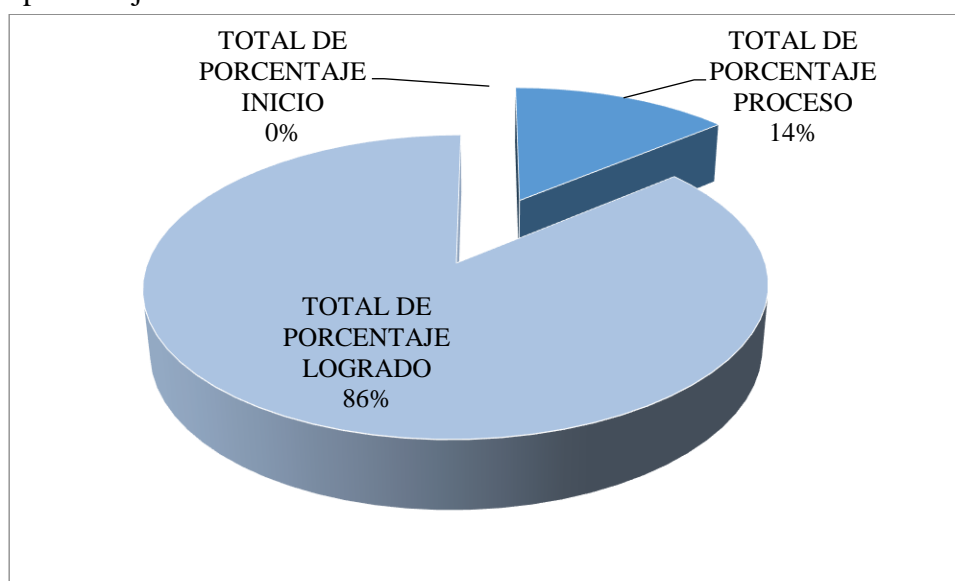
Fuente: Ficha de autoevaluación

**Tabla N° 04:** Resultados del nivel de logro de nociones pre numéricas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846.

TOTAL DE FRECUENCIA			TOTAL DE PORCENTAJE		
INICIO	PROCESO	LOGRADO	INICIO	PROCESO	LOGRADO
0	25	155	0	14	86

FUENTE: Matriz N° 05

**Figura 4:** Resultado de procesamiento del nivel de logro del aprendizaje de los estudiantes de 5 años, de la I.E.I. N° 846, en las 10 sesiones de aprendizaje.



**Fuente:** Tabla 4.

Interpretación: En la tabla 4 y figura 1, en relación a los resultado de procesamiento del nivel de logro del aprendizaje de los estudiantes de 5 años, de las 10 sesiones de aprendizaje; se evidencia que el 86% (5) de los estudiantes han alcanzado el logro previsto; el 14% (1) de los estudiantes se encuentra en proceso y el 0% de los estudiantes está en inicio.

Estos resultados son corroborados por el MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje, la cual manifiesta que: Los estudiantes construyen diversas nociones matemáticas de manera progresiva, a partir de la exploración, el juego y movimiento autónomo. Se relaciona con objetos y personas a partir de desplazamientos que realiza y es en esa relación espontánea con el mundo que descubren cierto número de nociones, bastante antes de poder expresarlas y verbalizarlas.

## 6.2. Matriz 9

### Triangulación

Triangulación de las tablas del procesamiento de la información de instrumentos sobre cómo se desarrolla la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad de los estudiantes de la I.E.I N° 846 - Choromarca distrito de Matara.

Tabla 01:	Tabla 02:	Tabla 03:	Tabla 04:	Conclusiones
Los datos de la tabla 1 están referidos a los resultados de la evaluación al aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a través de la ficha de aplicación de la estrategia; notándose un gran beneficio en el proceso.	En los resultados se observa que luego de haber aplicado la ficha de evaluación como instrumento de evaluación los 6 estudiantes mejoraron significativamente su nivel de desempeño, lo cual se observa en la prueba de salida, mostrando que los estudiantes han alcanzado desarrollar habilidades y destrezas evidenciadas en el cumplimiento de las actividades que corresponden a los criterios de evaluación requeridos para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Los datos de la tabla 3 están referidos a los resultados del logro de los indicadores de evaluación de entrada y salida de los estudiantes para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Se encontró que en la aplicación de la prueba de entrada solamente un promedio de 63% del logro de los indicadores mientras que en la evaluación de salida, luego de explicar a los estudiantes los criterios de desempeño a ser alcanzados dentro del proceso evaluativo aplicando la ficha de evaluación durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje se obtuvo un 98% del logro de los indicadores	En los resultados de la tabla 4 se evidencia el nivel de logro alcanzado en cada uno de los indicadores de desempeño por sesión como producto de las actividades ejecutadas por los estudiantes quienes obtuvieron una calificación de A, en relación a la competencia actúa y piensa matemáticamente	El diseño y aplicación de la propuesta pedagógica es pertinente porque me permitió determinar de manera significativa el nivel de desempeño de los estudiantes de 5 años del nivel inicial. La ficha de evaluación nos brinda grandes beneficios en el proceso de evaluación porque sirve para medir el trabajo de los estudiantes de acuerdo a criterios, lo cual implica la evaluación progresiva. Se comprueba también que la aplicación de la ficha de observación como instrumento permitió obtener resultados favorables reflejados en el logro de los indicadores que corresponden a la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Fuente: Tabla 1, tabla 2, tabla 3, tabla 4,

### **6.3. Lecciones aprendidas.**

Que la aplicación de juegos de ejercicio, simbólicos y reglados en las sesiones de aprendizaje logra desarrollar nuevas estructuras mentales y concreta la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 5 años, puesto que Piaget afirma que los juegos tienen diferentes finalidades las cuales tienen una relación directa con el afianzamiento de los esquemas sensorio motores, la representación mental y finalmente afianzar su pensamiento lógico concreto.

Que los juegos ayudan a lograr diferentes competencias y capacidades del área de matemática en los estudiantes de educación inicial como lo plantea la teoría socio cultural de Vygotsky, puesto que, en la ejecución del juego el niño va descubriendo y experimentando todo lo que tiene en su entorno, reforzando sus experiencias nuevas con las anteriores para así construir sus aprendizajes.

Que las actividades lúdicas deben ser significativas de tal manera que se vincule y organice los aprendizajes nuevos en función de los conocimientos previos que ya posee estos fortalece a los estudiantes gracias al juego por ser una característica del niño y el aprendizaje por lo que se realizaron juegos orientados a la enseñanza de la matemática los cuales le van a ser útil para su desenvolvimiento.

Que el juego de construcción es un tipo de actividad muy apropiado para los estudiantes de Educación Inicial y que sirve para el desarrollo del sentido espacial en el área de matemática en los estudiantes de 5 años, es eficaz, como lo expresa Fröebel que centra su atención en el juego como procedimiento metodológico para aprendizaje de contenidos matemáticos y para la resolución de problemas geométricos.

## VII. Difusión de los resultados

### 7.1. Matriz 10

#### De difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Se aplicó la Estrategia lúdica: vamos de pesca, para lograr el desarrollo de las nociones prenuméricas.	<p>- Aprendieron a nociones básicas, como la clasificación, la seriación, la cardinalidad, la ordinalidad, la correspondencia, etc. usando expresiones como: muchos, pocos, ninguno o más que, menos que, etc, esto lo lograron durante la aplicación de las 10 sesiones.</p> <p>- Falta mejorar e implementar sectores con diversos medios y materiales que permitan al estudiante interactuar dinámicamente con los mismos.</p>	<p>A comparar cantidades, realizar conteo con cantidades hasta 10 y, a resolver pequeños problemas como añadir objetos, al quitar objetos.</p> <p>- La familia debe de apoyar en sus hogares, a ir de compras al mercado con los estudiantes, a jugar con ellos.</p>	<p>Los estudiantes aprendieron a desarrollar nociones prenuméricas con sus compañeros y profesor, se mejoró la comparar cantidades, realizar conteo con cantidades hasta 10 y, a resolver pequeños problemas como añadir objetos, al quitar objetos.</p>	<p>En una reunión o asamblea se dará a conocer los logros y aprendizajes dando a conocer los resultados obtenidos y sobretodo como lo hemos logrado, para que quede un antecedente positivo y ellos puedan replicar en su estudiante y puedan reforzar dichos aprendizajes.</p>

## CONCLUSIONES

- ✓ La aplicación de actividades lúdicas incorporando e interactuando con diversos medios y materiales llamativos y novedosos me ha permitido afianzar gradualmente los conceptos pre numéricos y a la vez mejorar mi práctica pedagógica orientada a desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- ✓ La deconstrucción de mi práctica pedagógica me permitió elaborar un plan de acción a través de procesos de autorreflexión sobre el uso adecuado y pertinente de estrategias lúdicas y así desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en mis estudiantes
- ✓ La importancia de las actividades lúdicas según los diversos sustentos teóricos teniendo en cuenta el desarrollo sensorio motor, la representación mental y el pensamiento concreto me permitieron crear ambientes favorables en el proceso de enseñanza.
- ✓ La utilización de actividades lúdicas me permitió reconstruir mi practica pedagógica y al mismo tiempo mejorar significativamente los aprendizajes de los estudiantes
- ✓ Los instrumentos de información y procesamiento de resultados fueron adecuados y precisos ya que sirvieron para registrar y evidenciar el desarrollo de la aplicación secuencial de las diversas actividades lúdicas.
- ✓ La aplicación de juegos de ejercicio me permitió el afianzamiento de los esquemas sensorio motores de desplazamiento y ubicación espacial fundamentales para desarrollar nociones matemáticas.
- ✓ Los juegos simbólicos me permitieron involucrar las fases de representación concreto gráfico y simbólico las cuales a su vez desarrollan nociones básicas de construcción del número.
- ✓ Al aplicar los juegos de reglas como estrategia lúdica logre consolidar en los estudiantes el desarrollo de sus destrezas sensorio motoras y a la vez fomentar situaciones retadores normadas con ciertos códigos con los cuales los juegos se tornan más motivadores, competitivos, captando la atención, concentración, para potenciar conceptos pre numéricos y así lograr los nuevos aprendizajes esperados.

## **SUGERENCIAS**

- ✓ Los docentes de educación inicial deben incorporar actividades lúdicas en su sesiones de matemática, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y a la vez mejoraren su práctica pedagógica.
- ✓ Se recomienda a los docentes hacer una deconstrucción en sus prácticas pedagógicas que les sirva de autorreflexión y analizar si la metodología que están empleando en el nivel es la adecuada y pertinente.
- ✓ Los docentes de inicial deben aplicar actividades lúdicas que permita al estudiante el desarrollo sensorio motriz de las partes de su cuerpo y el movimiento de estas para que el aprendizaje pueda tener lugar ya que solo cuando lo motor y la sensación son integrados, puede desarrollarse fluidamente las habilidades del habla, lectura, escritura y matemática
- ✓ Aplicar instrumentos de evaluación como listas de cotejo con indicadores precisos que sirvan de referente para registrar y evidenciar el progreso de los estudiantes.
- ✓ Se recomienda a los docentes del nivel aplicar juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juego de reglas los cuales van a permitir que el niño gradualmente evolucione su afianzamiento de los esquemas sensorio motores, la representación mental y finalmente su pensamiento lógico concreto que afianzara óptimamente en un futuro la enseñanza formal de la aritmética, geometría y la lecto-escritura

## REFERENCIAS

- Ausubel. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista*. México: Trillas.
- Castillo, J. P. (2 de 9 de 2015). *Juegos*. Recuperado el 2016, de juegos, sus características, diferencia entre juego y deporte y algunos tipos de juegos: <http://jessicapaolacastillo.blogspot.pe/2015/09/hola.html>
- Castro Martínez, E., Castro Martínez, E., & Olmo Romero, A. (2 de 4 de 2016). *Desarrollo del Pensamiento Infantil*. Recuperado el 4 de 8 de 2016, de Departamento de Didáctica de la Matemática. Universidad de Granada: <http://wdb.ugr.es/~encastro/wp-content/uploads/DesarrolloPensamiento.pdf>
- matemático, S. (6 de 7 de 2015). *Adecuaciones curriculares*. Obtenido de Nociones prenuméricas: [http://www.sectormatematica.cl/especial/1415\\_Adecuacionescurricularesmatematica.pdf](http://www.sectormatematica.cl/especial/1415_Adecuacionescurricularesmatematica.pdf)
- Mejía, E. (2008). *La investigación Científica en Educación*. Lima: se.
- Minedu. (2015). *Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas*: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>
- Minedu. (2016). *Educación básica regular*. Recuperado el 2 de 3 de 2016, de programa curricular educacion inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MinEducación. (s.f.). *Primera Infancia*. Obtenido de ¿Qué es la educación inicial?: <http://www.minedu.gob.pe/primerainfancia/1739/w3-article-178050.html>
- Mireia. (9 de octubre de 2014 ). *Game-Based Learning (GBL), el aprendizaje basado en el juego*. Recuperado el 14 de 5 de 2016, de goodplaykids: <http://www.goodplaykids.com/game-based-learning-gbl-el-aprendizaje-basado-en-el-juego/>
- Piaget. (1981). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Ed.Morata.
- Piaget. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura.



- Piaget. (1992). *Seis estudios de Psicología*. . Lima: Blacavo.
- Piaget, J. (1945). *JUEGOS LUDICOS*. ARGENTINA: NAVARRETE.
- Rodriguez, et al. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. sl: ALJIBE.
- Tafur, R. (1995). *La tesis universitaria*. Lima: MANTARO.
- Universidad Nacional de Cajamarca. (2014). Protocolo de la Escuela de Pos Grado de la UNC. *Instructivo*. Cajamarca, Cajamarca, Perú.
- Wallon. (1968). *La Evolución Psicológica del niño*. México: Grijalbo, S.A.
- wikipedia. (sf). *Pedagogía progresista*. Recuperado el 22 de 7 de 2016, de wikipedia la enciclopedia libre:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa\\_progresista](https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa_progresista)
- Día - D Juegos - Juegos de Mesa Infantiles*. (n.d). Obtenido de Juego para niños: ¡vamos a pescar!: <http://www.pequeocio.com/>
- , L. h. (2009). *Escuela activa*. Obtenido de La hora del juego libre en los sectores: [www.escuelasactivas.com/app/.../libro.juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.minedu.pe.pdf](http://www.escuelasactivas.com/app/.../libro.juego_libre_en_los_sectores.minedu.pe.pdf).

# ANEXOS

## Matriz 11

### De consistencia de la investigación acción

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de estrategias lúdicas para desarrollar nociones pre numéricas en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 864, Choromarca-Matara - Cajamarca, 2016.	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846, Choromarca - distrito de Matara, Ugel - Cajamarca.	La aplicación de estrategias lúdicas permitirá desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 846 del caserío de Matara Ugel Cajamarca.	<b>ENSEÑANZA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorece el desarrollo de noción pre numérico.</li> <li>• Representa de forma vivencial el juego con su propio cuerpo y en relación a otros.</li> <li>• Hace uso explora y manipula el material concreto, siguiendo las consignas asignadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diarios de campo de aprendizaje.</li> <li>• Fotos – videos.</li> <li>• Materiales.</li> <li>• Maquetas</li> <li>• Trabajos.</li> </ul>
			<b>APRENDIZAJES</b>		

## Matriz 12

### Análisis de sesiones de aprendizaje

**Título de la investigación:** Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choramarca - Cajamarca.

SESIONES	INCIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1			
SESIÓN N° 2			
SESIÓN N° 3			
SESIÓN N° 4			
SESIÓN N° 5			
SESIÓN N° 6			
SESIÓN N° 7			
SESIÓN N° 8			
SESIÓN N° 9			
SESIÓN N° 10			
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)			

### Matriz 13

#### Aplicación de la estrategia de investigación acción.

**Título:** Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - Matara.

Estrategias	Estrategias lúdicas (10)										Total	
	Indicadores										SI	NO
Sesiones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
Si												
No												
Si %												
No %												

Fuente: Ficha de autoevaluación de la aplicación de las estrategias

## Matriz 14

### Análisis de diarios reflexivos

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - Matara.

SESION	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí/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/No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de estrategia seleccionada?
1	Sí, porque mi sesión estaba diseñada y planificada previamente siguiendo las secuencias didácticas y contando con los	Si ya que los estudiantes aun no siguen adecuadamente las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el trabajo cooperativo y aun son	Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, pero aun los estudiantes no	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los	Dosificación del tiempo contar con mayor material para abastecer las
2	Sí, porque tenía bien establecido mi sesión de aprendizaje y el resultado de mis estudiantes fue satisfactorio.	Si ya que los estudiantes aun no siguen las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el trabajo cooperativo y grupal, aun son egocéntricos	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos de la sesión realizada, pero aun los estudiantes no internalizan las consignas	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la	Dosificación del Tiempo, brindar mayor estímulo a los estudiantes.
3	Sí, porque mis estudiantes participaron activamente y seguí secuencialmente el orn de la sesión de aprendizaje.	Si ya que los estudiantes aun no siguen adecuadamente las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el trabajo cooperativo y grupal,	Se empleó de manera pertinente los materiales didácticos los estudiantes se están familiarizando a trabajar en equipos y	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coerente con los indicadores de la sesión	Dosificación del Tiempo, vincular la dinámica a su quehacer diario.
4	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar.	Si ya que los estudiantes no siguen adecuadamente las consignas asignadas y aun no se familiarizan con el trabajo cooperativo.	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos de la sesión realizada, notándose un cambio de actitud	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo.	Dosificación del Tiempo vincular la dinámica a su quehacer diario.
5	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden secuencial que se debía seguir en la sesión.	No, porque aplique adecuadamente mi estrategia, los materiales fueron adecuados y didácticos logrando que los estudiantes interioricen las	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos en la cual los estudiantes trabajaron motivados y logrando el	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la	Dosificación del Tiempo, elaboración de material con los estudiantes.
6	Sí, porque establecí adecuadamente los pasos de mi sesión de aprendizaje, logrando un aprendizaje significativo.	No, porque aplique adecuadamente mi estrategia, logrando en los estudiantes una participación dinámica, activa y significativa, estimulando su	Los materiales didácticos que utilice se emplearon de manera adecuada, donde los estudiantes participaron con entusiasmo.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la	Dosificación del Tiempo, estimulación continua.
7	Sí, porque tenía establecido los pasos a seguir en mi sesión de aprendizaje.	No, porque la estrategia estuvo adecuada, logrando un producto esperado así como la expresión de cantidades de acuerdo a su edad.	Se empleó de manera oportuna logrando que los estudiantes elaboren sus materiales fortaleciendo su desarrollo cognitivo.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente	Dosificación del Tiempo, construcción de prototipos mejorados.
8	Sí, porque durante el desarrollo de mi sesión logre los pasos de mi estrategia, donde los estudiantes participaron	No, porque desarrolle adecuadamente mi estrategia y logre despertar el interés de mis estudiantes presentándoles materiales novedosos y a la vez se	Los materiales didácticos se utilizaron de manera adecuada, despertando el interés de los estudiantes al momento de interactuar con	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la	Dosificación del Tiempo, designar mayor presupuesto en la elaboración de material.
9	Sí, porque durante el desarrollo de mi sesión logre los pasos de mi estrategia, donde	No, porque desarrolle adecuadamente mi estrategia y logre despertar el interés de mis estudiantes presentándoles materiales novedosos y a la vez se	Los materiales didácticos se utilizaron de manera adecuada, despertando el interés de los estudiantes al momento de interactuar con	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es	Dosificación del Tiempo, designar mayor presupuesto en la elaboración de material.
10	Sí, porque realice bien los pasos establecidos de mi estrategia, logrando un resultado óptimo en mis estudiantes.	No, mi estrategia estuvo adecuada, motivadora al entorno donde se desarrolló la clase, en donde los estudiantes interactuaron con los materiales.	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos ya que estos fueron diseñados para despertar el interés de la indagación	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente	Dosificación del Tiempo, salidas de campo a otros contextos.
SISTEMATIZACIÓN					

# Matriz 15

## Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas.										Elabora y usa estrategias.													
Indicador		Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la situación realizada.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.		Agrupa objetos con dos criterios (tamaño y color) y expresa la acción realizada		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” o “menos que”		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas: primero y último.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.									
N° de orden estudiantes		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada		Salida		Entrada		salida			
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
Total frecuencia total	SI																								
	NO																								
Total porcentaje	SI																								
	NO	0	0	0	0	50	0	17	0	83	0	83	17	17	0	50	0								

## Matriz 16

### Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																																
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas.															Elabora y usa estrategias.																	
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la situación realizada.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.			Agrupa objetos con dos criterios (tamaño y color) y expresa la acción realizada			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” o “menos que”			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.			Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas: primero y último.			Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.											
Nivel	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	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1																																	
2																																	
3																																	
4																																	
5																																	
6																																	
7																																	
8																																	
9																																	
10																																	
Frecuencia																																	
Porcentaje																																	



**ANEXO 2**  
**SESIONES DE APRENDIZAJE.**

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 01 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.:** Choromarca - Matara  
 1.2. **EDAD:** 5 años  
 1.3. **DOCENTE:** Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. **FECHA:** 14 - 03 - 2016

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

- 2.2. **SESIÓN:** N° 01  
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “EN BUSCA DE MI HOGAR”.  
 2.4. **DURACIÓN:** 45 min.

### III. PRODUCTO: Agrupación de objetos con un solo criterio, expresando la situación realizada

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se entona la canción de los animales luego se dialoga acerca del contenido de la canción.</li> <li>• los niños reciben observan y manipulan siluetas de cartulina de los diferentes hábitats de animales como (potrero, nido, colmena, hormiguero, pecera).</li> <li>• Preguntamos: ¿quiénes vivirán ahí? ¿conoces a un animal que viva ahí? ¿podrán vivir ahí los animalitos? ¿por qué? ¿nosotros podremos vivir ahí? ¿por qué? ¿en dónde vives tú? ¿Cómo se pueden agrupar estos animalitos? ¿por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cámara de video.</li> <li>• Canción</li> <li>• Siluetas</li> </ul>	15 min.

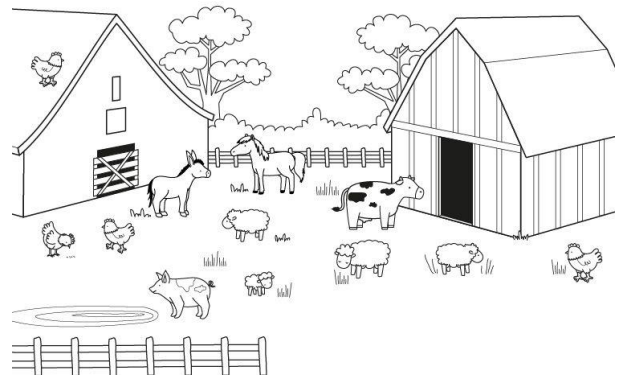
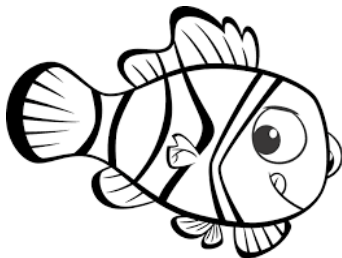
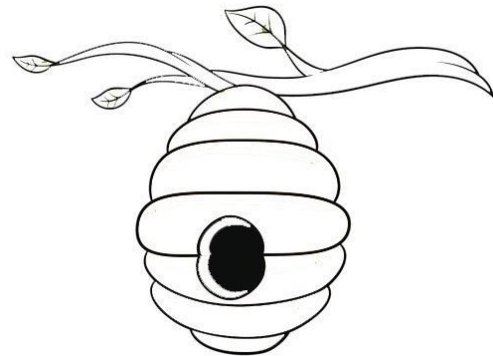
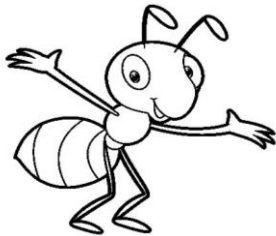
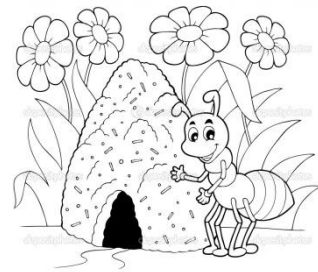
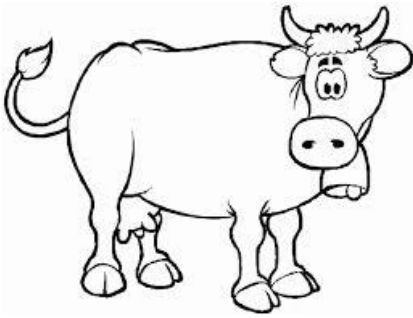
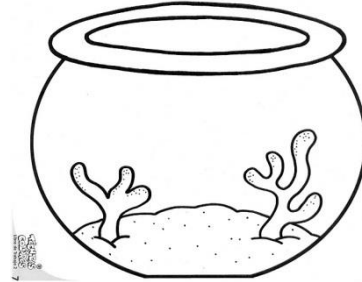
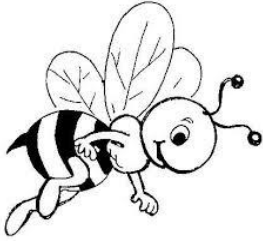
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decimos a los niños si quieren ayudar a cada animalito a buscar su hogar.</li> <li>• Los niños forman 2 grupos de 2 niños, con la dinámica “El barco se hunde”</li> <li>• En el patio los niños reciben varias siluetas de animales, entre ellos: toro, vaca ave, abeja, hormiga, pez; se designa con una figura un espacio del patio que representa al hogar de cada especie de animales (potrero, nido, colmena, hormiguero, pecera)</li> <li>• Los niños se agrupan de acuerdo a las figuras que les ha correspondido ubicándose de acuerdo al hábitat u hogar que corresponde a cada especie animal.</li> <li>• Dialogamos con los niños: ¿Qué hemos realizado? ¿Le corresponde su hogar a cada animalito? ¿Habremos ayudado a cada animalito a encontrar su hogar? ¿Se sentirán bien los animalitos en su hogar?</li> <li>• En el aula los niños reciben siluetas de animalitos para que los agrupen según su entorno, expresando la situación realizada.</li> <li>• Exhiben sus trabajos realizados, expresando la situación realizada.</li> <li>• Se felicita a los niños por el buen trabajo realizado</li> </ul>	<p>Mascara Siluetas. Maqueta. Ficha 6A (cuaderno de trabajo).</p>	<p>25 min.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué actividades se han realizado el día de hoy? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Cómo los han agrupado? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Qué se aprendió hoy día con las actividades realizadas? ¿Les gusto? ¿Porque?</p>		<p>10 min.</p>

**VI. INSTRUMENTOS:**

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

ANEXO:

Colorea ubica y recorta cada animalito con su hábitat natural



## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.											
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Agrupa objetos de un solo criterio (uso) y expresa la situación realizada.											
	ITEM	¿Agrupa de acuerdo a la especie de animalito que le corresponde?			¿Selecciona y ordena las siluetas de acuerdo a su hábitat (lugar donde vive)			¿Expresa e forma oral el criterio que uso para agrupar los animalitos?			<b>TOTAL</b>		
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L			
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.		X			X			X		0	3	0
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.		X				X			X	0	1	2
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	2	4	0	1	5	0	1	5	0	4	14
<b>PORCENTAJE</b>											0	22	78

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 02 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.:** Choromarca – Matara.
- 1.2. **EDAD:** 5 años.
- 1.3. **DOCENTE:** Julio Edwin Tapia Ruiz.
- 1.4. **FECHA:** 28 - 03 – 2016.

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

- 2.2. **SESIÓN:** N° 02
- 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “ARREGLANDO LAS LLAVES”.
- 2.4. **DURACIÓN:** 45 min.

III. **PRODUCTO:** Expresión en forma oral del criterio de ordenamiento hasta 5 objetos de acuerdo al tamaño

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actual y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Seriación	Expresa criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• los niños observan una caja de sorpresas y se les pide que adivine que hay en su interior, se selecciona al azar a un niño el cual vendado trata de adivinar el contenido de la caja se hace sonar la caja, luego se le hace palpar y finalmente se saca lo que hay en la caja, presentándoles a los niños las llaves.</li> <li>• Los niños observan todas las llaves de la caja (cinco llaves de la misma forma y color pero de diferente tamaño) colocándolas sobre la mesa de manera desordenada.</li> <li>• Los niños responden a las preguntas: ¿Qué es lo que hay en la mesa? ¿Cuántas hay? ¿para qué servirá? ¿son iguales? ¿Por qué se diferencian? ¿Cómo las podremos ordenar? ¿En qué se diferencian? ¿Por qué son diferentes?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cámara de video.</li> <li>• Llaves de color.</li> <li>• Caja de sorpresas</li> </ul>	15 min.

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños ayudaran al profesor a ordenar las llaves de la más pequeña a la más grande.</li> <li>• Los niños salen al patio para realizar el juego, sobre la alfombra se encuentran cinco llaves de la misma forma y color, de manera desordenada.</li> <li>• los niños son motivados a ordenar las llaves siguiendo como criterio el tamaño, para ello utilizará la consigna “Arreglemos las llaves de la más pequeña a la más grande” y a la vez preguntar a los niños: ¿Cuál es la más grande? ¿Cuál es la más pequeña? Comparandolas entre ellas.</li> <li>• Los niños reciben figuras de puertas con diferentes tamaños e invitamos a los niños a que ordenen de la más pequeña a la más grande. ¿Cuál es la más grande? ¿Cuál es la más pequeña? Comparar entre ellas.</li> <li>• Los niños colocan cada llave con cada puerta de acuerdo a su tamaño para poder abrirlas, expresando el criterio de ordenación que utilizó.</li> <li>• En el aula dialogamos acerca de lo realizado en el patio.</li> <li>• Los niños reciben una ficha de aplicación conteniendo llaves y puertas de diferentes tamaños, las cuales tienen que recortar, ordenar y pegar de acuerdo a sus tamaños</li> <li>• Exhiben y valoran sus trabajos expresando el criterio de orden que uso.</li> <li>• Se les felicita a los niños por el buen trabajo que han realizado</li> </ul>	Llaves de igual forma y color pero de diferentes tamaños	25 min.
<b>CIERRE</b>	¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?		10 min.

**I. INSTRUMENTOS:**

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

ANEXO: recorta y coloca cada llave en la puerta que corresponde.





## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									TOTAL		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.											
	ITEM	¿Clasifica las llaves de la más pequeña a la más grande			¿Clasifica las llaves de la más pequeña a la más grande			¿Clasifica las llaves de la más pequeña a la más grande					
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L			
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.			X		X			X		0	2	1
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.			X			X			X	0	0	3
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	1	6	0	1	5	0	1	5	0	2	16
<b>PORCENTAJE</b>											0	11	89

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 03 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.:** Choromarca - Matara  
 1.2. **EDAD:** 5 años  
 1.3. **DOCENTE:** Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. **FECHA:** 01 - 04 - 2016

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

- 2.2. **SESIÓN:** N° 03  
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “JUGAMOS A ABRIR LAS PUERTAS”.  
 2.4. **DURACIÓN:** 45 min.

III. **PRODUCTO:** Agrupación de objetos con dos criterios (Tamaño y color), expresando la acción realizada.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actual y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Clasificación de Objetos. Agrupación de objetos según dos criterios	Agrupar objetos con dos criterios (tamaño y color) y expresa la acción realizada

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se entrega a los niños observan y manipula varias llaves de diferentes tamaños, forma y color junto con un llavero.</li> <li>Preguntamos: ¿Qué es lo que tienen en sus manos? ¿para qué servirá? ¿son iguales? ¿Por qué se diferencian? ¿En tu casa cuentas con llaves y llaveros? ¿Cuántas llaves existen en tu casa? ¿porqué? ¿Podremos ordenarlas de acuerdo a su tamaño? ¿Cómo lo ordenamos?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cámara de video.</li> <li>Siluetas de llaves.</li> <li>Canción</li> </ul>	15 min.

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños apoyaran al profesor a abrir las puertas del jardín, ordenando las llaves de acuerdo a su tamaño.</li> <li>• los niños reciben varias llaves de diferentes tamaños y color, junto con un llavero</li> <li>• Salimos al patio se da indicaciones a los niños sobre el juego mediante las consignas “Coloca juntas las llaves que abren puertas iguales”.</li> <li>• Observamos con los niños, mientras sus compañeros ubican cada llave en su llavero de acuerdo a su tamaño y color.</li> <li>• Creamos situaciones en las que el niño pueda agrupar utilizando dos criterios simultáneos</li> <li>• En aula comentamos lo realizado en el patio mediante preguntas: ¿Qué hemos realizado en el patio? ¿Cómo han agrupado las llaves? ¿por qué?</li> <li>• Los niños reciben una ficha de aplicación conteniendo figuras de llaves de diferentes colores y tamaños, para que las recorten agrupen y peguen en otra hoja de acuerdo al tipo de puerta que le corresponda.</li> <li>• Exhiben sus trabajos, expresando la situación realizada.</li> <li>• Se les felicita a los niños por el buen trabajo que han realizado</li> </ul>	<p>Llaves de diferentes formas, colores y tamaños.</p> <p>Llaveros</p>	25 min.
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué actividades sr ha realizado hoy día? ¿Qué materiales se han utilizado? ¿Cómo los han agrupado? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Qué se aprendió hoy día con las actividades realizadas? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Por qué?</p>		10 min.

**VI. INSTRUMENTOS:**

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

ANEXO: Agrupa las llaves de igual color y forma



## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									<b>TOTAL</b>		
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.											
	ITEM	¿Agrupa las llaves de acuerdo a su tamaño y color?			¿Agrupa las llaves de acuerdo a su tamaño y color?			¿Agrupa las llaves de acuerdo a su tamaño y color?					
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L			
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.			X		X			X		0	2	1
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.		X				X			X	0	1	2
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	1	5	0	1	5	0	1	5	0	3	15
<b>PORCENTAJE</b>											0	11	89

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 04 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Choromarca – Matara  
 1.2. EDAD: 5 años  
 1.3. DOCENTE: Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. FECHA: 04 - 04 - 2016

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

- 2.2. SESIÓN: N° 04  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “ADIVINA DONDE HAY MÁS”.  
 2.4. DURACIÓN: 45 min.

### III. PRODUCTO: Expresión en la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más o menos que”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actual y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” o “menos que”

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se entona la canción luego se dialoga sobre lo que nos dice la canción.</li> <li>Se presenta a los niños (as), igual número de envases colocados en forma diferente: Una vez colocados en forma de columna horizontal y en forma vertical, otra vez agrupados en forma de círculos, y otras apilados unos con otros.</li> <li>Preguntamos: ¿Qué es lo que hay en la mesa? ¿Para qué servirá? ¿Cuántas hay? ¿Cómo podremos saber qué cantidad hay? ¿Hay igual cantidad en ambos grupos? ¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cámara de video.</li> <li>Vasos descartables</li> <li>Canción</li> </ul>	15 min.

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se informa a los niños que hoy ayudaremos al profesor a averiguar donde hay más cantidad de vasos.</li> <li>• Los niños salen al patio y se les presenta envases de dos colores colocados en forma diferente: colocados en forma horizontal y en forma vertical, otra vez agrupados en forma de círculos (Regados, amontonados, uno al lado del otro, unos encima de otros), después de presentar los objetos en forma diferente, diremos a los niños: “Adivina donde hay más”, atendiendo las respuestas dadas por los niños en cada situación que se presenta permitiendo que el niño compare un agrupamiento con otro, realizando la correspondencia biunívoca o uno a uno, de tal forma que compruebe sus hipótesis, expresando la comparación mediante las expresiones “más que” “menos que”.</li> <li>• De regreso al aula se comenta lo realizado en el patio mediante la pregunta: ¿Qué hemos realizado en el patio?</li> <li>• Luego pedimos a los niños que representen pictóricamente en una ficha lo ejecutado en el patio.</li> <li>• Exhiben sus trabajos, expresando la comparación de cantidad de las agrupaciones a través de vasos de colores mediante las expresiones: “más que” “menos que”.</li> <li>• Se felicita a los niños por el buen trabajo realizado</li> </ul>	Llaves de igual forma y color pero de diferentes tamaños	25 min.
<b>CIERRE</b>	¿Qué actividades se ha realizado? ¿Qué materiales se han utilizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Qué se aprendió con las actividades realizadas? ¿Les gusto las actividades realizadas? ¿Por qué?		10 min.

**VI. INSTRUMENTOS:**

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

**ANEXO:**

## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

Nº de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.											
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ningunos”, “más que” o “menos que”											
	ITEM	Expresa en forma oral comparación cantidades de envases de tamaño grande y pequeño mediante las expresiones “más que” o “menos que”	Dice la comparación de cantidad de envases de colores mediante las expresiones “más que” o “menos que”	Expresa en forma oral la comparación de agrupaciones representadas en sus dibujos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”	<b>TOTAL</b>								
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.			X		X			X		0	2	1
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.			X			X			X	0	0	3
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	0	6	0	1	5	0	1	5	0	2	16
<b>PORCENTAJE</b>											0	11	89



## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 05 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.:** Choromarca – Matara.  
 1.2. **EDAD:** 5 años.  
 1.3. **DOCENTE:** Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. **FECHA:** 12 - 04 - 2016

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

- 2.2. **SESIÓN:** N° 05.  
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “EL ARBOL DE BLOQUES LÓGICOS”.  
 2.4. **DURACIÓN:** 45 min.

### III. PRODUCTO:

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

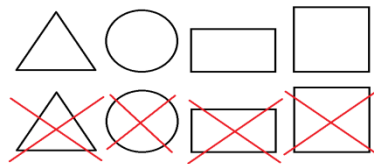
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actual y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Clasificación de Objetos	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

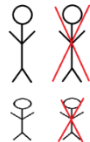
Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades de rutina.</li> <li>• Juego libre en los sectores.</li> <li>• Los niños observan y exploran los bloques lógicos, lo manipulan y observamos como elaboran construcciones, e interactúan con el material despertando su creatividad.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué es lo que tienen en sus manos? ¿para qué servirá? ¿son iguales? ¿Por qué se diferencian? ¿a qué objeto del aula se asemeja el cuadrado? ¿a qué objeto del aula se asemeja el círculo? ¿a qué objeto del aula se asemeja el triángulo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cámara de video.</li> <li>• Canción</li> </ul>	15 min.

DESARROLLO

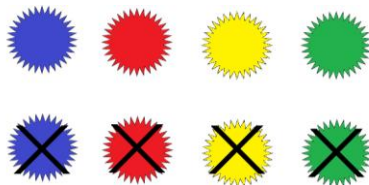
- Salimos al patio y pedimos a los niños que observen el árbol de bloques lógicos pedimos que cosechen del árbol los bloques y coloquen en las cajas los bloques que se parecen “en algo” o que tienen “algo igual” observamos que criterio consideran color forma, tamaño, espesor.
- Luego presentamos cartas para que los niños clasifiquen forma (triangulo, circulo, rectángulo, cuadrado) y otro juego de cartas conteniendo las mismas figuras pero trazadas con una x roja que significa que no sea la forma que tiene una aspa. Con estas cartas podemos clasificar la forma ejemplo pediremos triangulo y circulo hasta que haya encontrado todas y si le presentamos la figura circulo con aspa significara que me coloquen todas las figuras excepto el circulo.



- Jugamos con otro criterio grande y pequeño donde presentaremos cartas grande y no grande pequeño y no pequeño con las cartas jugaremos pidiéndoles las diversas fichas teniendo en cuenta estos criterios.



- Jugamos con otro criterio color de cada figura geométrica cartas con manchas roja amarilla y azul, verde y cartas con los mismos colores pero con aspa que significa que es cualquier color excepto la que esta con un aspa procederemos a jugar con estos criterios.



- Jugamos con otro criterio grueso y delgado donde presentaremos cartas grueso y no grueso delgado y no delgado con las cartas jugaremos pidiéndoles las diversas fichas teniendo en cuenta estos criterios.



- Utilizamos las mismas tarjetas pero con un nivel más complejo ejemplo le pediremos una figura geométrica cuadrada que se de color rojo, grande y delgada ¿Podrás hallarla?

Bloques lógicos fichas.

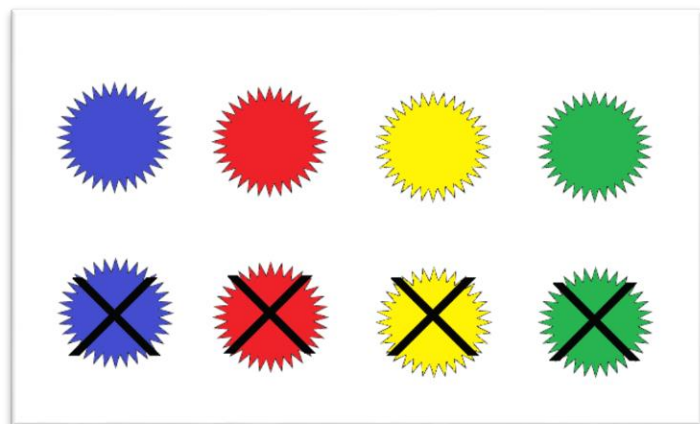
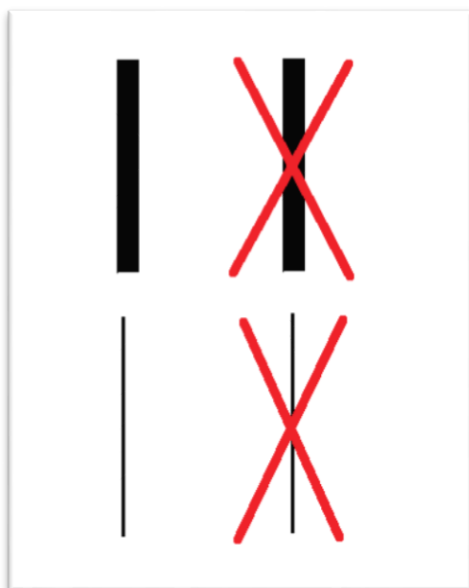
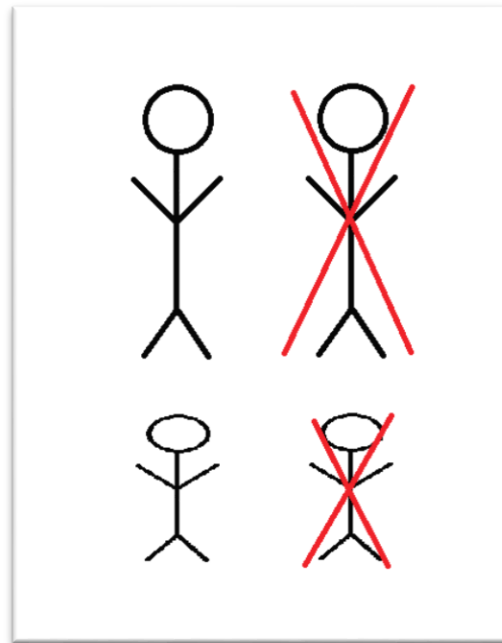
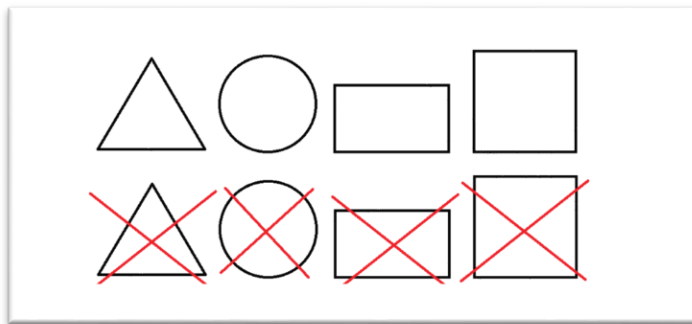
25 min.

<b>CIERRE</b>	¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido el día de hoy?		10 min.
---------------	--	--	------------

**VI. INSTRUMENTOS:**

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

**ANEXO:**



## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.											
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.											
	ITEM	¿Clasifica formas y figuras geométricas según su tamaño, color y forma.	¿Clasifica formas y figuras geométricas según su tamaño, color y forma.	¿Clasifica formas y figuras geométricas según su tamaño, color y forma.	<b>TOTAL</b>								
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.			X		X			X		0	2	1
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.		X			X				X	0	2	1
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	1	5	0	2	4	0	1	5	0	4	14
<b>PORCENTAJE</b>											0	22	78

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 06 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Choromarca – Matara.  
 1.2. EDAD: 5 años.  
 1.3. DOCENTE : Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. FECHA: 29 - 04 - 2016

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

2.2. SESIÓN : N° 06

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “QUIEN SERÁ EL ULTIMO”.

2.4. DURACIÓN : 45 min.

III. PRODUCTO: Expresión en forma oral de los números ordinales: primero y último.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actual y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.  Elabora y usa estrategias.	Ordinales: primero y último.	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas: primero y último.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños salen al patio y se les invita que formen en dos filas una de varones y otra de mujeres, luego responden a las preguntas:                      ¿Qué es lo que hemos hecho?                      ¿Quién es el primero de la fila de los varones?                      ¿Quién es el último de la fila de los varones?                      ¿Quién es la primera de la fila de las mujeres?                      ¿Quién es la última de la fila de las mujeres?</li> <li>Los niños responden a las preguntas:                      ¿Podríamos saber quién es primero y quién es último si estamos en desorden? ¿Cómo sabremos quién es primero y quién es ultimo?                      Se informa a los niños que hoy vamos a jugar conociendo la posición en la que nos encontramos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cámara de video.</li> <li>Canción</li> </ul>	15 min.

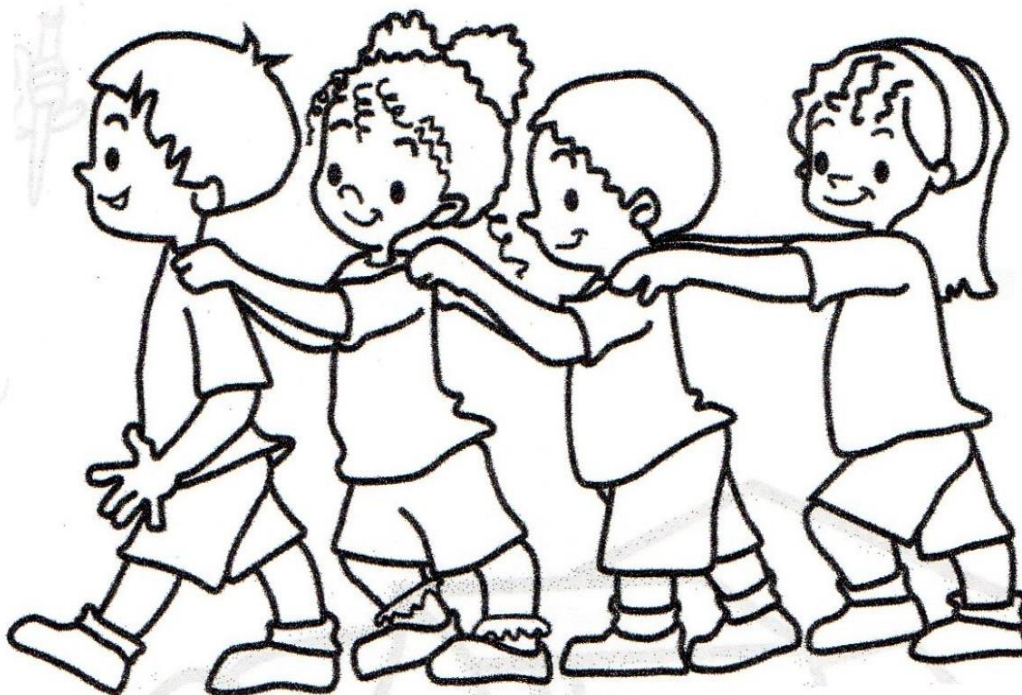
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediante la dinámica “El Rey Manda” se pide que formen columnas de 5 alumnos, luego se les pide a los niños que identifiquen que niño esta primero y que niño esta último en cada columna.</li> <li>• Con los niños jugamos a cambiar posiciones, donde el docente dice el nombre de un alumno o alumna indicándole que se ubique PRIMERO o ÚLTIMO de la columna tratando de que al final todos cambien de posiciones.</li> <li>• Posteriormente los niños se organizan y realizan una competencia de carrera alrededor del patio para identificar quién llega PRIMERO y quién llega ÚLTIMO.</li> <li>• El niño que llega primero recibe su medalla de oro y de plata al segundo los niños expresan quien fue el primero en llegar y quien fue el último en llegar a la meta.</li> <li>• En el aula los niños reciben material concreto como: chapas, figuras geométricas, tarros de colores, etc. para que los niños formados en grupos sobre sus mesas formen columnas con los objetos entregados y puedan identificar el objeto que está PRIMERO y el objeto que está ÚLTIMO.</li> <li>• Haciendo uso de siluetas de personas se las ordena en filas expresando en forma oral cual esta primero y cual esta último recordando que siempre existe un orden cuando: formamos, corremos, los días de la semana, etc. siempre va a existir uno que este ubicado PRIMERO y otro que este ubicado al ÚLTIMO, según sea el caso o el criterio que se tome.</li> <li>• Los niños exhiben y valoran sus trabajos expresando la posición de quien es primero y quien es último.</li> <li>• Se les felicita a los niños por el buen trabajo que han realizado</li> </ul>	Llaves de igual forma y color pero de diferentes tamaños	25 min.
<b>CIERRE</b>	¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto las actividades de hoy? ¿Por qué		10 min.

#### VI. INSTRUMENTOS:

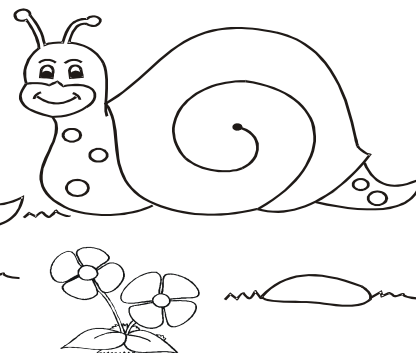
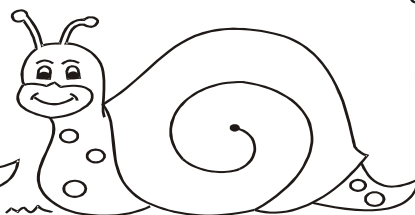
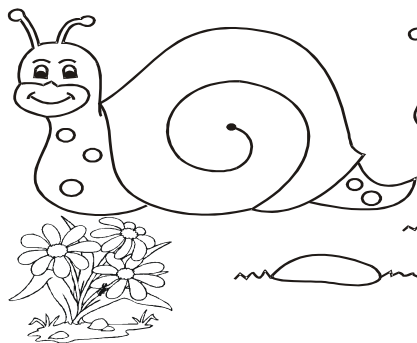
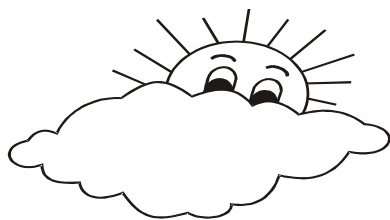
- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de evaluación, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

ANEXO:

Pinta el niño (a) que está primero y encierran con un círculo el niño (a) que está al último de la fila.



Pinta el que va primero de verde y el que va último de amarillo



## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.											
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Realiza representaciones de cantidades, hasta 6 objetos con dibujos.											
	ITEM	¿Expresa en forma oral cual compañero es primero y quién es último en la columna?			¿Expresa en forma oral cual compañero es primero y quién es último en la columna?			¿Expresa en forma oral cual compañero es primero y quién es último en la columna?			<b>TOTAL</b>		
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L			
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.			X		X			X		0	2	1
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.			X			X			X	0	0	3
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	0	6	0	1	5	0	1	5	0	2	16
<b>PORCENTAJE</b>											0	11	89



## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 07 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Choromarca – Matara  
 1.2. EDAD: 5 años  
 1.3. DOCENTE: Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. FECHA: 02 - 05 - 2016

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

2.2. SESIÓN: N° 07

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “ELABORAMOS DADOS Y JUGAMOS CON ELLOS”.

2.4. DURACIÓN: 45 min.

III. PRODUCTO: Expresión de cantidades hasta seis objetos usando su propio lenguaje.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo hasta seis objetos	Realiza representaciones de cantidades, hasta 6 objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades de rutina.</li> <li>• Juego libre en los sectores.</li> <li>• Canción del dado</li> <li>• Se presenta al niño, un dado y troquel de dado e invitamos a los niños a construir un dado, uniendo con silicona las 6 caras del dado.</li> <li>• Luego cada niño colocara sus respectivos puntos en cada cara del dado.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué hemos construido? ¿Cuántos lados tendrá nuestro dado? Cómo podremos saber cuántos lados tiene nuestro dado? ¿Para qué servirá nuestro dado?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cámara de video.</li> <li>• Troquel de dado</li> </ul>	15 min.

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor invita a los niños al sector de juegos tranquilos, donde le mostramos a los niños un bonito tablero titulado “Jugando en familia” Pág. 273 Cuaderno de trabajo</li> <li>• El profesor pregunta ¿quieren jugar este novedoso juego? e invita a un niño voluntario para jugar con el docente realizando la demostración del juego para que los niños observen las reglas y el modo del juego.</li> <li>• Para lo cual se coloca el tablero y se reparten dos siluetas de niños (as) a los participantes.</li> <li>• Los niños se agrupan en parejas y cada jugador en su turno, tira el dado y avanza tantos espacios como indica el dado respetando los avisos de felicitación, premiación o infracción.</li> <li>• Una vez iniciado el juego, observamos si los niños comprendieron las reglas del juego tratando en todo momento de generar una buena experiencia lúdica.</li> <li>• Se les felicita a los niños por el buen trabajo que han realizado</li> </ul>	<p>Tablero Dados fichas</p>	<p>25 min.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Les gusto las actividades de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido el día de hoy?</p>		<p>10 min.</p>

**VI. INSTRUMENTOS:**

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

## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.											
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Realiza representaciones de cantidades, hasta 6 objetos con dibujos.											
	ITEM	¿Expresa en forma oral la cantidad de puntos que hay en cada cara del dado que elabora?	Coloca la cantidad de puntos que le corresponda en cada cara del dado?	¿Resuelve y busca alguna estrategia para elaborar un cubo?	<b>TOTAL</b>								
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.		X			X			X		0	3	0
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.		X				X			X	0	1	2
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	2	4	0	1	5	0	1	5	0	4	14
<b>PORCENTAJE</b>											0	22	78

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 08 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Choromarca – Matara.  
 1.2. EDAD: 5 años.  
 1.3. DOCENTE : Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. FECHA: 16 - 05 - 2016.

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

2.2. SESIÓN: N° 08

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “EL ÁRBOL DE LOS PÁJAROS”.

2.4. DURACIÓN: 45 min.

III. PRODUCTO: Expresión de cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actual y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo hasta 6 objetos	Expresa cantidades de hasta 6 objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

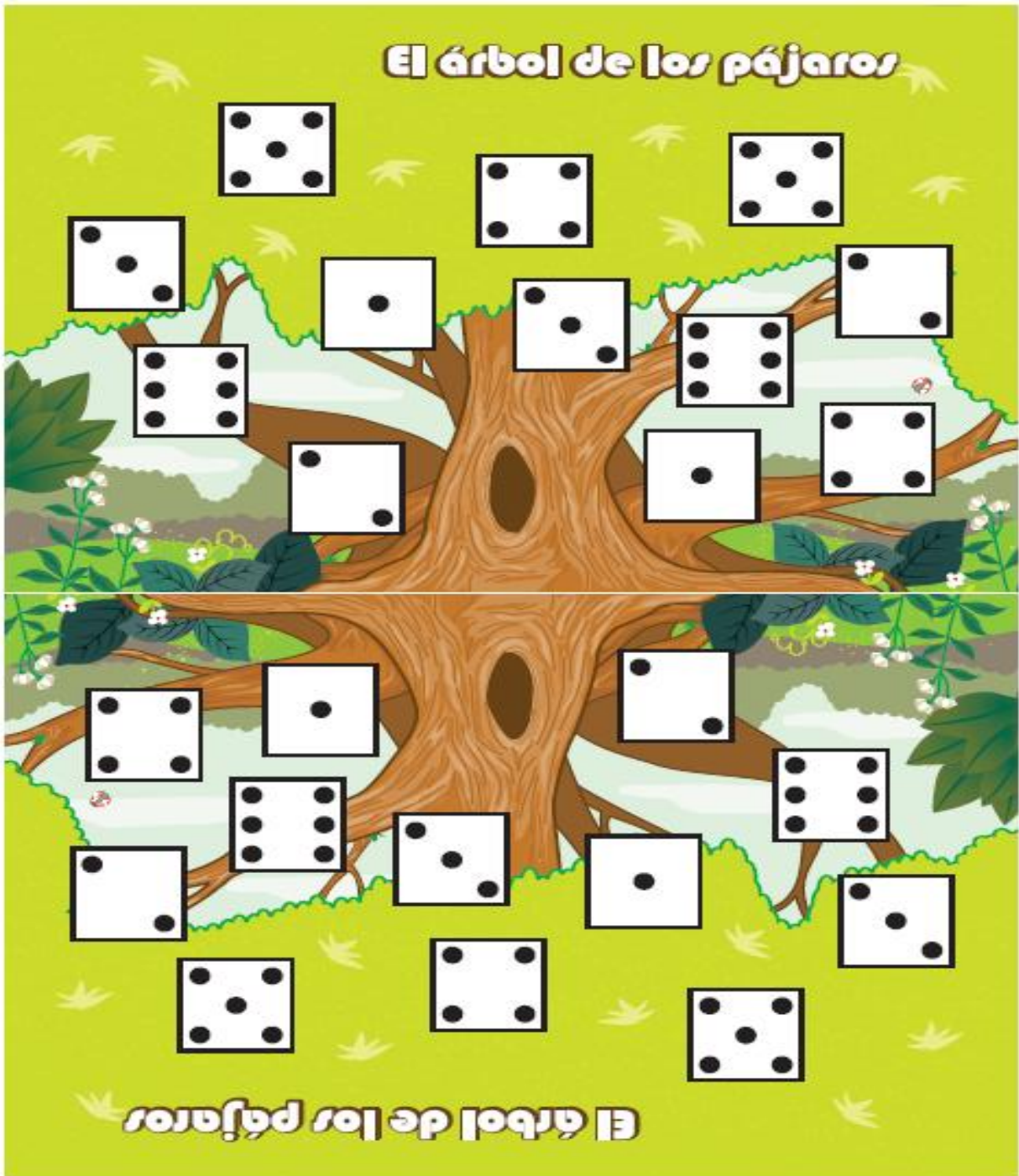
Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de rutina.</li> <li>Juego libre en los sectores.</li> <li>Canción del dado</li> <li>Se presenta al niño, un origami de un pajarito y hacemos mover las alas representando al ave en un vuelo libre</li> <li>Preguntamos: ¿Qué animalito será? ¿Por qué volara? ¿A dónde ira? ¿porque? y a continuación se le dice al niño que vamos a jugar un juego denominado El árbol de los pájaros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cámara de video.</li> <li>Troquel de dado</li> <li>Canción</li> </ul>	15 min.

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invita a los niños al sector de juegos tranquilos, donde mostramos un bonito tablero con la imagen de un árbol lleno de nidos pero sin pájaros.</li> <li>• Se pregunta a los niños ¿quieren jugar este novedoso juego? e invita a un niño voluntario para jugar con el docente realizando la demostración del juego observando las reglas y el modo del juego, luego se entrega a cada grupo de trabajo un tablero y las fichas colocándolas frente a cada jugador con la cara de los pajaritos a la vista.</li> <li>• Cada jugador en su turno, tira el dado y toma la ficha correspondiente a la constelación que haya salido en el dado.</li> <li>• El docente da la consigna: se tiene que buscar la ficha que tenga tantos pajaritos como indica el dado y colocarlas en su respectiva posición en el tablero. Finaliza el juego cuando uno de los dos jugadores haya completado el tablero.</li> <li>• Una vez iniciado el juego, observamos si los niños comprendieron las reglas tratando de generar un clima distendido donde puedan expresar sus emociones generando una buena experiencia lúdica, para lo cual los niños deberán contar el número que les toco en el dado y la cantidad de pajaritos de las fichas.</li> <li>• Se les felicita a los grupos de niños por el buen trabajo que han realizado y así mismo al ganador del juego.</li> </ul>	<p>Tablero Dados fichas</p>	<p>25 min.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué materiales se han utilizado? ¿Cómo lo han realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿les ha gustado lo que hicimos? ¿Podremos jugar otra vez?</p>		<p>10 min.</p>

**VI. INSTRUMENTOS:**

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

ANEXO:



## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.											
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Expresión de cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje											
	ITEM	¿Comprenden y respetan las reglas las asumen durante todo el juego?			¿Deduce y coloca las fichas en su respectiva posición en el tablero?			¿Resuelve y busca alguna estrategia para ganar?			<b>TOTAL</b>		
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L			
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.			X		X			X		0	2	1
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.			X			X			X	0	0	3
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	0	6	0	1	5	0	1	5	0	2	16
<b>PORCENTAJE</b>											0	11	89

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 09 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Choromarca – Matara.  
 1.2. EDAD: 5 años.  
 1.3. DOCENTE : Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. FECHA: 25 - 05 - 2016.

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

2.2. SESIÓN: N° 09.

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “LA CARRERA DE LA TORTUGA Y LA LIEBRE”.

2.4. DURACIÓN: 45 min.

### III. PRODUCTO: Expresión de cantidades hasta seis objetos

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Elabora y usa estrategias.	Cuantificación de colecciones y comparaciones.  Conteo hasta seis objetos.	Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños observan un video de la fábula de Esopo “La liebre y la tortuga”.</li> <li>Los niños responden a las preguntas: ¿De qué trata el video que hemos visto? ¿Quiénes son los personajes de la fábula? ¿Qué personaje te gusto más? ¿porque? ¿Quién gano la competencia? ¿qué moraleja nos da la fábula?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cámara de video.</li> <li>Lap top.</li> <li>Video “La liebre y la tortuga”</li> </ul>	15 min.

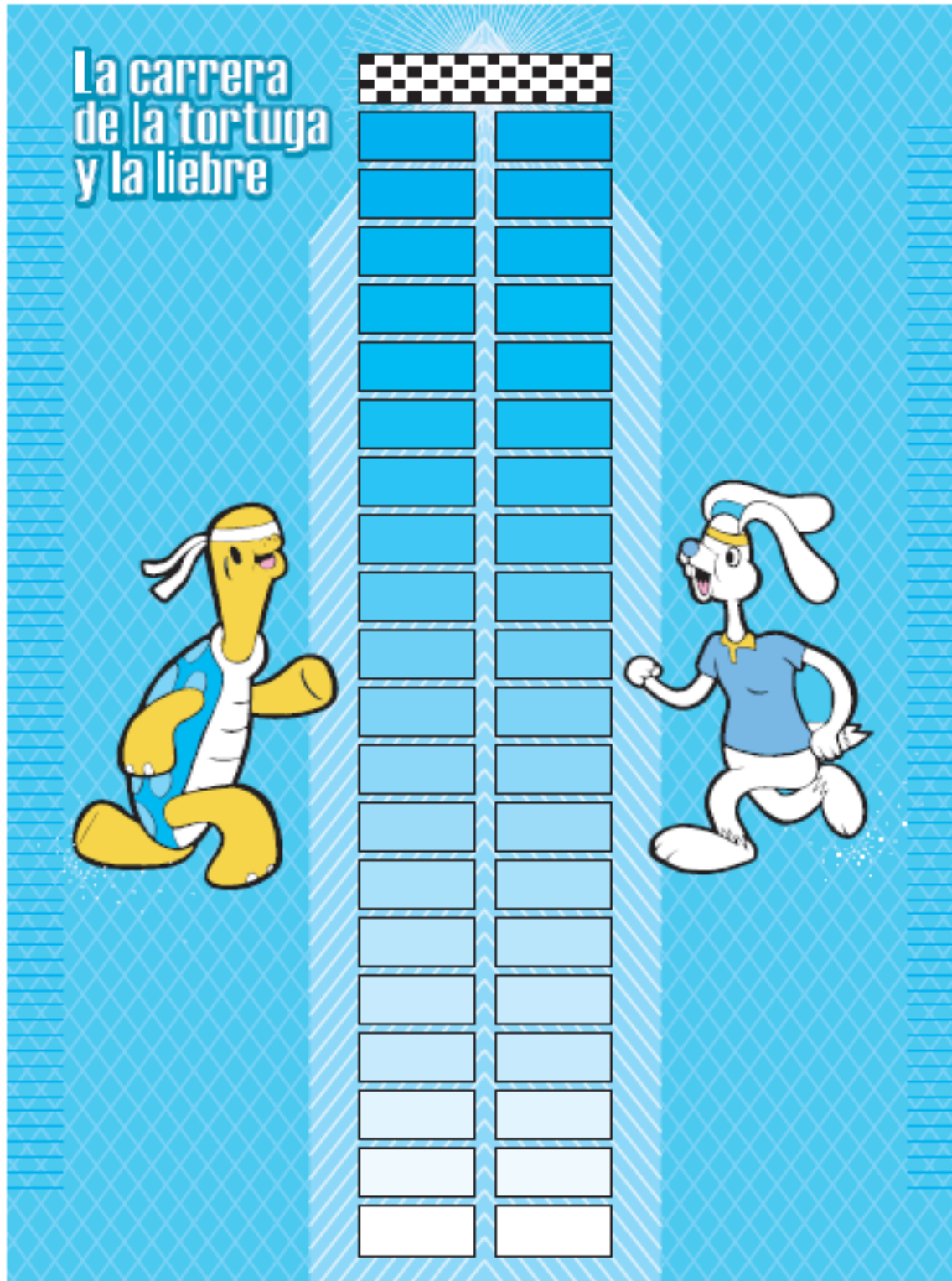


<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños participan en al sector de juegos tranquilos, donde observan una novedad incrementada en este sector que consiste en un bonito tablero de “La carrera de la tortuga y la liebre”.</li> <li>• Los niños responden a las interrogantes: ¿quieren jugar este novedoso juego? ¿En esta ocasión quien creen que ganará la tortuga o la liebre? ¿Quieren descubrirlo? Se invita a un niño(a) voluntario para que juegue con el docente realizando la demostración del juego para que los niños observen las reglas y el modo del juego.</li> <li>• Cada jugador en su turno, tira el dado y avanza en los casilleros según la cantidad que ha marcado el dado Gana el jugador que llega primero a la meta.</li> <li>• El tablero que contiene 2 pistas paralelas que hace más fácil saber quién va ganando pues los niños pueden comparar la longitud de la hilera de fichas o de casilleros ocupados.</li> <li>• Se observa si los niños comprendieron las reglas estando atentos en las verbalizaciones de los niños se puede plantear con los niños algún problema o desafío nuevo como por ejemplo: a un niño le faltaban diez casilleros para ganar. ¿podrá ganar tirando una sola vez el dado?</li> <li>• Una niña dijo que le faltaban siete casilleros y que para ganar tenía que realizar dos jugadas y salirle el 6 y el 1. ¿A ustedes qué les parece? ¿Hay otras maneras posibles?</li> <li>• Se genera diversos desafíos: cuantas casillas te falta para llegar a la meta.</li> <li>• Los niños observan la ficha de los personajes del juego y se les invita a colorear al personaje que fue el ganador de la carrera.</li> <li>• Se felicita a los niños por el buen desenvolvimiento en esta actividad lúdica.</li> </ul>	<p>Tablero de juego. Fichas. Dados. Hojas de trabajo. Colores.</p>	25 min.
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto las actividades de hoy? ¿Por qué?</p>		10 min.

**VI. INSTRUMENTOS:**

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

# La carrera de la tortuga y la liebre






## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

N° de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.											
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.											
	INDICADOR	Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje, con apoyo de material concreto.											
	ITEM	¿Expresa en forma oral la cantidad de puntos que hay en cada cara del dado que le salió al tirar?	¿Expresa en forma oral la cantidad de casilleros que debe avanzar de acuerdo al tiro de dados realizado?	¿Expresa en forma oral la cantidad de casilleros que le falta para llegar a la meta?	<b>TOTAL</b>								
	CRITERIO	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.		X			X			X		0	3	0
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.		X				X			X	0	1	2
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3
<b>TOTAL</b>		0	2	4	0	1	5	0	1	5	0	4	14
<b>PORCENTAJE</b>											0	22	78

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 10 (NIVEL INICIAL 2016)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Choromarca – Matara.  
 1.2. EDAD: 5 años.  
 1.3. DOCENTE: Julio Edwin Tapia Ruiz.  
 1.4. FECHA: 24 - 06 - 2016.

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

#### 1.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°846 Choromarca - del distrito de Matara, provincia y región de Cajamarca.

- 1.2. SESIÓN: N° 10  
 1.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “VAMOS DE PESCA”.  
 1.4. DURACIÓN: 45 min.

III. PRODUCTO: Expresión en forma oral cantidades hasta diez objetos.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actual y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Cardinalidad inclusión jerárquica.  Conteo hasta diez objetos	Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños salen al patio y se les invita a formar dos filas una de varones y otra de mujeres, luego responden a las preguntas: ¿Quisieran ir de pesca?</li> <li>¿Han ido alguna vez de pesca? ¿a dónde? ¿han visto pescar a sus padres o familiares? ¿en dónde?</li> <li>¿Que necesitaremos para pescar?</li> <li>¿Quieren construir una caña de pescar? ¿Cómo la construiremos? ¿con que materiales? ¿Cómo se pesca?</li> <li>Construimos una caña de pescar con ayuda de los niños usando un palo, un cordel y un imán.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cámara de video.</li> <li>Palito</li> <li>Cordel</li> <li>Imán</li> </ul>	15 min.

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el patio los niños observan 3 pozas las que contienen varias agrupaciones de peces dentro de cada poza, así mismo al costado de cada poza habrá un andamio elaborado de cajas con etiquetas enumeradas del 1 al 10.</li> <li>• Se da la consigna que la marea ha terminado y se empieza el juego para ello habremos formado grupos de 2 niños a los cuales se les entrega la caña de pescar y uno de los niños pesca y el otro ordena el grupo de peces en el casillero que corresponde gana el grupo que complete su andamio.</li> <li>• Posteriormente se pueden cambiar los roles un estudiante ordena y otro pesca y viceversa para ver si los estudiantes relacionan el numeral con la cantidad de peces que obtuvieron en la pesca.</li> <li>• Los niños en grupos representan en un papelote las actividades realizadas anteriormente.</li> <li>• Los niños exhiben y valoran sus trabajos expresando la cantidad de peces que han pescado y los han dibujado.</li> <li>• Se les felicita a los niños por el buen trabajo desarrollado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinas</li> <li>• Andamio</li> <li>• Cañas de pescar</li> <li>• Siluetas de peces.</li> </ul>	25 min.
<b>CIERRE</b>	¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto las actividades de hoy? ¿Por qué?		10 min.

#### VI. INSTRUMENTOS:

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

#### ANEXO:



## FICHA DE EVALUACIÓN

### AREA MATEMATICA:

Nº de Orden	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									<b>TOTAL</b>					
	CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.														
	INDICADOR	Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje														
	ITEM	¿Expresa la cantidad de pozas que hay en el patio?	¿Expresa en forma oral la cantidad de peces que pesco?	¿Asocia las cantidades de peces pescados con el numeral del andamio?												
	CRITERIO	<b>I</b>	<b>P</b>	<b>L</b>	<b>I</b>	<b>P</b>	<b>L</b>	<b>I</b>	<b>P</b>	<b>L</b>				<b>I</b>	<b>P</b>	<b>L</b>
01	ABANTO ROMERO, Shuliana Valeria.			X			X			X	0	0	3			
02	CORTEZ TORRES, Jenny Estefany.			X			X			X	0	0	3			
03	IZQUIERDO MATARA, Evelin Esther.			X			X			X	0	0	3			
04	MENDO DURAN, Sarita Noemí.			X			X			X	0	0	3			
05	PERALTA POMATANTA José Salatiel.			X			X			X	0	0	3			
06	SANCHEZ RUIZ, Josías David			X			X			X	0	0	3			
<b>TOTAL</b>		0	0	5	0	0	5	0	0	5	0	0	18			
<b>PORCENTAJE</b>											0	0	100			





Estudiante llegando a la meta en primer lugar terminado el circuito deslizándose por el tobogán



Estudiantes realizando el circuito de carreras para determinar el orden de llegada (primero y último)



Estudiantes representando lo realizado en el patio ¿Quién está primero, quien está último? Pinta el niño (a) que está primero y encierran con un círculo el niño (a) que está al último de la fila.



Estudiantes elaborando dados para jugar con ellos





Estudiantes conociendo el tablero de la carrera de la liebre y la tortuga (estableciendo reglas del juego)



Estudiantes jugando la carrera de la liebre y la tortuga haciendo usos de sus dados



Estudiante usando caña de pescar para atrapar diversos peces



Estudiante de 5 años reconociendo la cantidad con la grafía del número

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS

Yo: **Hilda Veronica Romero Quispe, identificada con DNI N° 46711069**, madre de familia de la niña: **Shuliana Valeria Abanto Romero**, por medio del presente documento autorizo al profesor: Julio Edwin Tapia Ruiz, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad en Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Choromarca, 19 de Noviembre del 2016.

Atentamente:

---

Firma

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS

Yo: **María Irene Torres Chamay, identificada con DNI N° 26699592**, madre de familia de la niña: **Jenny Estefany Cortez Torres**, por medio del presente documento autorizo al profesor: Julio Edwin Tapia Ruiz, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad en Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Choromarca, 19 de Noviembre del 2016.

Atentamente:

---

Firma

### AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS

Yo: **Modesta René Matara Ordoñez**, identificada con DNI Nº **41223696**, madre de familia de la niña: **Evelin Esther Izquierdo Matara**, por medio del presente documento autorizo al profesor: Julio Edwin Tapia Ruiz, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad en Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Choromarca, 19 de Noviembre del 2016.

Atentamente:

---

Firma

### AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS

Yo: **Rosa Margarita Durán Abanto, identificada con DNI N° 46145531**, madre de familia de la niña: **Sarita Noemí Mendo Duran**, por medio del presente documento autorizo al profesor: Julio Edwin Tapia Ruiz, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad en Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Choromarca, 19 de Noviembre del 2016.

Atentamente:

---

Firma

### **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo: **María Benita Pomatanta Cabanillas, identificada con DNI N° 46236752**, madre de familia del niño: **José Salatiel Peralta Pomatanta**, por medio del presente documento autorizo al profesor: Julio Edwin Tapia Ruiz, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad en Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Choromarca, 19 de Noviembre del 2016.

Atentamente:

---

Firma

### AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS

Yo: **Rocío Ruiz Usquiza, identificada con DNI N° 41480258**, madre de familia del niño: **Josías David Sánchez Ruiz**, por medio del presente documento autorizo al profesor: Julio Edwin Tapia Ruiz, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad en Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Choromarca, 19 de Noviembre del 2016.

Atentamente:

---

Firma





Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 10-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las once horas del día tres de mayo del 2017, se reunieron en el ambiente 10-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Víctor Homero Baudelo Jaculi
2. Secretario: Docente M.B. Rogelio Amador Huaculuc Argueta
3. Vocal: Docente Lic. Elmer Luis Pisco Jirandea

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

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar nociones básicas de construcción del número en los estudiantes de 5 años de la I.E.T. N° 896 Chazonanca, U.B.E.L. Cajamarca, 2016

Presentado(a) por Julio Edwin Vapira Ruiz con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado con el puntaje acumulado de: catorce (14) puntos máximos.

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

Siendo las diez 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, 03 de mayo del 2017.

[Firma]  
Presidente

[Firma]  
Secretario

[Firma]  
Vocal

[Firma]  
Asesor



# Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

## Repositorio Digital Institucional

### Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: JULIO EDWIN TAPIA RUÍZ

DNI /Otros N°: 26724181

Correo electrónico: jetap-nex@hotmail.com

Teléfono: 928674561

2. Grado, título o Especialización

Bachiller  Título  Magister  Doctor  Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación<sup>1</sup>:

Tesis  Trabajo Académico  Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES BÁSICAS DE CONSTRUCCIÓN DEL NÚMERO EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.F N° 846 CHONOMARCA, USEL CAJAMARCA, 2016.

Asesor: M. Cs. VIRGILIO GOMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

<sup>1</sup>Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



# Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no 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 Commons<sup>2</sup>:**

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

  
Firma

09 / 10 / 2019  
Fecha

<sup>2</sup> 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.