



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 DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR,
PATRONES DE REPETICIÓN, DE LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA
MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE REGULARIDAD,
EQUIVALENCIA Y CAMBIO, DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LA PÓLVORA- CONDEBAMBA-
CAJABAMBA -2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

José Dennis Balbuena Vásquez

Asesor:

Lic. Luis Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT© 2017 by
JOSÉ DENNIS BALBUENA VÁSQUEZ
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 DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR,
PATRONES DE REPETICION, DE LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA
MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE REGULARIDAD,
EQUIVALENCIA Y CAMBIO, DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LA POLVORA- CONDEBAMBA-
CAJABAMBA -2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

José Dennis Balbuena Vásquez

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. César Enrique Álvarez Iparraquirre

Presidente

Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez

Secretario

M.Cs. Carlos Enrique Moreno Huamán

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Mi madre, por haberme dado la vida y haber luchado contra tanta dificultad para que sus hijos logren sus metas y el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. Por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí. A mi pequeña familia, a quien quiero mucho, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuestos a sacrificar la unión familiar y ayudarme en cualquier momento. A mis amigas y amigos, porque sin el equipo que formamos, no habríamos logrado esta meta

JOSE DENNIS

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, que con su ejemplo y espíritu de lucha me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de su vida que fue mi claro ejemplo.

A Jhanett, por acompañarme durante todo este arduo camino y compartir conmigo alegrías y fracasos.

A mis docentes que de manera desinteresada nos apoyaron el logro de este trabajo de investigación, a los padres de familia y a sus queridos hijos

Gracias a todas las personas que ayudaron directa e indirectamente en la realización de este proyecto.

JOSE DENNIS

INDICE GENERAL

Ítems	pág.
AGRADECIMIENTOS.....	v
INDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
I.FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.1.Caracterización de la práctica pedagógica.....	3
1.2.Caracterización del entorno socio cultural:.....	3
1.3.Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía:.....	4
1.3.1 Planteamiento del problema.....	4
1.3.2 La pregunta guía:.....	5
II.JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
2.1.Justificación teórica.....	6
2.2.Justificación práctica.....	6
2.3.Justificación metodológica.....	6
III.SUSTENTO TEÓRICO.....	8
3.1. Marco teórico.....	8
3.1.1 Teoría estructuralista según Stewart Shapiro.....	8
3.1.2 George Polya (Cómo plantear y resolver problemas).....	10
3.2. TEORÍAS DE LA SERIACIÓN O SECUENCIAS.....	11
3.2.1 Según Piaget.....	11
3.3. TEORÍAS DEL JUEGO.....	12
3.3.1 Karl Gross:.....	12
3.3.1.1 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional.....	12
3.3.1.2 Para Jean Piaget.....	12
3.3.1.3 Vygotsky y su teoría constructivista del juego.....	14
3.4. Marco conceptual:.....	15
3.4.1 Estrategias para la enseñanza de patrones de repetición:.....	15
3.4.2 Patrones con el movimiento y el baile.....	16
3.4.3 Como aprenden Matemática.....	16
IV.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION.....	18

4.1.Tipo de investigación:.....	18
4.2.Objetivos	18
4.2.1 Objetivos del proceso de la Investigación Acción	18
4.2.2 Objetivos Específicos	18
4.3.Hipótesis de acción:	18
4.4.Beneficiarios de la propuesta innovadora	18
4.5.Población y muestra de la investigación	19
4.5.1 Población	19
4.5.2 Muestra	19
4.6.Instrumentos:	19
4.6.1 Instrumentos de Enseñanza:.....	19
4.6.2 Instrumentos de Aprendizaje:	19
V.PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	20
5.1.Matriz del Plan de Acción:	20
5.2.Matriz N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción	21
5.2.1 Matriz 5: de análisis de sesiones	23
VI.DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	25
6.1. Presentación de Resultados y Tratamiento de la Información.....	25
6.1.1 La Matriz de Análisis de los Diarios Reflexivos.	26
6.1.2 Resultados de los Instrumentos de Aprendizaje.	27
6.2.Triangulación	28
6.3.Lecciones aprendidas.	30
VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:	31
7.1.Matriz de difusión.	31
CONCLUSIONES.....	32
SUGERENCIAS.....	33
REFERENCIAS BibliogrÁFICAS	34
ANEXOS	35
Sesiones de Aprendizaje de la Práctica Pedagógica.....	43
Instrumento N° 1	45
Instrumento N° 2	46
Instrumento N° 3	47
Evidencias fotográficas de la session: viajamos a cobrar del Programa Juntos	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de consistencia de la investigación acción.....	20
Tabla 2 Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial la pólvora, distrito Condebamba, provincia Cajabamba	21
Tabla 3 Aplicación del juego como estrategia para mejorar los patrones de repetición de la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la institución la Pólvora. N° 1046.....	23
Tabla 4 Resultado de la matriz de análisis de sesiones	25
Tabla 5 Matriz de Análisis de los Diarios Reflexivos.....	26
Tabla 6 Prueba de entrada	27
Tabla 7 Lista de cotejo de salida	27
Tabla 8 Lista de cotejo de sesiones	28
Tabla 9 Tabla de difusión de resultados	31

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Triangulación de la información	28
Ilustración 2. Matriz de sesiones y estrategias	29
Ilustración 3. Matriz de resultados de las listas de cotejo de cada sesión	30

RESUMEN

El propósito fundamental del presente proyecto surgió producto de la observación en los niños de educación inicial de 5 años, en la adquisición de nociones lógico matemáticas para ello se hizo una reflexión teórica acerca de los instrumentos, procesos y medios de los que se valen los educadores para enseñar las Matemáticas.

En tal sentido el estudio de patrones y la generalización del mismo le permiten al niño comprender la noción de las variables, así como para distinguir las formas de razonamiento inductivo y deductivo y el valor de la simbolización matemática en su proceso de aprendizaje del II ciclo de Matemática de las rutas de matemática versión 2015.

De la misma manera La matemática vista como teoría de patrones y las teorías de como plantear y resolver problemas basados en cuatro pasos. La presente investigación denominada “Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Polvora-Condebamba-Cajabamba-2016.

Se aplicó un plan de acción basado en estrategias de juego de simulación, salidas de campo en las que vivenciamos sus actividades de la vida diaria a través del juego actividades de su propio entorno en el cual comparamos ordenamos desarrollamos secuencias identificamos elementos de un patrón, a la vez los niños desarrollan sus capacidades, cualidades y necesidades. Con la aplicación de estas estrategias logre el objetivo de mejorar los patrones de repetición propuesto en el Plan de acción en un 82% se logró los indicadores propuestos en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. N°1046 La Pólvara Condebamba Cajabamba

Palabras clave: Matemáticas, patrones, juego matemático, competencia matemática vivenciamos estrategias.

ABSTRACT

The purpose of the present research work arose from the observation of five-year-old children in the early education program in their acquisition of logical and mathematical notions. To this end, I made theoretical observations about the instruments, processes and means teachers use to teach mathematics.

Therefore, the study of patterns and generalizations from this process, allow the child to understand the notion of the variables, as well to distinguish the forms of inductive and deductive reasoning and the value of mathematical symbolizing in the learning process in the II Cycle of the Mathematics pathways. Version 2015.

Likewise, mathematics is viewed as a theory of patterns and theories as to how to pose and solve problems based on four steps. The present research work is "The Use of Play as a Strategy to Improve Patterns of Repetition, of the Act and Think Mathematically in Regularity, Equivalence and Shift Situations Skill in the five-year-old students at La Polvora School, Condebamba, Cajabamba, 2016.

I applied an action plan based on simulation play strategies, field outings in which we experience their daily life activities in their own environment. We compare, organize, develop sequences, identify elements of a pattern, and in turn, children develop their skills, qualities and needs. Through the use of these strategies I achieved the aim: to improve the repetition patterns proposed in the action plan in an 82%. of the proposed indicators at the 1046 School, La Polvora, Condebamba, Cajabamba.

key words: mathematics, patterns, mathematical play, mathematical skill, experiencing strategies

INTRODUCCIÓN

Las estrategias metodológicas son medios importantes para la adquisición del aprendizaje, del pensamiento lógico, desarrollo de la inteligencia y la educación integral. Desde hace varios años se ha estado notando un creciente interés en los educadores por la aplicación de estrategias metodológicas para desarrollar situaciones de pensamiento matemático, en regularidad, equivalencia y cambio, tal vez porque una de las causas notables fue el poco interés y motivación que se da a las capacidades en el área de matemática, Por lo tanto, el presente trabajo de investigación acción se desarrolla dando respuesta al siguiente problema: De la competencia matemática, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio en los estudiantes a través del uso de juegos vivenciales, por ende mejorar su aprendizaje promocionando la aplicación de estrategias metodológicas como: Comparación, Clasificación y observación de orden, para que los estudiantes comuniquen y representen ideas matemáticas.

El problema de la investigación surgió después de haber llevado a cabo el proceso de deconstrucción de mi práctica pedagógica que consiste en el análisis de los diarios de campo determinando que es necesario aplicar al juego como estrategias: como la simulación las vivencias de los estudiantes de cinco años de la I.E.I N°1046 “La Pólvera” La presente tesis está organizada de la siguiente manera:

En el I capítulo está referido a la fundamentación del problema, la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

En el II capítulo se abordó la justificación de la investigación es decir la intencionalidad del trabajo respondiendo al por qué y el para qué de la investigación.

En el III capítulo se encuentra el soporte teórico que respalda el presente trabajo es así como se ha tomado en cuenta los aportes de Resnik, Shapiro, Polya, Piaget, Gross quienes coinciden en la importancia que tiene el juego en el desarrollo de habilidades y destrezas para el desarrollo de patrones de repetición y de la matemática.

En el IV capítulo trabajamos la metodología de la investigación en el que precisamos el tipo de investigación los objetivos tanto general como específicos de del proceso de la investigación y de la propuesta pedagógica, así como también la hipótesis de acción la de la población y muestra de la investigación los instrumentos de enseñanza y aprendizaje.

En el V capítulo está constituido por el Plan de acción y evaluación, se considera a la matriz del Plan de acción y la matriz de evaluación tanto de las acciones como los resultados

En el VI capítulo se refiere a la discusión de los resultados como la presentación y tratamiento de la información la cual se presenta a través de una narrativa, gráficos y una tabla, luego el proceso de la triangulación de los resultados y las lecciones aprendidas.

En el VII capítulo presenta la difusión de los resultados a los padres de familia y a la comunidad para esto se ha trabajado una matriz de difusión.

Finalmente presentamos las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En el análisis vivencial de nuestra práctica pedagógica hemos podido diferenciar cuales son las fortalezas y debilidades y los vacíos las cuales en todo momento de la aplicación de mi propuesta pedagógica he empleado estrategias diferentes considerandos el logro de aprendizajes en mis estudiantes. Pero la debilidad evidenciada es que el niño no logra permanecer concentrado en la actividad desarrollada. Considero que es de vital importancia buscar estrategias viables y eficientes que nos den los resultados esperados. La debilidad que se evidencia es que no tengo el sustento teórico para llevar a cabo una estrategia eficiente. Es decir que las innovaciones que pretendo aplicar a veces no me dan los resultados esperados por ausencia del soporte teórico. Es por esta razón que considero afianzar mis estrategias con soporte teórico

1.2. Caracterización del entorno socio cultural:

En el contexto socio cultural del ámbito de acción de investigación está constituido por aspectos sociales que tienen como característica predominante en el aspecto vivencial las familias que son disfuncionales y familias integradas las cuales se desarrollan con la agricultura y la ganadería como fuente de ingreso económico tomado como medio de desarrollo.

La cosmovisión que tienen frente a su medio geográfico se ve reflejada en sus costumbres, música, danzas, habla, sus comidas, en conclusión su folklore es muy variado de allí que, me di cuenta que me faltaban estas capacidades y tuve que involucrarme en su realidad sociocultural, para ello tener que investigar sobre estrategias que partan o se apropien de este contexto; por lo que, decidí aplicar una propuesta pedagógica basada en El juego como estrategias metodológicas para mejora los patrones de repetición y nada mejor que la simulación, de actividades vivenciales como estrategias de enseñanza. La importancia de la capacidad de manejar, representar y comunicar números y datos ayudará a resolver problemas que se les presente en su vida cotidiana.

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

1.3.1 Planteamiento del problema

A nivel mundial las diversas inquietudes sobre la educación que se fundamentan en las prácticas de estrategias metodológicas según la etapa del desarrollo cognitivo del niño; es muy importante para las concepciones: matemáticas, pedagógicas, didácticas, socioculturales y educativas con el objetivo de fundamentar que el surgimiento y evolución del lenguaje matemático posibilita la comunicación, la matemática tiene por finalidad involucrar valores y desarrollar actitudes en los niños y niñas y se requiere el uso de estrategias que permitan desarrollar las capacidades para comprender, asociar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos.

Es importante aplicar estrategias metodológicas en la etapa de secuencias de número para la contribución al desarrollo del pensamiento lógico, ya que son considerados como procesos mentales para el razonamiento, la obtención de toma de decisiones,

En el nivel de Educación Inicial se debe brindar un desarrollo integral de los niños y niñas, siendo importante el desarrollo del pensamiento matemático lo que se ve que tiene un gran déficit especialmente en el nivel mencionado.

Nacional. - Los resultados establecidos por las nuevas políticas educativas en lo referente a la evaluación de la ECE, en donde se evidencia bajos resultados en la matemática, esto se debe a la insuficiente e inadecuada aplicación de diversas estrategias metodológicas, las cuales son importante para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas del nivel inicial que es la base para los siguientes niveles.

Mejorando el entendimiento de la matemática mediante situaciones cotidianas: como, narrar hechos reales o imaginarios de manera ordenada, expresar cantidades secuencias patrones mediante actividades de su quehacer cotidiano contando ideas y argumentando para poder convencer o para defender puntos de vista.

Local. - En la Institución Educativa Inicial N°1046 del caserío de la Pólvora, distrito de Condebamba Provincia de Cajabamba surgió la preocupación de cómo sería más apropiado que los niños aprendan matemática y en especial los patrones

de repetición, preparé las sesiones, material didáctico y no lograba despertar, el interés de mis estudiantes, pensaba que trabajar con niños de 5 años y menor edad era igual que con niños de nivel primario. Aplique una lista de cotejo de entrada y los diarios de campo; por lo que pretendo enfocar el presente trabajo de investigación en el juego como estrategias metodológicas que me ayuden a entender mejor los patrones de repetición y la matemática y por ende el desarrollo integral de los estudiantes.

La repetición de los patrones es una actividad que desarrolla la capacidad cognitiva, del orden la secuencia la repetición permitiendo esquematizar y tomar en cuenta el orden de las cosas según un patrón secuencia u orden.

Polya sustenta que el orden que llevemos para resolver un problema nos permitirá llegar a un resultado acertado.

1.3.2 La pregunta guía:

Por tal motivo hemos formulado la siguiente pregunta guía ¿De qué manera influye el juego como estrategia para mejorar los patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes de 5 años de edad de la institución Educativa Inicial del caserío de la Pólvora, distrito de Condebamba, provincia de Cajabamba, en el año 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Justificación teórica.

Este trabajo de investigación se justifica porque es muy frecuente ver que la mayoría de alumnos del nivel inicial no logran las capacidades desarrolladas en el la segunda competencia del II ciclo de educación inicial, relacionada a la Matemática. ; Por lo que; conociendo de esta realidad, desarrollo el presente trabajo de Investigación mediante la aplicación del juego como estrategias que permitan mejorar la repetición de patrones en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N°1046 “La Pólvara” cuyos resultados de esta investigación podrá sistematizarse en una propuesta para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación, ya que se estaría demostrando que el uso de estrategias mediante el juego mejorara la comprensión.

2.2. Justificación práctica.

Con la presente investigación contribuiré con la educación y específicamente con los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°1046 de La Pólvara, la utilización del juego como estrategia metodológica y las simulaciones vivenciales, permitirá mejorar y potenciar los niveles de los patrones de repetición, dichas actividades a desarrollar se planificarán a través de unidades de aprendizaje y se concretizarán a través de sesiones de aprendizaje.

2.3. Justificación metodológica.

Para lograr el cumplimiento de los objetivos planteados en el presente informe de la Institución Educativa Inicial N°1046 utilizare diferentes estrategias metodologas, técnicas de investigación, así como el conocimiento y uso de instrumentos que permitan medir la capacidad para resolver problemas de patrones de repetición, secuencias, elementos de un patrón y pasos a utilizar al resolver un problema, para tal efecto se diseñara, validara oportunamente y se aplicara un instrumento. Estos resultados serán cruzados con las capacidades de la competencia en estudio de los niños y las niñas, a fin de obtener resultados reales y objetivos.

La importancia de la investigación de patrones de repetición permite que los niños y las niñas de educación inicial desarrollen la imaginación, el orden, ubicación espacial, la secuencialidad, en lo que le rodee permitiendo que los niños y las niñas

sean protagonistas imaginando sus propias secuencias, creando su propio plan de solución de sus problemas en su vida diaria y pudiendo argumentar lo desarrollado.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1 Marco teórico

3.1.1 Teoría estructuralista según Stewart Shapiro

La matemática como teoría de patrones El punto de vista de estos estructuralistas generaliza la visión de las teorías matemáticas como ciencias de estructuras, entendiendo por ‘estructura’ un cierto tipo de ‘patrón’. Así, toda teoría matemática es una teoría sobre alguna estructura dada, y cada estructura construiría un patrón en el que los objetos matemáticos no son otra cosa que posiciones. Shapiro define una estructura como “la forma abstracta de un sistema, destacando las interrelaciones entre los objetos, e ignorando cualquier rasgo de ellos que no afecte el modo como se relacionan con otros objetos en el sistema” (Shapiro, 1997) (p. 74).

Según este enfoque estructuralista no hay objetos con estructura interna, solo posiciones en estructuras, y tales posiciones carecen de identidad o de características por fuera de esa estructura. Resnik, en particular, se apoya en la idea según la cual, al concebir los objetos matemáticos de manera aislada, tenemos dificultades para responder al problema de cómo tenemos conocimiento de ellos en términos de interacción causal; en consecuencia, a fin de revelar que esta idea es fundamentalmente errónea, se debe mostrar que los objetos Matemáticos no tienen propiedades fuera de una estructura; no son objetos aislados

De acuerdo con la concepción de Resnik, cada teoría matemática es una teoría sobre algún patrón, entendido como entidad abstracta. Por tanto, un mismo patrón puede tener diversas instanciaciones u ocurrencias concretas. Cada instanciación de un patrón dado exhibe la misma regularidad; por ejemplo,

Matemática como teoría de estructuras en el caso de la aritmética cada progresión es una instancia del patrón ‘la serie de los números naturales’, cuya regularidad es la sucesión. Shapiro: “El patrón puede ser ejemplificado por diversidad de sistemas diferentes, pero en cada caso es el mismo patrón” (1997, 77). La teoría de números sería entonces una teoría sobre la estructura común a toda instancia de la serie de los números naturales. En general, cualquier teoría matemática trata acerca de un tipo de estructura, la cual puede tener diversidad de muestras (tokens) o ejemplificaciones, u ocurrencias. Es claro también que no hay patrones vacíos. No hay estructuras matemáticas sin elementos; el conjunto vacío no es una

estructura sino un elemento dentro de una estructura: el patrón de la teoría de conjuntos. Todo patrón tiene al menos $n \geq 1$ posiciones. Los patrones con infinitas posiciones son patrones finitos indefinidamente extensibles en virtud de reglas y operaciones recursivas. Las operaciones entre posiciones se reflejan como relaciones, y las relaciones que se dan entre las posiciones son tales que las características o propiedades exhibidas por las posiciones son efectos de ellas. Así, la estructura es un caso de patrón en el que gobierna sobre sus ‘objetos’, a saber, el conjunto de las posiciones numérico-naturales, la operación recursiva ‘menor o igual que’, pero \mathbb{N} no es nada fuera de $\langle \mathbb{N}, \leq \rangle$ porque no puede haber posiciones numéricas sin las relaciones u operaciones que las identifiquen justo como ese tipo de posiciones. Las posiciones no tienen rasgos sino dentro del patrón al que pertenecen. Esto nos lleva a considerar la identidad de cada posición porque con ella delimitamos lo que es cada posición en cuanto tal. En otras palabras, solo dentro de un patrón pueden ser identificadas las posiciones, y su ser como posiciones muestra que no es nada en absoluto de manera aislada. Esta es la generalización de Resnik de la ‘tesis relativista de la identidad’ de Benacerraf, y que trata sobre cómo la identidad de los objetos matemáticos (posiciones) depende de sus relaciones con otros objetos en la misma estructura. En otro lado dice Resnik: “Tomo los objetos matemáticos —números, conjuntos, funciones, puntos— como entidades sin estructura que ocurren en estructuras matemáticas, sirven como posiciones en ellas, y tienen su identidad determinada por sus relaciones con otras posiciones en la estructura a la cual pertenecen” (Resnik, s.f.)(1982, 95).

Si además solo dentro del patrón pueden ser identificadas las posiciones, también dentro del patrón pueden ser distinguidas, por lo que solamente dentro del patrón $\langle \mathbb{N}, \leq \rangle$ puede ser identificado el 1 y distinguido de 2 o 3. Esto concuerda con la descripción de Benacerraf de que el 3 solo puede ser lo que sucede a 1 y 2, y precede a 4 y 5, etc. Para estos estructuralistas, además de que la identidad y la distinguibilidad de posiciones es un efecto de las relaciones en el interior de un patrón. Con esto Resnik apunta a una doctrina de la relatividad referencial, que debe entenderse como algo relativo a la ocurrencia de un patrón y la congruencia entre ocurrencias en reinterpretaciones de ese patrón. (Vélez, 2013) (p. 14. 16)

3.1.2 George Polya (Cómo plantear y resolver problemas)

Bajo la premisa de que: “un gran descubrimiento resuelve un gran problema, pero en la solución de un problema, hay un cierto descubrimiento” el autor trata de motivar y despertar el ingenio del lector para posicionarlo con buen ánimo ante problemas que esperan ser resueltos. La obra, aunque expone algunos ejemplos matemáticos basados en geometría, no requiere de un conocimiento exhaustivo de esta disciplina para ser comprendido. El libro está formado por cuatro partes: 1) “En el salón de clases”, 2) “Cómo resolver problemas”, 3) “Un breve diccionario de heurística”, y 4) “Problemas, sugerencias, soluciones”. A manera de introducción, y como hipótesis, el autor establece una lista de preguntas que pretenden estimular el pensamiento de quien confronta el problema. Así para resolver un problema es necesario atravesar cuatro etapas: 1) Comprender el problema. Mediante preguntas como: “¿Cuál es la incógnita? ¿Cuáles son los datos? ¿Cuál y cómo es la condición?” (p. 19) el estudiante debe contextualizar el problema. Generalmente esta etapa es de las más complicadas por superar, puesto que muchas veces un joven inexperto busca expresar procedimientos antes de verificar si esos procedimientos pueden llevarse a cabo en la naturaleza que enmarca el problema. 2) Concebir un plan. En esta fase, Polya sugiere encontrar algún problema similar al que se confronta. En este momento, se está en los preámbulos de emplear alguna metodología. Esta es la forma en que se construye el conocimiento según Polya: sobre lo que alguien más ha realizado. 3) Ejecución del plan. Toda vez que se tiene en claro un plan de ataque, este debe ejecutarse y observar los resultados. Desde luego que el tiempo para resolver un problema es relativo, en muchas ocasiones, es necesario un ir y venir entre la concepción y la ejecución del plan para obtener resultados favorables. En este sentido, han existido múltiples problemas matemáticos abiertos durante muchos años, por ejemplo, el último teorema de Fermat conjeturado en el siglo XVII que no fue demostrado sino hasta (p. 4) Examinar la solución obtenida. Es en esta etapa en donde la resolución de un problema da pie a un gran descubrimiento. El autor señala que en esta fase se procura extender la solución de un problema a tal vez algo más trascendente: “¿Puede emplear este resultado o el método en otro problema?” (Polya, 2015) (p. 19).

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia

3.2 TEORÍAS DE LA SERIACIÓN O SECUENCIAS

3.2.1 Según Piaget

El niño pasa por tres estadios sucesivos:

Estadio I: El niño no coordina entre la comprensión y la extensión. No es capaz de establecer la seriación entre tres o cuatro elementos simultáneamente, aunque realiza ordenaciones entre algunos elementos no es capaz de aplicarla a todo el conjunto o bien no utiliza un criterio único.

Estadio II: Presenta la posibilidad de aplicar la ordenación a todos los elementos, pero a base de tanteos y la introducción de nuevos elementos obliga al niño a recomenzar la seriación.

Estadio III: Utilizan la estrategia correcta para realizar seriaciones: Comienzan a considerar el más pequeño, luego el más pequeño de los restantes, etc....

Piaget estudió también si los estímulos perceptivos de las seriaciones favorecían el que éstas se hagan de forma más temprana que las clasificaciones, y llegó a la conclusión de que suponen la misma dificultad y se consiguen en el mismo momento evolutivo. Para comprobar si la percepción ayuda a la seriación, buscaba si los niños tenían un esquema anticipatorio de las seriaciones, primero se les dieron a los niños regletas para comprobar la seriación efectiva, y más tarde se les entregó lápices de colores relacionados con las regletas para estudiar el esquema anticipatorio. Teniendo en cuenta estas investigaciones de Piaget, la evolución de las seriaciones se puede dividir en tres etapas:

- 1.- Cuando los niños no tienen ni esquema anticipatorio ni realizan las seriaciones efectivamente.
- 2.- Los niños tienen cierto esquema anticipatorio, pero no son capaces de realizar seriaciones (por ejemplo, dibujan las regletas de menor a mayor, pero no tienen en cuenta los colores)
- 3.- Tienen esquema anticipatorio y ya realizan la seriación efectiva. Así, a parte de las clasificaciones taxonómicas (pertenencia inclusiva) que estudia Piaget, existen otros tipos de clasificaciones que son las clasificaciones temáticas relacionadas con el concepto de esquema. La definición ampliada de esquema es: bloque de información organizado, o bien, una estructura general de conocimiento que permite la comprensión (Esteban, 2015) (p.7, 8)

3.3 TEORÍAS DEL JUEGO

3.3.1 Karl Gross:

3.3.1.1 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos). En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande. (Gross, 2006)

Gross <https://actividadesludicas>

3.3.1.2 Para Jean Piaget

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al

anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses

de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. (Piaget, 2012,) (p. 36 a 49)

3.3.1.3 Vygotsky y su teoría constructivista del juego.

Quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Soviet psychology .3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo" La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces". Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-

dramático". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. (BUCM, 2015).

3.4 Marco conceptual:

3.4.1 Estrategias para la enseñanza de patrones de repetición:

¿A su hijo pequeño le atrae la música, las figuras y los colores? Es el caso para la mayoría de los niños, y es su disposición natural hacia las Matemáticas. Este conocimiento matemático surge de las experiencias de su hijo -como dar palmitas para marcar el ritmo de las canciones-, y a la par de otros indicadores del desarrollo, como tener la capacidad de dar palmitas. Así es, incluso los bebés aprenden conceptos matemáticos desde muy temprano, y todo comienza con los patrones. Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica. Ese ordenamiento de colores, formas, gestos, sonidos, imágenes y números es un concepto crítico para los pequeños y contribuye enormemente a su comprensión matemática temprana "Los patrones ayudan a los niños a hacer predicciones, entender qué es lo que sigue, y hacer conexiones lógicas y usar destrezas de razonamiento ". Además, entender los patrones ayuda con el desarrollo social de su preescolar, porque infunde en él la comprensión de la secuencia de las rutinas de todos los días, como tomar turnos cuando están jugando con otros, o seguir las reglas, como levantar la mano, esperar a que lo llamen y decir lo que quiere decir.

A esta edad, hay dos tipos de patrones a tener presentes y practicar: los patrones de repetición (como, rojo-azul-rojo-azul-rojo) y los patrones de aumento de tamaño (como, pequeño, mediano, grande). Afortunadamente, estos dos patrones

se encuentran en las actividades de la vida diaria de su hijo, y practicarlos es increíblemente divertido.

Patrones con colores: Los patrones con colores están en todos lados, y a su hijo probablemente le encante encontrarlos —y crearlos—. Los legos y los bloques de colores sirven para crear patrones con colores: rojo-rojo-azul-amarillo-rojo-rojo-azul-amarillo. A su hijo quizás le guste pintar arcoíris, que sigue una secuencia de colores y lo ayuda a aprender y seguir la secuencia. Con actividades de manualidades desafíelo a crear y seguir patrones, busque serpientes de papel para distintas edades y collares de colores con “cuentas” de cereal y caramelos. Los artículos del hogar, como las cubiteras para hacer hielo y los envases vacíos de los huevos pueden ser transformados en estaciones de trabajo en las que su hijo puede crear —y volver a crear— patrones coloridos con figuras de plastilina.

3.4.2 Patrones con el movimiento y el baile

Los patrones con movimientos simples —que dan origen al baile— pueden transformar su próxima caminata en una lección de matemáticas y coreografía. “1-2-3-4-5-saltar... eso es un patrón”, “Camina hacia la izquierda, camina hacia la derecha, izquierda, derecha... eso es otro patrón”. Anime a su energético hijo a caminar en zig-zag-agacharse-saltar-sacudirse hasta que quede agotado... y educado.

Patrones con ritmos y música Las investigaciones muestran que la música y las matemáticas están entrelazadas en nuestro cerebro desde muy temprana edad. El ritmo constante de las palmitas (o el tamboreo rítmico con las cacerolas pa-PAM-pa-PAM) está relacionado con las destrezas matemáticas de su hijo de la misma manera que contar, identificar secuencias y su percepción espacial. Cuando encuentre el inicio de un patrón, ayude a su hijo a continuarlo: la enseñanza de patrones a través de la música es muy probable que beneficiará sus habilidades cognitivas en el futuro. Las canciones de cuna y la música infantil frecuentemente se basan en patrones. Muchas de estas canciones también se hacen con movimientos, como las rondas o bailar (GreatSchools, 2015).

3.4.3 Como aprenden Matemática

El aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; es decir, depende de la madurez

neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende, es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos. Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático. Por lo tanto, la enseñanza de la matemática no implica acumular conocimientos memorísticos, por lo que es inútil enseñar los números de manera mecanizada; implica propiciar el desarrollo de nociones para la resolución de diferentes situaciones poniendo en práctica lo aprendido. M. Suzanne Donovan⁵, basándose en trabajos de investigación en antropología, psicología social y cognitiva, afirma que los estudiantes alcanzan un aprendizaje con alto nivel de significatividad cuando se vinculan con sus prácticas culturales y sociales. Por otro lado, como lo expresa Freudenthal⁶, esta visión de la práctica matemática escolar no está motivada solamente por la importancia de su utilidad, sino principalmente por reconocerla como una actividad humana, lo que implica que hacer matemática como proceso es más importante que la matemática como un producto terminado. (Ministerio, 2015, pág. 13).

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

4.1. Tipo de investigación:

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

Mejorar mi práctica pedagógica aplicando estrategias del juego dirigido Para mejorar los patrones de repetición de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046 La Pólvara distrito de Condebamba, provincia de Cajabamba.

4.2.2 Objetivos Específicos

- a) Aplicar el juego para mejorar los patrones de repetición de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la I.E.I. la Pólvara
- b) Identificar las teorías fundamentales puestas en práctica en el que hacer pedagógico, para desarrollar el pensamiento matemático.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.3. Hipótesis de acción:

La aplicación adecuada del juego, el juego libre nos permitirá mejorará los patrones de repetición de la competencia comunica y representa ideas matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. La Pólvara.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Están constituidos por todos los estudiantes de educación inicial niños de 5 años de la I.E.I. ¿La Pólvara distrito de Condebamba, provincia de Cajabamba?

4.5. Población y muestra de la investigación

4.5.1 Población

Está constituida por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje aplicada al II ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, lo que implica que se realizará 20 sesiones de aprendizaje desarrolladas con 9 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa La Pólvara distrito de Condebamba, Provincia de Cajabamba.

4.5.2 Muestra

Estará conformada por el registro de mi práctica pedagógica en un total de 10 sesiones tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción mediante el uso de Diarios de Campo, asimismo 9 niños y niñas de 5 años.

4.6. Instrumentos:

Los instrumentos empleados en esta investigación fueron de enseñanza y de aprendizaje:

4.6.1 Instrumentos de Enseñanza:

La matriz de análisis de sesiones, me permitió recoger las técnicas más idóneas y apropiadas en el empleo de cada sesión, siendo en su mayoría la simulación y el juego vivencial las que nos dieron mejores resultados.

La matriz de análisis de diarios reflexivos, me permitió registrar las fortalezas y debilidades y vacíos de la práctica pedagógica.

Matriz de Aplicación de estrategia, permitió comprender la adecuada aplicación de la estrategia aplicada como medio de enseñanza para un mejor aprendizaje.

4.6.2 Instrumentos de Aprendizaje:

La lista de cotejo de entrada y salida, este instrumento nos permitió evaluar la condición en la que se encontraban los estudiantes con respecto a la competencia elegida en nuestra investigación.

La lista de cotejo por sesión, nos permitió evaluar el logro de la competencia elegida viendo así las capacidades e indicadores logrados por cada sesión y por cada niño.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del Plan de Acción:

Tabla 1
Matriz de consistencia de la investigación acción

Datos obtenidos de la deconstrucción de la práctica pedagógica (Fuente: Elaboración propia)

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	SUSTENTO TEORICO	EVALUACION	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la i. E. I. N°1046 la Pólvora-Condebamba-Cajabamba, 2016.	<p>Objetivo general</p> <p>-Aplicar adecuadamente el juego para mejorar los patrones de repetición de la competencia comunica y representa ideas matemáticas en los niños de la institución educativa de inicial de la Pólvora.</p> <p>Objetivo específico</p> <p>-Aplicar el juego dirigido para mejorar los patrones de repetición de la competencia comunica y representa ideas matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046</p> <p>-Aplicar el juego como técnica para el desarrollo de patrones de repetición de la competencia comunica y representa ideas matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046.</p>	<p>Aplicación adecuada de la estrategia del juego, nos permitirá mejorará los patrones de repetición de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046</p> <p>La aplicación adecuada del juego dirigido y no dirigido permitirá mejora los patrones de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046</p>	<p>El juego en educación inicial</p> <p>Estrategias del juego</p> <p>Ei juego</p> <p>-El juego dirigido</p> <p>-El juego no libre</p> <p>-Patrones de repetición</p> <p>-Representación de patrones de repetición</p> <p>Los patrones de repetición en los niños de inicial.</p>	<p>-Agrupa objetos con un solo criterio perceptual: forma, tamaño, color y expresa la acción realizada.</p> <p>-Realiza diversas representaciones de clasificación de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.</p> <p>-Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos del 1ero al 5to lugar, de grueso a delgado.</p> <p>-Expresa compara patrones de repetición de uno, dos, y tres elementos</p>	<p>Diarios reflexivos.</p> <p>-Sesiones de aprendizaje.</p> <p>-Evidencias.</p> <p>-Lista de cotejo de entrada.</p> <p>-Lista de cotejo de salida.</p>

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

Tabla 2

Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial la pólvora, distrito Condebamba, provincia Cajabamba

CAPACIDAD	Juego libre										TOTAL	BAREMO	Juego dirigido										total	baremo	Juego vivencial										Total	baremo	total		
	Indicadores												indicadores												Indicadores												Si %	No %	
Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	17	L	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	20	L			
3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	20	L			
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	20*	L			
5	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
Si																																							
No																																							
Si %																																							
No %																																							

BAREMO		
TOTAL, MÁXIMO	20	Logrado
TOTAL, INTERMEDIO	14	Proceso
TOTAL, MÍNIMO	10	No logrado

10-13: NO LOGRADO (NL)

14-17: PROCESO (P)

18-20: LOGRADO (L)

Según la escala de baremo en la aplicación de estrategias para el logro de las competencias y capacidades se logró en un 100% dando esto muestra de que las estrategias lúdicas permiten mejorar los aprendizajes.

5.2.1 Matriz 5: de análisis de sesiones

Tabla 3

Aplicación del juego como estrategia para mejorar los patrones de repetición de la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la institución la Pólvora. N° 1046

NIVEL DE LOGRO	Sesión N°01	Sesión N°02	Sesión N°03	Sesión N°04	Sesión N°05	Sesión N°06	Sesión N°07	Sesión N°08	Sesión N°09	Sesión N°10	PROMEDIO
Logro	4	5	4	6	6	5	3	7	8	7	6
proceso	3	2	4	2	2	2	3	2	1	2	2
No Logro	3	3	2	2	2	3	6	1	1	1	2

Promedio de logros

Logros	6
procesos	2
No logro	2

De las 10 sesiones las listas de cotejo arrojaron un promedio de 6 logrado 2 en proceso y 2 no ha logrado

Este plan de acción contiene el conjunto de actividades realizadas en la aplicación de la práctica pedagógica, además se elaboró la matriz de consistencia la cual incluye el problema y el sustento teórico, la matriz de evaluación en el que se verifica las acciones y los resultados de la práctica pedagógica tales acciones corresponden a la interpretación de las estrategias con sus respectivos indicadores y fuentes de verificación. La evaluación de los resultados corresponde a la verificación de los aprendizajes según la competencia aplicada en la investigación.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de Resultados y Tratamiento de la Información

La Matriz de Análisis de Sesiones dio como resultado que el predominio de las técnicas de juego y actividades vivenciales que corresponden a momentos en la sesión como inicio, desarrollo y cierre.

Tabla 4
Resultado de la matriz de análisis de sesiones

INICIO ESTRATEGIA	DESARROLLO DE ESTRATEGIA	CIERRE ESTRATEGIAS
De 10 sesiones predomino la técnica de la simulación	De 10 sesiones la técnica que predomino fue el juego.	De 10 sesiones la técnica que más predomino fue la observación.

Fuente: matriz de análisis de sesiones

En la mayoría de mis sesiones he utilizado el dialogo y preguntas abiertas como técnica para realizar la motivación, en una 5 de ellas he utilizado actividades vivenciales acompañadas del juego mediante la cual ha permitido que los niños se expresen de una manera natural, apoyándome en la mayoría de mis sesiones del dialogo y la meta cognición para evaluar lo previsto.

6.1.1 La Matriz de Análisis de los Diarios Reflexivos.

Muestra como resultado que mi práctica pedagógica existe como principal fortaleza el juego vivencial que es una oportunidad de aprendizaje como parte de mi propuesta pedagógica.

Tabla 5
Matriz de Análisis de los Diarios Reflexivos.

Sesiones	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
Sistematización	SÍ: 10 – No : 0	Si: 3 _ No: 7	Si: 10 _ No: 0	Si:10 _ No: 0	Partir de sus propias vivencias.

Datos de la tabla 5 (**Fuente:** Diarios reflexivos)

De las diez sesiones de aprendizaje, en todas se siguió los pasos establecidos en la estrategia aplicada.

En diez sesiones de aprendizaje, 3 se encontró dificultad, en siete sesiones no se encontraron dificultad.

En todas las sesiones de aprendizaje se utilizó el material previsto.

El instrumento de evaluación que se aplicó en las diez sesiones si fue coherente, lo cual permitió verificar los logros.

La matriz de análisis de estrategias aplicadas señala que esta fue utilizada de manera pertinente tal es así que se aplicó adecuadamente y se logró en un % 100.

6.1.2 Resultados de los Instrumentos de Aprendizaje.

Lista de Cotejo de entrada, los resultados muestran que los nueve estudiantes no tienen los aprendizajes en relación a las capacidades de la competencia intervenida.

Tabla 6
Prueba de entrada

Prueba de entrada		
NL	9	100%
P	0	0%
L	0	0%

Datos Obtenidos de la prueba de entrada (Fuente: lista de cotejo de entrada)

De 9 alumnos evaluados que son el 100% ninguno logro la competencia

Lista de cotejo de salida, Los resultados muestran que los nueve niños han logrado las capacidades de la competencia esto significa que la propuesta pedagógica ha dado resultados

Tabla 7
Lista de cotejo de salida

Prueba de salida		
NL	0	0%
P	0	0%
L	9	100%

Datos Obtenidos de la prueba de salida (**Fuente:** lista de cotejo de salida)

De 9 alumnos evaluados que son el 100% todos lograron en un 100%

Lista de cotejo de sesiones, los resultados muestran que los niños lograron en 100% las capacidades de la competencia.

PROMEDIO DE LOGROS

Tabla 8
Lista de cotejo de sesiones

LOGRO	9
PROCESO	0
NO LOGRADO	0
De las 10 sesiones las listas de cotejo arrojaron un promedio de 9 logrado 0 en proceso y 0 no ha logrado.	

Datos Obtenidos de las sesiones (**Fuente:** lista de cotejo de sesiones)

6.2. Triangulación

Grafico 1:

Triangulación de la información

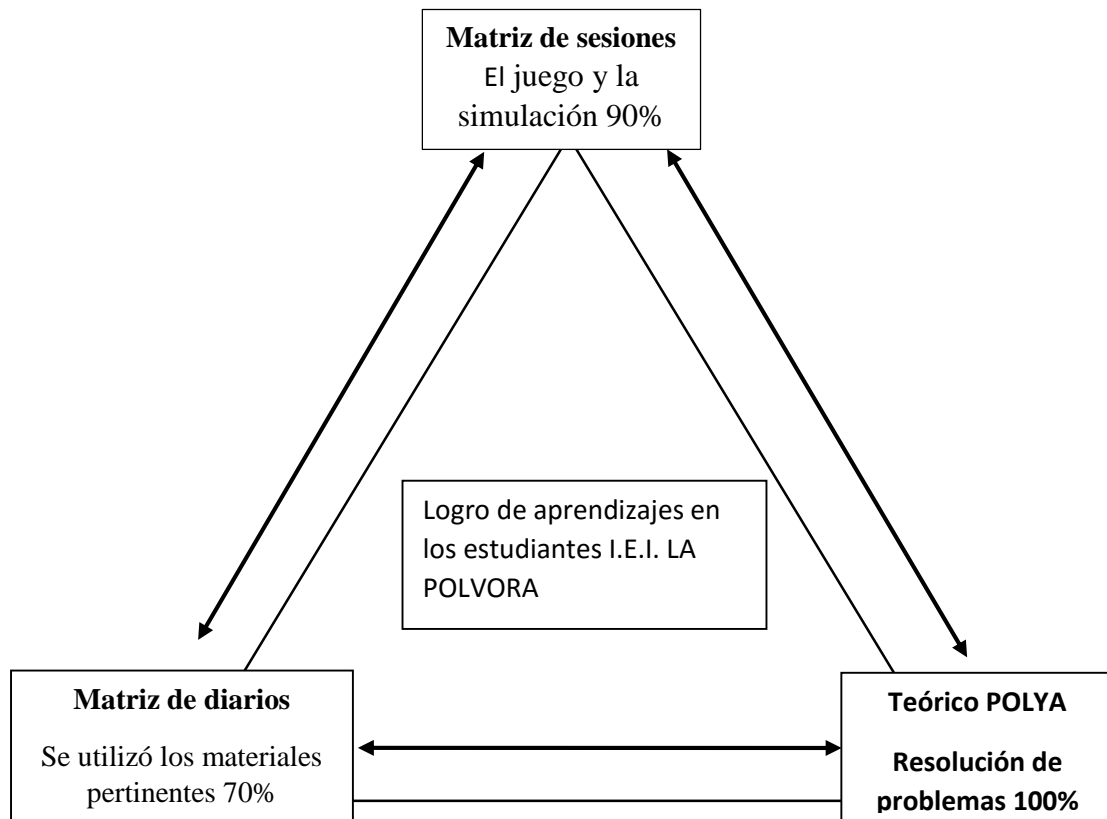


Ilustración 1. Triangulación de la información (Fuente: Elaboración propia)

Los resultados de los diarios reflexivos muestran fortalezas el uso apropiado de las técnicas estas concuerdan con lo que señalan las sesiones aplicadas; además de lo dicho tales resultados se corroboran por lo que señala la propuesta de educación en base al teórico Polya

Grafico 2:

Matriz de sesiones ←————→ **Matriz de estrategias**
El juego y la simulación 90% Se logró en un 100%

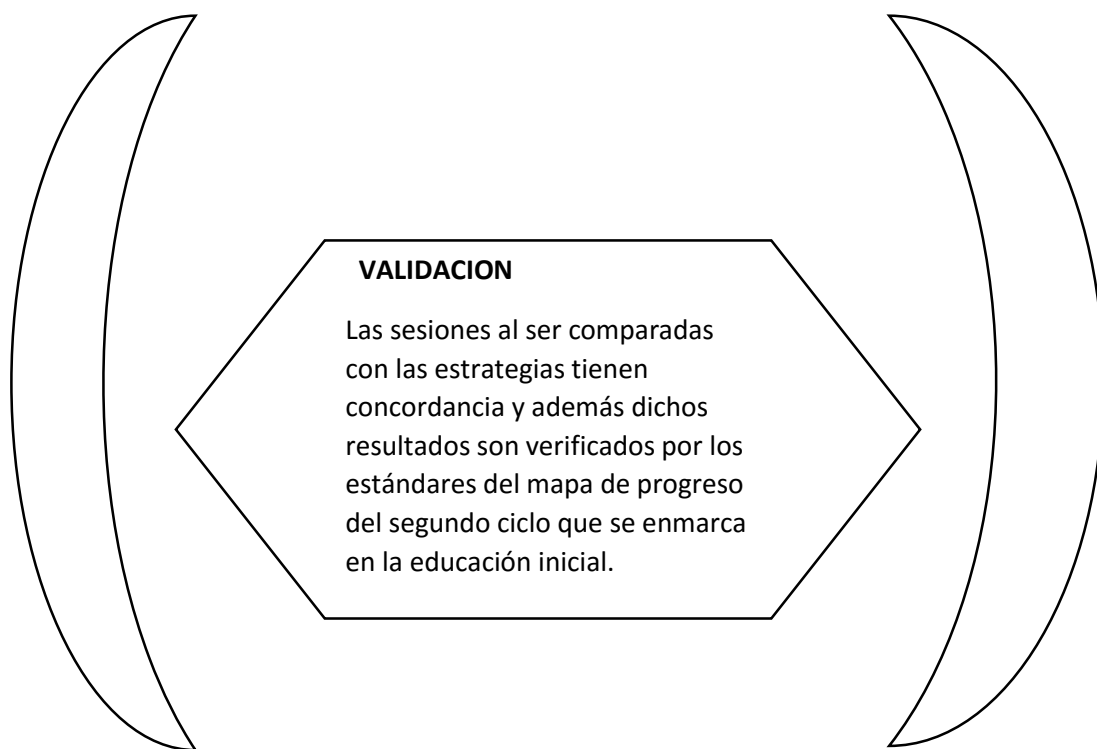


Ilustración 2. Matriz de sesiones y estrategias (Fuente: Elaboración propia)

ESTANDAR DEL MAPA DE PROGRESO DE LA II COMPETENCIA MATEMATICA II CICLO

Realiza representaciones haciendo uso de su cuerpo, materiales concretos o dibujos. Propone y realiza acciones para experimentar o resolver una situación de manera vivencial y con material concreto, emplea estrategias y procedimientos propios para ampliar, completar o crear patrones con apoyo de material concreto.

Grafico 3:

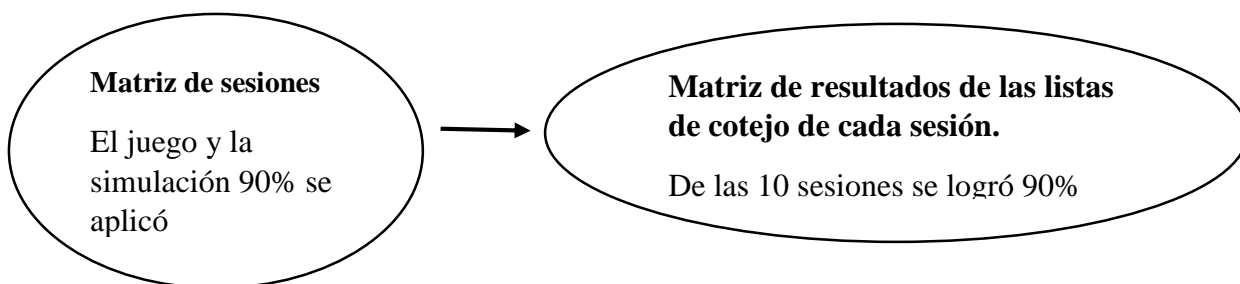


Ilustración 3. Matriz de resultados de las listas de cotejo de cada sesión (Fuente: Elaboración propia)

Al comparar los resultados de las sesiones aplicadas con las listas de cotejo que se aplicó en cada sesión y por cada estudiante concuerdan en un 90% el cual nos permite evidenciar que las técnicas y estrategias aplicadas dieron resultado

6.3. Lecciones aprendidas.

Durante el desarrollo de mis sesiones, surge como lección aprendida que la acción pedagógica requiere del empleo de estrategias relacionadas con sus vivencias del estudiante para que los aprendizajes sean idóneos y tomar como prioridad el juego como medio de enseñanza aprendizaje en el II Ciclo de educación en nuestro país.

VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

7.1. Matriz de difusión.

Tabla 9
Tabla de difusión de resultados

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Se elaboró un plan de acción mediante la “Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar los patrones de repetición en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 1046 “La Pólvara” - Condebamba – Cajabamba”	Los estudiantes aprendieron de manera lúdica y contextual, es necesario reforzar la socialización de los niños en cada evento educativo.	Lo comprendieron que su propio medio es un lugar que genera aprendizaje junto con los hermanos de padres de familia	Todo niño está en la capacidad de aprender si se le da confianza y se le deja que exprese sus emociones sin temor a ser corregidas que su jardín es un centro en el que el ayudan a despejar sus dudas y a comprender cosas nuevas.	Todos en la comunidad debemos entender que los aprendizajes son iniciadas en su propio contexto y que la enseñanza debe iniciarse con sus costumbres y cultura local respetándola y valorándola.

Datos obtenidos de la investigación acción (Fuente: Muestra de resultados)

CONCLUSIONES

- A través de la aplicación de las estrategias lúdicas, se reconstruyó la práctica pedagógica en lo referente al desarrollo de patrones de repetición de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046 La Pólvora durante el año 2016
- La aplicación de estrategias de juegos y actividades vivenciales desarrollaron favorablemente las capacidades como (matematiza situaciones, comunica y representa ideas matemáticas, elabora y usa estrategias, razona y argumenta generando ideas matemáticas) en la totalidad de sus estudiantes de 5 años de la I.E. I. N° 1046 de la Pólvora-Condebamba-Cajabamba, durante el año 2016
- Se identificó las teorías fundamentales sobre el juego y se hizo la intervención de acción pedagógica concreta, viable y pertinente se estructuró el marco teórico que sustenta el que hacer pedagógico relacionado con las capacidades (matematiza situaciones, comunica y representa ideas matemáticas, elabora y usa estrategias, razona y argumenta generando ideas matemáticas) en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046 La Pólvora durante el año 2016
- Se reconstruyó la práctica pedagógica a través de un plan de acción pedagógica concreta, viable y pertinente que respondió al enfoque de patrones de repetición referente al desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1046 La Pólvora durante el año 2016
- Se evaluó los resultados obtenidos en la aplicación del presente trabajo de investigación acción a todos los padres de familia y al director de la Institución educativa quienes quedaron satisfechos con dichos resultados.

SUGERENCIAS

- Se sugiere que se practique actividades de juego en el primer nivel de la educación básica ya es donde se forman las bases de su conocimiento matemático para formar un estudiante sin temores a la matemática y con capacidad a enfrentar su problema de la vida diaria.
- Se sugiere que el centro de educación inicia propicien capacitaciones sobre las diferentes estrategias lúdicas y vivenciales como implementación de estrategias metodológicas, que favorezcan el desarrollo cognitivo de los estudiantes respetando y estimulando sus procesos de pensamiento matemático en niños y niñas de educación inicial.
- Se sugiere a los y las docentes del primer nivel de educación II ciclo a elegir el método lúdico como necesario para los resultados positivos los cuales no afecten cognitivamente, física ni emocional al estudiante en sus primeros años de estudio.
- Se sugiere a las visitas de campo para que los niños se vincules con su contexto y puedan visionar la matemática desde su propio entorno.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(s.f.).

2006, C. (2006). *Teorias del Juego Como Anticipacion Funcional*.

BUCM, E.-I. (enero de 11 de 2015). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Obtenido de E-Innova BUCM: http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art377.php#.WUV_FGiGO1s

Esteban, C. L. (2015). desarrollo del pensamiento matematico y su didactica. Obtenido de http://ocw.usal.es/eduCommons/ciencias-sociales-1/desarrollo-del-pensamiento-matematico-y-su-didactica-i/contenidos/2Tema_1.pdf

GreatSchools. (09 de noviembre de 2015). *Ingeniosas maneras de enseñarle patrones a su preescolar*. Obtenido de <http://www.univision.com/noticias/pequenos-y-valiosos/ingeniosas-maneras-de-ensenarle-patrones-a-su-preescolar>.

Gross, K. (2006). Teoría del Juego Como Anticipación Funciona. *About*, 1.5. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

M. d. (2015). *Rutas* (2015 ed.). Lima-Perú, Perú, Lima: biblioteca nacional del peru.

Piaget, J. (2012). Estructuras básicas del juego. *About*, 2. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Polya, G. (2015). como plantear y Resolver Problemas (how to solve It). *Trillas*, 215 paginas.

Resnik. (s.f.). <http://www.redalyc.org>.

Shapiro, S. (1997). scielo.php?script.

Vélez, C. (2013). La matemática como teoría de estructuras. *Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia*, 14, 15.

ANEXOS

ANEXO 1

Plan de acción

Matriz de Plan de Acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: Aplicar adecuadamente el juego para mejorar los patrones de repetición de la competencia comunica y representa ideas matemáticas en los niños de la institución educativa de inicial de. I.E.I.N°1046																					
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016																		
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D									
La aplicación de estrategias metodológicas de juegos y en las actividades durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador)																				
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN																					
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fuentes de información y Fichas.	x	x																	
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante		x	x																	
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante		x	x	x																
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante		x	x	x																
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.			x	x	x															
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente participante. Acompañante		x																		
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante		x	x	x																
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.		x	x	x	x															
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante.						x	x	x												
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador. Docente participante.															x	x				
11. Revisión y reajuste del informe, y entrega final.	Facilitador. Docente participante.																		x		
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante. Acompañante																				X

Participante del programa

Asesor

Matrices de presentación de resultados

Matriz de evaluación

De las acciones

MATRIZ N°1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

N°	SESIONES	INICIO ESTRATEGIAS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	CIERRE DE ESTRATEGIAS
01	Jugamos a viajar a cobrar de juntos	Técnica de la simulación	Dramatización Jugamos (pertenecer al programa juntos	Técnica de la meta cognición
02	Recolecto materiales de mi aula	Técnica de la simulación	Manipulación de materiales. Comparación de materiales mediante el juego	Técnica de la meta cognición
03	Jugamos con secuencias ordenando los animalitos de nuestro corral”	Técnica de la simulación	Jugamos ser animalitos	Técnica de la Meta cognición
04	Elaboramos nuestro gusanito pegando colores diferentes”	La técnica del pegado.	Estrategia de la observación y del juego	Técnica la observación
05	“jugamos a pegar y pintar con dos elementos gráficos”	Técnica de la simulación	Estrategia la secuenciación del pegado	Técnica de la observación
06	“jugamos a pegar y pintar con dos elementos gráficos”	Técnica del dialogo	Estrategias de del pintado	Técnica de la observación
07	“Jugando conocemos los elementos de un patrón de repetición”	Técnica de la simulación	Estrategia de la secuencia mediante el juego	Técnica de la observación
08	De paseo por el campo aprendemos a clasificar por tamaños y características	Técnica de la interrogación	Técnica de la observación en contexto real	Técnica de la secuenciación con objetos reales
09	Jugando hacemos flores de colores	TECNICA DE la interrogación	Técnica de la observación (explorativa) Técnica de la secuenciación (pegado de cartulina de colores	Técnica de la verbalización (interrogativa)
10	Jugando conocemos elementos de una secuencia.	Técnica de la interrogación (Observando)	Técnica de la imitación corporal	Técnica de verbalización interrogativa
SISTEMATIZACION	De 10 sesiones predomino las sesiones en las que se empleó el juego	De 10 sesiones predomino la técnica de la simulación	De 10 sesiones la técnica que predomino fue el juego.	De 10 sesiones la técnica que más predomino fue la observación.

En la mayoría de mis sesiones he utilizado el dialogo y preguntas abiertas como técnica para realizar la motivación, en una 5 de ellas he utilizado actividades vivenciales acompañadas del juego mediante la cual ha permitido que los niños se expresen de una manera natural, apoyándome en la mayoría de mis sesiones del dialogo y la meta cognición para evaluar lo previsto.

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

CAPACIDAD	Juego libre											T O T A L	B A R E M O	Juego dirigido										total	baremo	Juego vivencial										Tot al	baremo	total	
	Indicadores													indicadores												Indicadores												S i %	N o %
Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	17	L	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	20	L			
3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	20	L			
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	20'	L			
5	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	L			
Si																																							
No																																							
Si %																																							
No %																																							

BAREMO		
TOTAL, MÁXIMO	20	Logrado
TOTAL, INTERMEDIO	14	Proceso
TOTAL, MÍNIMO	10	No logrado

10-13: NO LOGRADO (NL)

14-17: PROCESO (P)

18-20: LOGRADO (L)

Según la escala de baremo en la aplicación de estrategias para el logro de las competencias y capacidades se logró en un 100% dando esto muestra de que las estrategias lúdicas permiten mejorar los aprendizajes.

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS.

Título de la investigación: “Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial la Pólvora, distrito Condebamba, provincia Cajabamba 2016

SESIONES	PREGUNTA 1: ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2: ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3: ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje?	PREGUNTA 4: ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5: ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí, Según planificación previa Planteamiento de preguntas no planificadas	Si, Timidez y miedo por el desconocimiento de las actividades	Si utilice los materiales previstos.	Si es coherente porque permitió el logro del indicador	Investigar más sobre la estrategia. Dosificar mejor el tiempo y evitar desinterés en el trabajo
2	Si, Se propició el dialogo, Actividades vivenciales	Si, Inseguridad de los niños.	Si utilice todos los materiales preparados	Si, permitió verificar los logros.	Utilizar materiales confeccionados con recursos de la zona.
3	Si, según lo planificado.	Si, Desinterés de los niños y niñas.	Si utilice de acuerdo a lo planificado.	Sí, porque se elaboró teniendo en cuenta el indicador	Trabajar con materiales diversos de su contexto de su contexto.
4	Si, Realizo la actividad de acuerdo previsto.	No se encontraron dificultad.	Si se utilizó todo el material previsto.	Sí, se tuvo en cuenta el indicador de la sesión de aprendizaje.	Se integre a los de las demás edades.
5	Si, Fue una actividad vivencial	No se encontró dificultad.	Si, Fueron utilizados de acuerdo a lo planificado	Si. Fue coherente, porque permitió verificar logros.	Partir de sus propias vivencias.
6	Si, según planificación previa. Se realizó la simulación de lo programado	No se encontró dificultad.	Si utilice de acuerdo a lo planificado.	Si porque se logró lo propuesto.	Usar la estrategia de representación los patrones de repetición
7	Si se siguió los pasos previstos en la sesión de aprendizaje.	No se encontró dificultad.	Si utilice todos los materiales previstos.	Si fue pertinente, porque mediante los ítems se pudo verificar el indicador.	Investigar más información sobre teatro de títeres.
8	Si, según lo planificado.	No se encontró dificultad.	Si, de acuerdo lo planificado	Si fue pertinente.	Tener en cuenta el tiempo para evitar desinterés de los estudiantes.
9	Si, seguí los pasos de la. estrategia	No encontré dificultad.	Si utilicé material de su contexto durante toda la sesión.	Sí, porque se elaboró teniendo en cuenta el indicador considerado en la sesión	Utilizar la riqueza cultural del contexto.
10	Si, de acuerdo a lo planificado.	No, se encontró dificultad.	Si se utilizó todo el material previsto.	Si fue pertinente, porque mediante los ítems se pudo verificar el indicador.	Respetar sus ideas y su estado anímico.
SISTEMATIZACIÓN	Sí: 10 – No: 0	Si: 3 _ No: 7	Si: 10 _ No: 0	Si:10 _ No: 0	

INTEPRETACIÓN: De las diez sesiones de aprendizaje, en todas se siguió los pasos establecidos en la estrategia aplicada.

En diez sesiones de aprendizaje, 3 se encontró dificultad, en siete sesiones no se encontraron dificultad.

En todas las sesiones de aprendizaje se utilizó el material previsto.

El instrumento de evaluación que se aplicó en las diez sesiones si fue coherente, lo cual permitió verificar los logros

Matriz 4: De la prueba de salida

TITULO: APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS PATRONES DE REPETICION, DE LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO, DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DEL CASERIO DE LA POLVORA, DISTRITO DE CONDEBAMBA, PROVINCIA DE CAJABAMBA”

HIPOTESIS: Aplicación adecuada de estrategias de juego en las propuestas pedagógicas fomenta la comprensión de patrones de repetición de en los estudiantes de 5 años de la IEI La Pólvara distrito de Condebamba, Provincia de Cajabamba.

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio												logro		Baremo
Capacidades	Matematiza situaciones				Comunica y representa ideas matemáticas				Elabora y usa estrategias		Razona y argumenta generando ideas matemáticas				
Indicador	Reconoce los datos o elementos (hasta tres cifras) que se repiten en una situación de regularidad y los expresa en un patrón de repetición		Propone hasta tres elementos que se repiten para ampliar, completar o crear patrones de repetición		Expresa con su propio lenguaje cuales son los tres elementos que se repiten en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con su cuerpo con material concreto o dibujos.		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos con su cuerpo con material concreto, dibujos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición				
Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje				
Alumnos	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	B
01	2		2		2		1		2		2		11		L
02	2		2		2		1		2		2		11		L
03	2		2		2		1		2		2		11		L
04	2		2		2		2		2		2		12		L
05	2		2		2		1		2		2		11		L
06	2		2		2		2		2		2		12		L
07	2		2		2		1		2		2		11		L
08	2		2		2		1		2		2		11		L
09	2		2		2		1		2		2		11		L

Prueba de entrada		
NL	9	100%
P	0	0%
L	0	0%

De 9 alumnos evaluados que son el 100% ninguno logro la competencia

Prueba de salida		
NL	0	0%
P	0	2%
L	9	82%

De 9 alumnos evaluados que son el 100% todos lograron en un 100%

Resultados Comparativo		
NL	0	0%
P	0	0%
L	0	100%

Interpretación:

De 9 alumnos evaluados en la prueba de entrada que hacen un 100% no lograron los aprendizajes, de 9 alumnos evaluados en la prueba de salida que hacen 100% lograron %82 los aprendizajes. Mostrando que la estrategia aplicada permitió logro de la competencia

Matriz 5: de análisis de sesiones

Aplicación del juego como estrategia para mejorar los patrones de repetición de la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio en los niños de 5 años de la institución la Pólvara. N° 1046

NIVEL DE LOGRO	Sesión N°01	Sesión N°02	Sesión N°03	Sesión N°04	Sesión N°05	Sesión N°06	Sesión N°07	Sesión N°08	Sesión N°09	Sesión N°10	PROMEDIO
Logro	4	5	4	6	6	5	3	7	8	7	6
proceso	3	2	4	2	2	2	3	2	1	2	2
No Logro	3	3	2	2	2	3	6	1	1	1	2

Promedio de logros

Logros	6
procesos	2
No logro	2

De las 10 sesiones las listas de cotejo arrojaron un promedio de 6 logrado

2 en proceso y 2 no han logrado

Sesiones de Aprendizaje de la Práctica Pedagógica

PLAN DE SESION

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I. E** : LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 04 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba -2016

2.2. PLAN DE SESION: N°01

NOMBRE DEL PLAN DE SESION: JUGAMOS A VIAJAR A COBRAR DE JUNTOS

2.3. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: HACE VARIACIONES DE PATRONES CON TRES ELEMENTOS.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia cambio.	Comunica y representa ideas matemáticas	Conoce los elementos de un patrón.	Expresa con su propio lenguaje cuales son los tres elementos que se repiten en un patrón de repetición.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	Dialogamos sobre las actividades que hacen sus padres el día que cobran de juntos. ¿Qué cosas hacen sus padres o madres el día que van a cobrar de juntos? ¿Les gustaría a ustedes cobrar del programa junto? ¿Qué les parece si jugamos a cobrar del programa junto? ¿Cómo nos vamos a ir a cobrar? ¿Caminando? ¿En carro?	-sillas -muñecos -hojas de papel bond -lápiz -colores -crayones	45min.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • A continuación, sacaremos las sillas al patio y formaremos en dos columnas. • El docente les ira explicando que este será la combi en la que viajaremos a Cajabamba a cobrar de juntos. • Todos empezaran a subir a la combi, pero para sentarse a partir de la cuarta fila, pero de la misma manera en la que están sentados las primeras tres filas. • La primera fila estará sentada los papas en la segunda los hijos y en la tercera la mama. • Pero la combi ara repetidos viajes en la que los órdenes cambiara. • En cada viaje que haga la combi los niños cambiaran de posición, y se ubicaron de distinta forma. • Verbalizaremos sobre el juego que hemos realizado. • Mediante las muñecas y muñecos lo volvemos ordenar tomando en cuenta los patrones desarrollados en el juego. • Hacemos modelado con plastilina (niños y niñas) y luego los ordenamos tomando los criterios que empleamos en el juego en el juego. • Socializan su trabajo realizado. 		
CIERRE	<p>Realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto jugar el viaje del programa junto?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje
Propuesta de enseñanza MINEDU-2015- octubre
Polya: plan de la resolución de problemas

Instrumento N° 1

LISTA DE COTEJO DE SESION

DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez.

FECHA: 4 de marzo EDAD: 5 años CICLO: II

INTRUCCIONES: COLOQUE UNA X SEGÚN CASILLERO SEGÚN CORRESPONDA.

Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio.																				
Estudiantes																				
ITEMS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		RESULTADOS	
	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	SI	NO
Expresa con sus propias lenguas cuales son los tres elementos que se repiten en un patrón de repetición	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	
Representa un patrón de repetición hasta tres elementos con su cuerpo con material concreto o dibujos.	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	

Instrumento N° 2

LDATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: José Dennis Balbuena Vásquez
2. IE N°1046. Lugar: La Pólvara Fecha:
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II.SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

1. **Nombre del plan de sesión:** JUGAMOS A VIAJAR A COBRAR DE JUNTOS

2. **Estrategia:** Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">• Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">• La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N° 3

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 24 de marzo del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Evidencias fotográficas de la sesión: viajamos a cobrar del Programa Juntos



Foto de la simulación del viaje en la combi a cobrar del Programa Juntos



PLAN DE SESION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E** : LA PÓLVORA
1.2. EDAD : 5 AÑOS
1.3. DOCENTE : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
1.4. FECHA : 9 DE MARZO

II.-DATOS DEL PLAN DE SESION:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba - 2016

2.2. SESION: N°02

2.3. PLAN DE SESION: RECOLECTO MATERIALES DE MI AULA

2.4. DURACION: 45 minutos

III.-PRODUCTO: HACE VARIACIONES DE PATRONES CON TRES ELEMENTOS.

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación de objetos de un criterio.	Agrupar objetos con un solo criterio (criterio perceptual forma color tamaño) y expresa a la acción desarrollada.

V.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	Dialogamos sobre las actividades que realizan sus padres cuando cosechan las papas en sus chacras. ¿Qué cosas hacen sus padres? ¿Quiénes recogen las papas? ¿Les gustaría a ustedes imitar una cosecha de papas? ¿Qué les parece si utilizamos algunos materiales del sector de matemática para jugar a la cosecha de papas?	-chapas -tapas -papelotes -lápiz -colores -crayones	45min.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • A continuación, el docente les entregara un papelote y un plumón para que los niños dibujen su chacra • El docente les ira guiando explicando que este será donde dibujes su chacra y donde cosechen • Los niños ordenaran los materiales que saca de los sectores tomando en cuenta si es grande pequeño de colores formas etc. • Hacemos modelado con plastilina (niños y niñas) y luego los ordenamos tomando los criterios que empleamos en el juego en el juego. • Socializan su trabajo realizado. 		
CIERRE	<p>Realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto jugar con los materiales del programa junto?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñanza MINEDU-2015- octubre

Polya: plan de la resolución de problemas

VI.-INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO N°01

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 9 de marzo

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x		x		x	
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Fuente:
SI Logrado
NO En proceso

Instrumento N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: José Dennis Balbuena Vásquez
2. IE N°1046. Lugar: La Pólvora Fecha:
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. PLAN DE SESION N°02

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Recolecto Material De Mi Aula
2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">• Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">• La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGIC

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 09 de marzo del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Evidencias Fotográficas donde los niños modelan con plastilina sus papas de su chacra



Los niños haciendo comparaciones de tamaño con los materiales modelados



PLAN DE SESION

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA IE** : LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 07 DE ABRIL

II. DATOS DEL PLAN DE SESION:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba - 2016.

2.2. SESION: N°03

2.3. NOMBRE DEL PLAN DE SESION: JUGAMOS CON SECUENCIAS ORDENANDO LOS ANIMALITOS DE NUESTRO CORRAL

2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: IDENTIFICA ELEMENTOS DE UN PATRON DE PATRONES Y HACE SECUENCIAS.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	matematiza situaciones	Reconoce elementos de un patrón	Agrupar objetos con un solo criterio (criterio perceptual forma color tamaño) y expresa a la acción desarrollada.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Salimos al patio y realizamos el juego de los animalitos de la casa, cada uno lleva pegado sobre el pecho un animalito diferente: perro chanco y gallina estos jugaran un momento simulando hacer los animalitos que les toco, luego de imitar los niños se formaran en grupos de tres los cuales serán integrados por un perro un chanco y una gallina, luego formara un grupo de 6 integrantes donde abra dos animalitos iguales luego tres y así sucesivamente	-cartulina -copias -papelotes -lápiz -colores -crayones	45min.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
	<p>¿Qué hicimos en el patio? ¿De qué trato del juego? ¿Qué hicimos en el juego?</p> <p>¿Qué hemos aprendido del juego?</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente los niños forman una secuencia con los animalitos del corral teniendo en cuenta el patrón de formación • A continuación, el docente les entregara un papelote donde los niños pegan sus animalitos tomando en cuenta la secuencia • Cada niño expone su trabajo explicando porque lo ha ubicado de esa manera. • Los niños recibirán otros materiales. • Los niños manipularan y jugaran durante un determinado tiempo. • ¿Qué podemos hacer con este material? ¿ustedes pueden ordenarlo? ¿Cómo continuara? ¿es la única forma de ordenarlo? • ¿Qué estamos formando cuando repetimos? • Luego con los materiales entregados ubicaran tomando el orden y criterios de patrones que deseen. 		
CIERRE	Utilizamos materiales y argumentamos nuestro trabajo.		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñanza MINEDU-2015- octubre

Polya: plan de la resolución de problemas

Instrumento N°01

LISTA DE COTEJO N°01

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 07 de abril

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x		x		x	
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Fuente:
SI Logrado
NO En proceso

Instrumento N°02

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
2. IE N°1046. Lugar: La Pólvara Fecha:
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II.SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Jugamos Con Secuencias Ordenando Los Animalitos De Nuestro Corral
2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">• Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">• La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 07 de abril del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Evidencias Fotográficas de la sesión 03 formando secuencias de animalitos



Visitando el galpón de cuyes de la señora Estela Torres Paredes



PLAN DE SESION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E: LA PÓLVORA

1.2. EDAD: 5 AÑOS

1.3. DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

1.4. FECHA: 8 DE ABRIL

II.-DATOS DEL PLAN DE SESION:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba - 2016.

2.2. SESION: N°04

2.3. PLAN DE SESION: ELABORAMO NUETRO GUSANITO PEGANDO O PINTANDO COLORES DIFERENTES”

2.4. DURACION: 45 minutos

III.PRODUCTO: HACE VARIACIONES DE PATRONES CON TRES ELEMENTOS.

IV.APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones De regularidad, equivalencia y cambio.	Matematiza situaciones. Comunica y representa ideas matemáticas	Aprende a descubrir y crear patrones en secuencias gráficas.	Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con su cuerpo, con material concreto o dibujos.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	Dialogamos sobre lo que observan en la pizarra. ¿Qué es lo que ven en la pizarra? ¿Cómo es? ¿Qué colores tiene? Ustedes podrían hacer más grande el gusanito ¿Cómo lo harían? Que les parece si yo les doy un gusanito y ustedes lo empiezan hacer más grande	-cartulina -plumones -papelote -lápiz -colores -crayones	45min.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • A continuación, el docente les entregara un papelote donde está la primera parte del gusanito. • Durante un tiempo determinado dialogaremos sobre como es el gusano que colores tiene y que colocaríamos par que se haga más grande. • Los niños trabajarán tomando en cuenta los colores de su gusano que están haciendo y lo iremos haciendo más grande más o pequeño, pero tomando en cuenta el color. Los niños manipularan y jugaran durante un determinado tiempo. • Verbalizaremos sobre el juego que hemos realizado. • Luego expondremos nuestro trabajo y explicaremos que colores utilizamos. • Socializan su trabajo realizado. • Formalizaremos el trabajo haciendo las siguientes preguntas. • ¿Qué colores se repiten? pediremos a los niños que indiquen el color 		
CIERRE	<p>Realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron? que les parece si lo hacemos con otro material?</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñanza MINEDU-2015- octubre

Polya: plan de la resolución de problemas

Instrumento N°01

LISTA DE COTEJO 1

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 8 de abril

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x		x		x	
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Fuente:

SI Logrado

NO En proceso

Instrumento N°02

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
2. IE N°1046. Lugar: La Pólvara Fecha:
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. PLAN DE SESION N°01

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Jugamos a Viajar a Cobrar De Juntos
2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">• Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">• La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

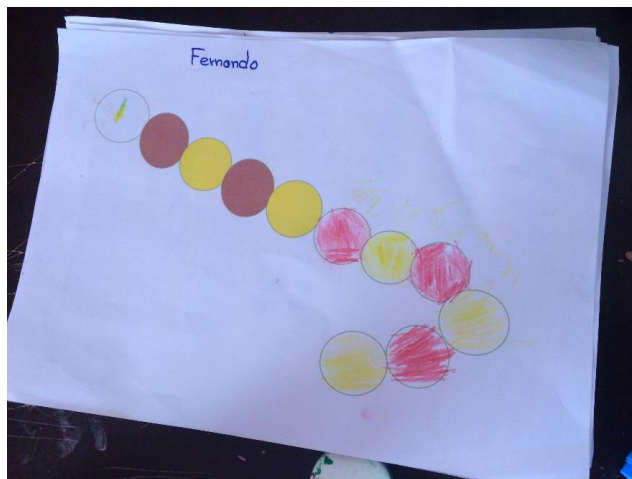
FECHA: 8 de abril del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Sesión 04 desplazándose como gusanito del campo al aula



Pintando el gusanito tomando en cuenta los colores de los elementos del patrón de repetición



PLAN DE SESION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I. E** : LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 05 DE MAYO.

II.-DATOS DEL PLAN DE SESION:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba -2016.

2.2. SESION: N°05

2.3. NOMBRE DE LA SESION: JUGAMOS A PEGAR Y PINTAR CON DOS ELEMENTOS GRAFICOS”

2.4. DURACION: 45 minutos

III.-PRODUCTO: IDENTIFICA ELEMENTOS DE UN PATRON DE PATRONES Y HACE SECUENCIAS.

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	matematiza situaciones	Reconoce elementos de un patrón	Agrupar objetos con un solo criterio (criterio perceptual forma color tamaño) y expresa a la acción desarrollada.

V.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	Dialogamos en el aula sobre actividades que hacen antes de venir al jardín ¿Qué han hecho hoy antes de venir al jardín? ¿Ustedes han escogido la ropa que se un puesto? ¿Qué colores tiene su ropa que está puestos? ¿Con cuál de tus amiguitos tu ropa tiene el mismo color que la de él?	-cartulina -copias -papelotes -lápiz -colores -crayones	45min.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • A continuación, el profesor les mostrara algunos colores. y ellos reconocerán. • El docente les ira explicando mientras les entrega unas hojitas donde ellos observaran algunos colores en los que habrá un patrón de orden. • Todos en su carpeta empezará a pegar tomando encueta el orden en el que están pegados los primeros cuadrados y figuras de las hojas. • Se le entregará a cada niño según su edad la cantidad de elementos que tendrá que repetir y guiarse de ellos. • Los niños recibirán otros materiales cuando hayan culminado el trabajo mientras sus compañeros terminen. • Los niños manipularan y jugaran durante un determinado tiempo. • ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Ustedes pueden ordenarlo? ¿Cómo continuara? ¿Es la única forma de ordenarlo? • ¿Qué estamos formando cuando repetimos? • Luego con los materiales entregados ubicaran tomando el orden y criterios de patrones que deseen. • Comunicaremos lo que hemos hecho. • Mediante comentarios cuando el docente se acerque a sus mesas. • Realizaremos la exposición de su trabajo y nos comentaran mediante interrogantes. 		
CIERRE	<p>Utilizamos materiales y argumentamos nuestro trabajo. ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? Eso lo llamamos patrones</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñanza MINEDU-2015- octubre

Polya: plan de la resolución de problemas

Instrumento N°01

LISTA DE COTEJO 1

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 05 de mayo

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x		x		x	
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Fuente:

SI Logrado

NO En proceso

Instrumento N°02

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

2. IE N°1046. Lugar : La Pólvara Fecha:

3. Edad de los niños y niñas : 5 años

II.SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Jugamos A Pegar Y Pintar Con Dos Elementos Gráficos

2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 5 de mayo 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Evidencias Fotográficas se la sesión 05 utilizando las palmas de las manos hacemos patrones gráficos



Pintado de la hoja de aplicación tomando en cuenta los patrones de repetición



PLAN DE SESION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I. E** : LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 06 DE MAYO

II -DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvara- Condebamba- Cajabamba -2016.

2.2. SESION: N°06

2.3. **PLAN DE SESION:** Jugando conocemos los elementos de un patrón de repetición”

2.4. **DURACION:** 45 minutos

III.-PRODUCTO: IDENTIFICA LOS ELEMENTOS DE UN PATRON.

IV.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones De regularidad, equivalencia y cambio.	Matematiza situaciones.	Reconoce y e identifica los elementos de un patrón de repetición	Reconoce los datos o elementos (hasta tres que) que se repiten en una situación de regularidad y los expresa en un patrón de repetición. Propone hasta tres elementos que se repiten para ampliar completar o crear patrones de repetición.

V.- SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	<p>Dialogamos sobre lo que observan en la pizarra.</p> <p>¿Qué es lo que ven en la pizarra?</p> <p>¿Cómo es?</p> <p>¿Qué colores tiene? alguno de ustedes tiene en su ropa un color igual</p> <p>Les gustaría jugar con estas tarjetas en el patio ¿Cómo lo harían?</p>	<p>-cartulina</p> <p>-plumones</p> <p>-papelote</p> <p>-lápiz</p> <p>-colores</p>	45min.
DESARROLLO	<p>Salimos fuera del aula para jugar con las tarjetas, el docente les entrega las tarjetas tomando en cuenta alguna prenda que tenga el mismo color.</p> <p>Durante un tiempo determinado los niños juegan y se ordenan de la forma que el profesor va ordenado las tarjetas en el piso, El profesor ira alargando la secuencia con las tarjetas y los niños aran lo mismo.</p> <p>Luego pasaremos al aula y el profesor preguntara ¿que hemos hecho en el patio? ¿Cómo fue nuestro juego? ¿Con que colores hemos jugado? ¿Podríamos jugar con otras cosas y hacer lo mismo?</p> <p>Hoy aprenderemos los elementos de una secuencia</p> <p>Los niños representan en su mesa lo que asieron con las tarjetas que el profesor le entrega durante un determinado tiempo.</p> <p>El niño nos comunica cuando pasamos por su carpeta sobre la forma en que la ordenado su secuencia.</p> <p>El docente se acercar por su mesa de cada niño y lo elabora de otra manera y le consultará al niño si el pude seguir esa secuencia y el podrá crear otras formas de ordenar.</p> <p>Luego el docente les dará distintos materiales con los cuales los niños lo ordenaran de otras maneras y distintos criterios.</p>	<p>-crayones</p>	
CIERRE	<p>Los niños cuentan lo que asieron y porque lo hicieron así.</p> <p>Realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron? que les parece si lo hacemos con otro material?</p> <p>Que les parece si en nuestra casa ordenamos nuestra ropa o algunas cosas así.</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñanza MINEDU-2015- octubre

Polya: plan de la resolución de problema

Instrumento N°01

LISTA DE COTEJO 1

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 06 de mayo

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x		x			x
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Instrumento N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
2. IE N°1046. Lugar: La Pólvora Fecha:
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. PLAN DE SESION N°01

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Jugando Conocemos Los Elementos De Un Patrón
2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">• Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">• La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 06 de mayo del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Evidencias Fotográficas de la sesión 06 mediante el juego con figuras geométricas reconocemos y utilizamos 2 y 3 elementos



SESION DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I. E** : LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 25 De marzo Del 2016

II. DATOS DEL PLAN DE SESION:

- 2.1. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba -2016.
 2.2. **SESION:** N°07
 2.3. **NOMBRE DEL PLAN DE SESION:** Jugando Hacemos Flores de Colores
 2.4. **DURACION:** 45 minutos

III. PRODUCTO: IDENTIFICAMOS LOS ELEMENTOS DE UN PATRON.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio	Matematiza situaciones	Reconoce e identifica los elementos de un patrón de repetición	Reconoce los datos o elementos (Hasta tres elementos que se repiten una situación de regularidad y lo expresa en un patrón

V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Conversamos con los niños si conocen las flores y como son. ¿Qué tienen las flores? ¿Qué colores tienen, algunos de ustedes tienen en su casa flores? Les gustaría ir a buscar flores		
DESARROLLO	Salimos con los niños fuera del aula, para buscar flores, luego que encontramos flores exploramos mientras que el profesor a manera de conversación les pregunta cómo son de qué color, todas son pequeñas o hay más grandes. Después ya en el patio de la escuela, El profesor junto con ellos utilizan tempera para y pétalos grandes, que son pintados con los niños solo utilizando las palmas de las		

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
	<p>manos, luego lo armamos en el patio y vemos el orden que llevan los pétalos según el color.</p> <p>Volvemos al aula y el docente les muestra recortes de cartulina en una caja y les pregunta a los niños.</p> <p>¿a qué se parecen? ¿Lo podremos armar estas flores?</p> <p>Durante un tiempo determinado los niños juegan con ellos, después lo van ubicando en una cartulina de color negro.</p> <p>Tomando como referencia lo que el profesor hace en la pizarra, ellos siguen trabajando hasta culminar de pegar su flor utilizando los pétalos de color rosado, celeste y amarillo.</p> <p>El profesor los va apoyando grupo por grupo y de la misma manera les va preguntando ¿Cómo están ordenados los pétalos ¿qué color es primero por qué?</p> <p>¿Podríamos hacer flores con pétalos de otros colores?</p> <p>Al culminar su trabajo el niño lo pega en la pizarra y lo exponen explicando porque lo ordenaron así los pétalos</p>		
CIERRE	<p>Los niños argumentan su trabajo de la misma manera dicen que se podrá hacer de otros colores realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>Que les parece si lo hacemos con otros materiales en nuestra casa, pero teniendo en cuenta lo que hoy han aprendido</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñanzas MINEDU- 2015 OCTUBRE

POLYA: Plan de resolución de problemas

Instrumento N°03

LISTA DE COTEJO 1

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 25 de marzo

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x		x		x	
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Fuente:
SI Logrado
NO En proceso

Instrumento N°01

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
2. IE N°1046. Lugar: La Pólvara Fecha:
3. Edad de los niños y niñas:5 años

II.SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Jugando Hacemos Flores De Colores
2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">• Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">• Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">• La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 25 de marzo del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Evidencias Fotográfica

De la sesión 07 en la que pintamos mediante las palmas de las manos y y ordenamos los pétalos en secuencia de colores según el patrón



Pegado de los pétalos de la flor



PLAN DE SESION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I. E** : LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 27 de abril

II.-DATOS DEL PLAN DE SESION:

2.1. **NOMBRE DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba -2016.

2.2. **SESION:** N°08

2.3. **NOMBRE DEL PLAN DE SESION:** JUGANDO CONOCEMOS ELEMENTOS DE UNA SECUENCIA.

2.4. **DURACION:** 45 minutos

III.-PRODUCTO: IDENTIFICAMOS LOS ELEMENTOS DE UN PATRON.

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio	Matematiza situaciones	Reconoce e identifica los elementos de un patrón de repetición	Propone Hasta Tres Elementos que se repiten para ampliar completar o crear patrones de repetición

V.-SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Dialogamos sobre lo que observan en la pizarra ¿Qué son? ¿Cómo están ubicadas? ¿Qué colores tienen? ¿Les gustaría hacer los que los niños hacen?		

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
DESARROLLO	<p>Salimos con los niños fuera del aula, ya en el patio nos ubicamos en la posición que estaban los niños de los dibujos, parados con los brazos extendidos el oro niño con los brazos levantados y el tercero con las manos en la cintura todos nos vamos formando de la misma manera que la imagen que hemos observado hasta culminar con nuestra secuencia.</p> <p>Nos formamos de otra manera y los niños siguen la secuencia al sonido de unas palmadas cambian de posición los brazos al sonido de dos vuelven a su formación inicial</p> <p>Luego pasaremos al aula y el profesor preguntara ¿que hemos hecho en el patio? ¿Cómo fue nuestro juego? ¿De qué manera nos hemos ubicado?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado? ¿Les gusto la actividad?</p> <p>Hoy aprenderemos los elementos de una secuencia los elementos de una secuencia. Los niños representan mediante el modelado la forma en la que se ubicaron.</p> <p>El niño nos comunica cuando pasamos por su carpeta sobre la forma y presentándonos su niño que se ha ubicado posición en la que se han ubicado.</p> <p>Luego se les da distintos materiales y se les pide que formen distintas secuencias ubicando de manera que ellos quieran que se observe.</p> <p>Los niños exponen su secuencia y explican porque han utilizado esos materiales.</p>		
CIERRE	<p>El niño cuenta lo que asieron y porque lo asieron así.</p> <p>Realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>Que les parece si lo hacemos con otros materiales en nuestra casa, pero teniendo en cuenta lo que hoy han aprendido</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñans MINEDU- 2015 OCTUBRE

POLYA: Plan de resolución de problemas

Instrumento N°01

LISTA DE COTEJO N°01

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 27 de abril

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x			x	x	
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Fuente:
SI Logrado
NO En proceso

Instrumento N°02

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

2. IE N°1046. Lugar : La Pólvara Fecha:

3. Edad de los niños y niñas : 5 años

II.SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Jugando Conocemos Elementos De Una Secuencia

2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 27 de abril del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va desarrollar.		x
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.		x

Evidencias Fotográficas de la sesión 08 en las que se jugó con los materiales que nos envía el ministerio de educación teniendo en cuenta el patrón de la secuencia



Utilizando los materiales de MINEDU el niño Dagoberto de 5 años creo una torre tomando en cuenta el color de cada elemento.



PLAN DE SESION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I. E** : LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 16 de junio

II.-DATOS DEL PLAN DE SESION:

- 2.1. **NOMBRE DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba -2016.
- 2.2. **SESION: N°09**
- 2.3. **NOMBRE DEL PLAN DE SESION:** De Paseo Por El Campo Aprendemos a Clasificar Por Tamaño y Características
- 2.4. **DURACION:** 45 minutos

III.-PRODUCTO: Identifica los elementos gráficos de una secuencia

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio	Matematiza situaciones	Reconoce e identifica los elementos de un patrón de repetición	Reconoce los datos o elementos (hasta tres elementos que se repiten en una regularidad y los expresa en un patrón de repetición)

V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Dialogamos en el aula sobre actividades que hacen cuando salen al campo ¿Qué le gusta hacer en el campo? ¿Les gustaría ir al campo? ¿Qué haríamos en el campo? Entonces saldremos al campo y observaremos		

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
DESARROLLO	<p>El docente saldrá con los niños al campo</p> <p>El docente les ira preguntando sobre las cosas que ven sobre los colorea los tamaños y las formas como son y en que se parece una de otra</p> <p>Los niños recogerán frutos silvestres (porpuros) y antes de comerlos lo clasifican entre los más grandes y los más maduros después de clasificarlos los niños comen los porpuros.</p> <p>Luego los niños recogen cañas de maíz y la diferencian entre delegadas gruesas y luego los comen</p> <p>Los niños recogen maíz con ayuda del docente y padres de familia que nos acompañaron en la salida al campo los niños los van clasificando entre grande y pequeños, el profesor los ordena nueva mente entre grandes y pequeños (un grande un pequeño) y les pide que sigan con la secuencia los niños observan y ordenan nuevamente. Luego del trabajo realizado en campo el docente con ayuda de los niños despanca los choclos y los cocinan luego los comen y ya de vuelta en el aula comenta de lo que han hecho durante las primeras horas de la mañana dibuja y otros modelan lo que más les gusto de la visita al campo y a la chacra de choclos de su amigo DARWIN, lo exponen contando que han dibujado y porque lo que dibujaron es lo que más les ha gustado</p>		
CIERRE	<p>Utilizando materiales y argumentado nuestro trabajo de grande pequeño y los elementos que utilizamos para los elementos de nuestros patrones de dos elementos</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Se podrá ordenar de otra manera?</p> <p>¿Podemos ordenar otras cosas?</p> <p>Les gusto lo que hemos hecho el día de hoy</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje, Propuesta de enseñás MINEDU- 2015 OCTUBRE

POLYA: Plan de resolución de problemas

Instrumento N°01

LISTA DE COTEJO 1

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 16 de junio

Grado: 5 años

Ciclo: II

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01			x	x		x			x
02		x		x		x		x	
03		x			x	x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x		x		x	
09		x		x		x		x	

Instrumento N°02

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

2. IE N°1046. Lugar : La Pólvara Fecha:

3. Edad de los niños y niñas : 5 años

II.PLAN DE SESIÓN N°09

1. Nombre de la sesión: De paseo por el campo aprendemos a clasificar por tamaños y características

2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 16 de junio del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x	
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x	
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va desarrollar.	x	
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x	
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x	
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.	x	
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x	
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x	
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x	
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x	
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x	
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.	x	
14	Elabora instrumentos de evaluación.	x	
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x	

Evidencias Fotográficas de la sesión 09 en la que los niños clasifican los alimentos de la chacra por tamaño y forma



Niños de 5 años haciendo secuencia con los choclos grandes y pequeños.



PLAN DE SESION

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E:** LA PÓLVORA
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ
 1.4. **FECHA** : 21 de junio

II.-DATOS DEL PLAN DE SESION:

- 2.1. **NOMBRE DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Pólvora- Condebamba- Cajabamba -2016.
 2.2. **SESION:** N°10
 2.3. **NOMBRE DEL PLAN DE SESION:** Realiza Secuencias con Tres Elementos
 2.4. **DURACION:** 45 minutos

III.-PRODUCTO:

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Comunica y representa ideas matemáticas	Conoce los elementos de un patrón.	Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con su cuerpo, material concreto

V.-SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Dialogamos en el aula sobre actividades que hacen cuando salen al campo ¿Qué le gusta hacer en el campo? ¿Conocen los espejos? ¿Qué pasa cuando uno de ustedes se mira en uno de ellos? Entonces saldremos al campo y observaremos		

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIAL Y O RECURSOS	TIEMPO
DESARROLLO	<p>Salimos al patio y realizamos la dinámica del espejo.</p> <p>Los niños y niñas se ubican en tres posiciones deferentes (parado sentado y echado), los demás niños y niñas repite lo que sus compañeras hacen.</p> <p>Comentamos sobre la dinámica, mediante preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo estuvieron ubicados sus compañeros y como se ubicaron ustedes?</p> <p>El docente explica que para este juego hubo un orden ¿Nos podremos ordenar de otra manera? ¿Podremos hacer el juego con otros materiales?</p> <p>Recolectamos materiales de nuestro entorno (piedras pirinolas hojas) los niños manipulan y exploran el material recolectado.</p> <p>Los niños repetirán el juego, pero esta vez con los materiales recolectado y la docente acompañara sus actividades.</p> <p>Los niños observaran y comparan sus trabajos con los de sus compañeros, verbalizando lo realizado.</p> <p>Grafican lo que más les gusto.</p>		
CIERRE	<p>Realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto el juego realizado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>Utilizando materiales y Les gusto lo que hemos hecho el día de hoy</p>		

BIBLIOGRAFIA:

Rutas de aprendizaje

Propuesta de enseñans MINEDU- 2015 OCTUBRE

POLYA: Plan de resolución de problemas

Instrumento N°01

LISTA DE COTEJO 1

INSTRUCCIONES: Coloque con una (x) en el casillero según corresponda

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: José Dennis Balbuena Vásquez

Fecha: 21 de junio del 2016

Grado: 5 años

Ciclo: I

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio							
Numero de orden	Indicadores	Reconoce los datos o elementos (hasta 3) que se repiten en una situación de regularidad y los expresan en un patrón de repetición		Representa un patrón de repetición (hasta con tres elementos) con su cuerpo y con material concreto o dibujo		Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos		Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x		x		x	
02		x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04		x		x		x		x	
05		x		x		x		x	
06		x		x		x		x	
07		x		x		x		x	
08		x		x			x	x	
09		x		x		x		x	

Fuente:

SI Logrado

NO En proceso

Instrumento N°02

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

2. IE N°1046. Lugar : La Pólvara Fecha:

3. Edad de los niños y niñas : 5 años

II.PLAN DE SESIÓN N°09

1. Nombre de la sesión: Realiza Secuencias Con Tres Elementos Usando Material De La Zona

2. Estrategia: Actividades Lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">Las actividades propuestas a los niños/as son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
<ul style="list-style-type: none">Dinamizo los procesos del pensamiento, generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.	x	
<ul style="list-style-type: none">Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima a aprendizaje favorable.	x	
<ul style="list-style-type: none">Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
<ul style="list-style-type: none">Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
<ul style="list-style-type: none">La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones que se generan.	x	

Instrumento N°03

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA PROPUESTA PEDAGOGICA

DOCENTE: JOSE DENNIS BALBUENA VASQUEZ

NIVEL EDUCATIVO: EDUCACION INICIAL

FECHA: 21 de junio del 2016

N°	ITEMS	SI	NO
1	La sesión cuenta con actividades para la sesión.	x	
2	La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.		
3	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.		
4	Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va desarrollar.		
5	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.		
6	La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.		
7	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.		
8	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.		
9	Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.		
10	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.		
11	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.		
12	En la sesión se observan actividades para la metacognición.		
13	Las actividades de metacognición favorecen la reflexión de los aprendizajes.		
14	Elabora instrumentos de evaluación.		
15	Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.		

Evidencias Fotográficas de la sesión 10 en donde los niños utilizan materiales de la zona para evidencia su trabajo en el reconocimiento de los tres elementos de
Repetición o patrón



Niña Claudia ubicando los elementos de un patrón con material de la zona.



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. LUGAR Y FECHA: 29-03-2016

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: La Pólvara

1.3. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba- Cajabamba -2016.

1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA: Narrando el cuento “Los Tres Chanchitos”

1.5. PLAN DE SESION SESIÓN: N°01

1.6. DOCENTE PARTICIPANTE: José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

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

NO porque en la aplicación de la estrategia los niños eran muy tímidos para expresarse y participar activamente.

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

SI en el momento de los saberes previos porque algunos estudiantes no querían participar en dar a conocer sus ideas y comenzaban a querer llorar.

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

SI como, por ejemplo:

- Sillas de los niños
- Apoyo de los padres de familia
- El patio que fue imaginariamente el carro
- Plastilina.

2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un **SI** en logrado y **NO** en proceso.

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

Precisar, contextualizar y precisar los indicadores.

Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica alternativa.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 LUGAR Y FECHA** : 30-03-2016
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : La Pólvara
- 1.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba-Cajabamba -2016.
- 1.4 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** Recolectamos Materiales De Mi Aula
- 1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE:** N°02
- 1.6 DOCENTE PARTICIPANTE:** José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
NO porque hubo un momento en que los estudiantes querían inmediatamente utilizar los materiales.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?**
SI en el momento de las indicaciones los niños querían utilizar los materiales sin esperar la explicación de las consignas.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
SI como, por ejemplo:
- Las cuentas, material base diez, tarjetas de colores, figuras geométricas, pinturas.
 - papelote
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un SI en logrado y NO en proceso.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 LUGAR Y FECHA** :12-04 2016
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : La Pólvara
- 1.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba- Cajabamba -2016.
- 1.4 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** Jugamos Con Secuencias Ordenando Los Animalitos De Nuestro Corral.
- 1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE:** N°03
- 1.6 DOCENTE PARTICIPANTE:** José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

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

SI porque en todo momento los niños estuvieron alegres y motivados a participar.

2.2.¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

NO a todos los niños les gusto el tema.

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

SI como, por ejemplo:

- El set de animalitos del MINISTERIO DE EDUCACIÓN”
- Kit de figuras geométricas
- Papelotes
- Hojas boom
- Crayolas

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

SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un SI en logrado y NO en proceso.

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

Incentivar siempre a los estudiantes de diversas maneras para la participación activa

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 LUGAR Y FECHA : 03 -05-2016

1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Inicial la Pólvara

1.7. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba- Cajabamba -2016.

1.3 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA: Elaboramos Nuestro Gusanito Pintando o Pegando Colores Diferentes.

1.4 SESIÓN DE APRENDIZAJE: N°04

1.5 DOCENTE PARTICIPANTE: José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

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

SI porque la clase se desarrolló con total interés y los niños estuvieron entretenidos pintando y pegando los materiales relacionados a la actividad

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?
NO porque las estrategias fueron apropiadas pedagógicamente.

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

SI como, por ejemplo:

- Papel lustre
- Pinturas crayolas.
- hojas boom de colores.

2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un **SI** en logrado y **NO** en proceso.

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

Ser más preciso con los indicadores.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 LUGAR Y FECHA : 4 -05-2016

1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Inicial La Pólvara.

1.8. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba- Cajabamba -2016.

1.3 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA: Jugamos a Pegar y Pintar Con Dos Elementos Gráficos

1.4 SESIÓN DE APRENDIZAJE: N°05

1.5 DOCENTE PARTICIPANTE: José Dennis Balbuena Vásquez

II PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

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

SI porque trabajo tomando en cuenta los momentos, los procesos pedagógicos y procesos didácticos la problematización con preguntas de conflicto cognitivo.

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

NO porque las estrategias son congruentes con la propuesta pedagógica.

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

SI como, por ejemplo:

- lámina
- dinámica el “gusanito corre corre”
- goma papel.
- pinturas, hoja bon.

2.4 ¿El instrumento de evaluación es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un SI en logrado y NO en proceso

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

Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 LUGAR Y FECHA** : 10 de mayo de 2016
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : La Pólvara
- 1.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba-Cajabamba -2016.
- 1.4 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** Jugando Conocemos Los Elementos De Un Patrón
- 1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE:** N°06
- 1.6 DOCENTE PARTICIPANTE:** José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque me he planteado los momentos, los procesos pedagógicos y procesos didácticos.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?**
SI En in inicio para que los niños se ubicaran en el tema las estrategias fueron con poca motivación.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
SI como, por ejemplo:
- Pelotas de colores del MINISTERIO DE EDUCACIÓN.
 - Tarjetas de colores
 - papelógrafo, hojas
 - mesas.
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un SI en logrado y NO en proceso los cuales favorecen la reflexión sobre los aprendizajes esperados de los niños.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
El precisar, contextualizar y plantear los indicadores.
Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica alternativa.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 LUGAR Y FECHA** : 17 de mayo del 2016
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : La Pólvara
- 1.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba-Cajabamba -2016.
- 1.4 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** Jugando Hacemos Flores De Colores
- 1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE:** N°07
- 1.6 DOCENTE PARTICIPANTE:** José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque me he planteado los momentos, los procesos pedagógicos y procesos didácticos promoviendo espacios de expresión, utilizando estrategias para el procesamiento de la información aplicación y transferencia del aprendizaje.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?**
NO porque las estrategias son congruentes con la propuesta pedagógica.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
SI como, por ejemplo:
- Cartulinas de colores
 - papelógrafo
 - imágenes
 - colores
 - tijeras
 - goma
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque trabajé la Lista de Cotejo con un SI en logrado y NO en proceso los cuales favorecen la reflexión sobre los aprendizajes esperados de los niños.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Que las estrategias deben tener método, técnica y recursos.
Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica alternativa.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 LUGAR Y FECHA** : 17 de mayo de 2016.
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : La Pólvara
- 1.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba-Cajabamba -2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:**
Jugando Conocemos Elementos De Una Secuencia
- 1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE:** N°08
- 1.6 DOCENTE PARTICIPANTE:** José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque me he planteado los momentos, los procesos pedagógicos y procesos didácticos que se plasma en las diferentes actividades previstas para desarrollar las estrategias adecuadas de acuerdo a mi propuesta innovadora.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?**
NO las estrategias son congruentes con mi propuesta pedagógica innovadora.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
SI como, por ejemplo:
- Telas
 - Envolturas llamativas
 - Láminas
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un SI en logrado y NO en proceso las cuales favorecen la reflexión sobre los aprendizajes esperados de los niños.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Incentivar siempre a los estudiantes de diversas maneras para la participación activa
Que la estrategia tiene que tener método, técnica y recursos.
Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica alternativa.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 LUGAR Y FECHA** : 16 de junio del 2016.
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : La Pólvara
- 1.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba- Cajabamba -2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** De Paseo Por El Campo Aprendemos A Clasificar Por Tamaños Y Características
- 1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE:** N°09
- 1.6 DOCENTE PARTICIPANTE:** José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque me he planteado los momentos, los procesos pedagógicos y procesos didácticos considerando actividades que permitan ampliar el nuevo conocimiento.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?**
NO porque las estrategias son congruentes con mi propuesta pedagógica.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
SI como, por ejemplo:
- Papel
 - Lápiz
 - Productos de primera necesidad.
 - Cartulinas
 - Plumones gruesos
 - Monedas de papel
 - Cámara
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un **SI** en logrado y **NO** en proceso.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
El precisar, contextualizar y plantear los indicadores.
El tener en cuenta el sustento pedagógico y el sustento científico.
Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica alternativa.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 LUGAR Y FECHA** : 21 de junio de 2016
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : La Pólvara
- 1.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación del juego como estrategia para mejorar, patrones de repetición, de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial La Pólvara- Condebamba- Cajabamba -2016.
- 1.4 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** Realiza Secuencias Con Tres Elementos Usando Material De La Zona
- 1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE:** N°10
- 1.6 DOCENTE PARTICIPANTE:** José Dennis Balbuena Vásquez

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque me he planteado los momentos, los procesos pedagógicos y procesos didácticos. Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?**
NO porque las estrategias son congruentes con mi propuesta pedagógica.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
SI como, por ejemplo:
- Cuento
 - mantas
 - láminas
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?**
SI porque trabaje la Lista de Cotejo con un SI en logrado y NO en proceso.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
El precisar, contextualizar y plantear los indicadores.
Seguir promoviendo acciones para mejorar los aprendizajes de acuerdo a mi propuesta pedagógica alternativa.



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 11:00 a.m. horas del día 12 de Julio del 2017; se reunieron en el ambiente 1H-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ IPARRAGUIRE
2. Secretario: Docente Lic. CONSTANTE ROSARIO CARPANZA SÁNCHEZ
3. Vocal: Docente M.Cs. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMÓN

Y en calidad de asesor el docente: Lic. LUIS GÓMEZ VARGAS

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

APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR PATRONES DE REPETICIÓN, DE LA COMPETENCIA ACTIVA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LA PÓLVORA - CONDEBAMBA - CAJABAMBA - 2016

Presentado(a) por: JOSE DENNIS BALBUENA VÁSQUEZ, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

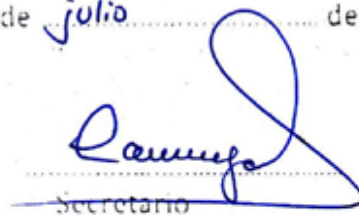
Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera LOGRADO, con el puntaje acumulado de: 64 PUNTOS

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

Siendo las 11:50 a.m. 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, 12 de Julio del 2017.


Presidente


Secretario


Vocal





Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: JOSÉ DENNIS BALBUENA VÁSQUEZ

DNI /Otros N°: 43380152

Correo electrónico: fiurer_4@hotmail.com

Teléfono: 997862405

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional
APLICACION DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR PATRONES DE REPETICIÓN

Título: *DE LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENZA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE REGULARIDAD EQUIVALENCIA Y CAMBIO DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LA PÓLYORA - CONDEBAMBA CAJABAMBA -*

Asesor: Mg LUIS GÓMES VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente.

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



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

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

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

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

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

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


Firma

28 / 02 / 2018

Fecha

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