



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
UBICACIÓN ESPACIAL EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE LOS
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 320, MONTECILLO, UGEL
CAJAMARCA, 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Maribel Cusquisibán Sánchez

Asesor:

Mg. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
MARIBEL CUSQUISIBÁN SÁNCHEZ
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
UBICACIÓN ESPACIAL EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE LOS
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 320, MONTECILLO, UGEL
CAJAMARCA, 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Maribel Cusquisibán Sánchez

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí
Presidente

M.Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar
Secretario

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea
Vocal

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

A:

Mi querido hijo Yoe, por ser mi principal motivo y motor de superación profesional, porque por él emprendí este difícil, pero a la vez muy gratificante reto que es, la formación inicial de los estudiantes.

Los estudiantes del ámbito rural de la UGEL Cajamarca, especialmente a los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 320 de Montecillo, quienes son el futuro de nuestra región y por quienes ha valido la pena la culminación de este proyecto de investigación acción

AGRADECIMIENTOS

A los docentes formadores de la segunda especialidad en educación inicial, por la formación integral impartida en el transcurso de estos dos años.

A la especialista de Educación inicial Profesora Ho No Yuri Rodríguez Seminario por su valiosa orientación en la realización de la presente investigación.

A los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 320 de Montecillo en la cual laboro, quienes siempre estuvieron dispuestos a dar todo de sí en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndome aprender junto a ellos y tener una convivencia armónica.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	Pág
Agradecimientos.....	v
Índice general.....	vi
Índice de tablas.....	ix
Índice de Figuras.....	x
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	4
1.2. Caracterización del entorno sociocultural	5
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	7
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
III. SUSTENTO TEÓRICO	10
3.1. Marco teórico.....	10
3.1.1. Teorías sobre las actividades lúdicas.....	10
3.1.1.1. Teoría De Fröebel.....	10
3.1.1.2. Teoría psicogenética de Jean Piaget.....	11
3.1.1.3. Teoría constructivista de Lev Vygotsky.....	12
3.1.1.4. Teoría de Bruner.....	14
3.1.2. Teorías de las matemáticas.....	14
3.1.2.1. Teoría de Dienes.....	14
3.1.2.2. Teoría de Mialaret.....	15
3.1.3. Actividades lúdicas en la Educación Inicial.....	16
3.1.3.1. Actividades lúdicas y el aprendizaje.....	16
3.1.3.2. Características del juego.....	18
3.1.3.3. Tipología del juego.....	19
3.1.3.4. Beneficios que brinda el juego en el desarrollo del niño.....	21
3.1.3.5. Valores que se desarrollan mediante la ejecución del juego...	22
3.1.4. La matemática en educación inicial.....	22
3.1.5. La ubicación espacial en educación inicial.....	24

3.1.5.1. La ubicación espacial en el área de Matemática.....	24
3.1.5.2. La noción espacial en el área de matemática en educación inicial.....	26
3.2. Marco conceptual.....	28
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
4.1. Tipo de investigación.....	30
4.2. Objetivos.....	30
4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción.....	30
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica.....	30
4.3. Hipótesis de acción.....	31
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora.....	31
4.5. Población y muestra.....	31
4.6. Instrumentos.....	32
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....	34
5.1. Matriz del plan de acción.....	34
5.2. Matriz de evaluación.....	35
5.2.1. Matriz de evaluación de las acciones	35
5.2.2. Matriz de evaluación de los resultados.....	36
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	37
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.....	37
6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje.....	37
6.1.2. Análisis de la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta	39
6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos.....	42
6.1.4. Procesamiento de la evaluación de entrada y salida.....	44
6.1.5. Procesamiento del nivel de logro de aprendizaje por indicador y sesión.....	49
6.2. Triangulación de instrumentos sobre como aprenden los estudiantes de 4 años.....	51
6.3. Lecciones aprendidas	52
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	53
7.1. Matriz de difusión.....	53
CONCLUSIONES.....	54

SUGERENCIAS	56
REFERENCIAS	57
ANEXOS	60
- Matriz 11: Matriz de consistencia.....	61
- Matriz 12: Análisis de sesiones de aprendizaje.....	62
- Matriz 13: Aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica.....	64
- Matriz 14: Análisis de diarios reflexivos.....	64
- Matriz 15: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.....	65
- Matriz 16: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión.....	66
- Plan de sesiones de aprendizaje.....	67
- Lista de cotejo para la evaluación de entrada de los estudiantes.....	96
- Lista de cotejo para la evaluación de salida de los estudiantes.....	97
- Lista de cotejo de la evaluación de las sesiones.....	98
- Diarios reflexivos de la práctica pedagógica.....	100
- Lista de cotejo del desarrollo de la estrategia aplicada.....	104
- Evidencias fotográficas.....	106
- Autorizaciones.....	112

ÍNDICE DE TABLAS

Ítems	Pág
Tabla 1. Resultados de la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.....	40
Tabla 2. Resultados de la aplicación de la evaluación de entrada y de salida de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.....	45
Tabla 3. Resultados del logro de indicadores de evaluación de entrada y de salida de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.....	47
Tabla 4. Resultados del de logro de los indicadores de evaluación de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Ítems	Pág.
Figura 1. Resultados de la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica.....	41
Figura 2. Resultados de la aplicación de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320.....	46

RESUMEN

El presente trabajo denominado; Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016; parte de la reflexión de los procesos pedagógicos de la Educación Inicial donde se requiere la aplicación de estrategias innovadoras para desarrollar diferentes competencias en los estudiantes. Por tal motivo, en la presente investigación acción se responde a la siguiente **pregunta**: ¿Cómo aplicar las actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016? Como **objetivo general** de la propuesta pedagógica se planteó: Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016. La **hipótesis de acción** que orientó la investigación refiere que la aplicación de actividades lúdicas favorece de manera significativa el desarrollo de la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016. El estudio se fundamenta en los aportes de las teorías y los enfoques que sustentan el empleo de actividades lúdicas para desarrollar capacidades en los estudiantes. La investigación se enmarca dentro de los enfoques de la investigación – acción relacionada con la práctica pedagógica en el aula. Se utilizaron **instrumentos** como diarios de campo, diarios reflexivos, fichas de autoevaluación, listas de cotejo de entrada y salida, entre otros, La **población** estuvo conformada por las sesiones del proceso de deconstrucción como de la reconstrucción. La **muestra** estuvo representada por las diez sesiones de aprendizaje con la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción. Los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, pues la aplicación sistemática de actividades lúdicas si favorece en forma significativa el desarrollo de la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de 4 años.

Palabras clave: Actividades lúdicas, ubicación espacial, Matemática.

ABSTRACT

The present work denominated; Application of play activities to develop the spatial location in the area of Mathematics, of the students of 4 years of the I.E.I. N ° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016; Part of the reflection of the pedagogical processes of the Initial Education where the application of innovative strategies to develop different competences in the students is required. For this reason, the present research responds to the following question: How to apply play activities to develop spatial location in the area of Mathematics, in 4-year students of the I.E.I. N ° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016? As a general objective of the pedagogical proposal it was proposed: To apply play activities to develop the spatial location in the area of Mathematics in the 4-year students of the I.E.I. N ° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016. The hypothesis of action that guided the investigation refers that the application of play activities favors in a significant way the development of the spatial location in the area of Mathematics in students of the I.E.I. N ° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016. The study is based on the contributions of theories and approaches that support the use of play activities to develop abilities in students. The research is framed within the research - action approaches related to the pedagogical practice in the classroom. We used instruments such as field journals, reflective journals, self-assessment sheets, checklists of entry and exit, among others. The population consisted of the sessions of the deconstruction process as well as reconstruction. The sample was represented by the ten learning sessions with the innovative pedagogical proposal included in the reconstruction process. The results obtained allowed to confirm the hypothesis presented, since the systematic application of play activities if it favors in a significant way the development of the spatial location in the area of Mathematics in the students of 4 years.

Keyword: Leisure activities, spatial location, Mathematics.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años de nuestra era hemos experimentado en el ámbito educativo, un realce de la importancia que tienen los primeros años de vida de nuestros estudiantes; de allí que se ha planteado la reestructuración de los aspectos organizativos, curriculares y pedagógicos de la educación de los niños y niñas entre 0 y 6 años de edad. Desde este referente, la Educación Inicial es aquella etapa educativa que busca garantizar el desarrollo integral infantil bajo la concepción del niño y la niña como seres sociales, integrantes de una familia y una comunidad, que posee características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares, que aprenden en un proceso constructivo y relacional con su medio; Así, el desarrollo del estudiante se concibe desde un enfoque integral que debe favorecer el aspecto físico, social y emocional para lo cual, el docente aparece como un «mediador» y «propiciador» de experiencias de aprendizaje significativas, que permitan al niño o niña avanzar en su formación.

Bajo estas circunstancias, una de las áreas curriculares ejes en Educación Inicial es la Matemática, la cual, cobra importancia pues permite que el estudiante comprenda la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. El área debe poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, aplicado a la vida real procurando la elaboración de conceptos, el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes matemáticas a través de actividades lúdicas o juegos como medios por excelencia para el aprendizaje infantil.

El propósito del presente trabajo de investigación sobre aplicación de actividades lúdicas se refiere a que los docentes de educación inicial deben hacer el uso de los juegos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para lograr aprendizajes significativos. En este proceso lúdico los estudiantes lograrán despertar y mantener el interés por las matemáticas de una manera divertida, espontánea y creativa.

El juego es la principal actividad de los niños y niñas y les permite representar la realidad y enfrentarla, les brinda la oportunidad de ejercitarse, ampliar sus capacidades intelectuales, liberar sus emociones y sentimientos, crear vincularse con otros, comunicarse y reconstruir los acontecimientos de su vida mediante la imaginación; es decir el juego se convierte en un motor de desarrollo infantil.

Por todo lo expuesto, las actividades lúdicas son consideradas como una estrategia didáctica apropiada a los estudiantes del nivel inicial para poder desarrollar la ubicación espacial a partir de las nociones espaciales, que le servirá para su independencia en su entorno y como el inicio hacia la geometría en el área de matemática.

En el presente trabajo de investigación denominado “aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de la matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016. Se ha considerado aspectos importantes organizados en los siguientes apartados:

En el apartado I Se describe la fundamentación del problema en donde hablaremos de la caracterización de la práctica pedagógica y la caracterización del entorno sociocultural.

En el apartado II hablaremos de la justificación de la investigación, por qué y para qué estamos realizando este trabajo de investigación.

El apartado III está relacionado con las diferentes teorías y enfoques de los autores que nos hablan sobre la importancia y beneficios que nos brindan las actividades lúdicas.

En el apartado IV hace referencia al tipo de investigación realizada, a los objetivos generales y específicos tanto del proceso de la investigación acción como de la propuesta pedagógica, la hipótesis de acción, beneficiarios, la población, muestra y los diferentes instrumentos utilizados.

En el apartado V se encuentra el plan de acción, es decir, las actividades que se realizaron para el cambio de la práctica pedagógica y el plan de evaluación de la investigación con sus respectivas matrices.

El apartado VI corresponde a la discusión de los resultados; donde se presentan los resultados y el tratamiento de la información, es decir, las tablas con los datos representativos hallados, analizados, interpretados y discutidos. También se presenta la triangulación de los diferentes instrumentos de recolección de datos y las lecciones aprendidas durante la investigación. Y,

El apartado VII donde encontramos la difusión de los resultados con las acciones realizadas para este fin tanto a los estudiantes, a los padres de familia, a la Institución Educativa y comunidad en general.

Esperando que el trabajo de investigación acción contribuya al fortalecimiento de la práctica pedagógica de los docentes del nivel inicial y la aplicación de actividades lúdicas en las Instituciones Educativas dejamos a disposición esta gran experiencia pedagógica

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

La práctica pedagógica es responsabilidad de cada uno de los docentes dentro y fuera del aula evidenciándose en los aprendizajes de los estudiantes, de manera específica en el logro de competencias y en el desarrollo de capacidades de acuerdo a los dispositivos del Ministerio de Educación del Perú. En esta oportunidad me permito narrar los hechos más importantes de las actividades desarrolladas en cada sesión de aprendizaje tomando como insumo los 10 registros de información como producto de la aplicación de la técnica, esto es, diarios de campo aplicando una investigación netamente cualitativa.

Mi práctica docente se caracterizaba porque casi siempre iniciaba motivando a los estudiantes con canciones, cuentos y dinámicas que guarden relación con el aprendizaje que esperaba lograr para así despertar su interés, pero me di cuenta que sólo lo hacía al inicio de la actividad por lo que ésta se iba perdiendo a lo largo de la sesión al no utilizar otras estrategias para mantenerlos motivados.

El dialogo interrogativo me ayudaba tanto para explorar los conocimientos previos que tenían acerca del tema como para consolidar su aprendizaje, sin embargo creo que hacía un uso excesivo de la estrategia disminuyendo la atención de los estudiantes o provocando la realización de otras actividades distintas a la planificada. Pocas veces inducía a los estudiantes a la reflexión y análisis al formular escasas preguntas que conlleven al conflicto cognitivo que es una forma de mantenerlos motivados en toda la sesión. En el desarrollo de mis sesiones generalmente utilizaba estrategias que están relacionadas con el aprendizaje que esperaba lograr en mis estudiantes pero carecían de significatividad para ellos por no ser acordes a su edad, a sus necesidades e intereses, a las particularidades que presentan cada uno de ellos y principalmente a sus características propias como niños al utilizar escasamente actividades lúdicas adecuadas al nivel inicial como estrategia primordial y así lograr aprendizajes significativos, realizaba un acompañamiento personalizado a aquellos estudiantes que requieren de algún tipo de apoyo por presentar diferentes ritmos y estilos de aprendizaje sin embargo no preveía actividades simultáneas y diferenciadas de acuerdo a sus particularidades que puedan realizar los demás niños fomentando el desorden y ampliando el tiempo

programado para la sesión; en lo posible presentaba variedad de material manipulable estructurado o no estructura que despierte la curiosidad de mis estudiantes, sin embargo no es explotado al máximo por que la motivación se ha ido perdiendo paulatinamente; utilizaba fichas de aplicación para evaluar la transferencia del aprendizaje o para reforzar o consolidar el aprendizaje así como hojas en blanco para darles la oportunidad de desarrollar su creatividad y su habilidad cognitiva. Finalmente al cierre de las sesiones formulaba preguntas para evaluar el logro del aprendizaje esperado y pocas veces daba alguna actividad de extensión para su casa.

Esta realidad me permitió reflexionar sobre mi práctica pedagógica y luego de analizar cada uno de los procesos pedagógicos sistematizados en la matriz de categorización he llegado a la conclusión que mi mayor debilidad es el escaso uso de actividades lúdicas para la enseñanza de la Matemática. Como producto del análisis textual de la caracterización de mi práctica pedagógica surgiendo el siguiente problema: No conozco actividades lúdicas para poder lograr aprendizajes esperados en el nivel inicial específicamente para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática.

La Educación Inicial es la base que va a fijar futuros aprendizajes de los estudiantes y que es en esta etapa donde las actividades lúdicas concebidas como la forma natural de incorporar a los niños y niñas al medio que los rodea con el fin de que aprendan en base a sus experiencias; de aquí que las actividades lúdicas constituyen un elemento fundamental para ser utilizado como una estrategia a desarrollar en las actividades de aprendizaje y al aplicarlo me permite lograr que los estudiantes sean participativos, activos y constructores de su propio aprendizaje.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural:

La comunidad de Montecillo pertenece al centro poblado de Huambocancha Alta, distrito de Cajamarca, está ubicada a 12 km. al noroeste de la ciudad de Cajamarca, con una altitud de 3118 m.s.n.m. Cuenta con una población aproximada 500 familias. Los padres de familia se dedican en su mayoría a las actividades agrícolas pero a la vez trabajan eventualmente en actividades mineras, como agentes de seguridad, choferes de transporte urbano (combi, taxi, moto taxi) y otros dentro o fuera del distrito, pocos son los que se dedican a las actividades agrícolas

exclusivamente; las madres de familia se dedican a las labores domésticas por lo que se puede concluir que la mayoría de padres de familia cuenta con bajos recursos económicos quienes al permanecer el mayor tiempo fuera de sus hogares descuidan la educación de sus menores hijos . La mayoría de padres y madres de familia de la zona no se identifican con las instituciones educativas de inicial y primaria de su comunidad, ya que, en su mayoría optan por instituciones urbanas de la ciudad de Cajamarca sacrificando a los niños al tener que trasladarse a tempranas horas y con caminatas largas y tediosas, justificando su actuar a la exagerada necesidad del aprendizaje de la lectoescritura en el nivel inicial, a la escasa valoración del juego como estrategia primordial por lo que la institución educativa inicial alberga a un mínimo de estudiantes de la comunidad.

La Institución Educativa Inicial N° 320 de Montecillo se encuentra ubicada al borde de una trocha carrozable, cuenta con un local propio, sin embargo su infraestructura es deficiente, contando con únicamente dos ambientes pequeños destinados para aulas de clase donde no solamente se desarrollan las actividades de aprendizaje sino que también sirven de almacén para los diferentes materiales educativo; esto debilita la presentación de un ambiente ordenado, adecuado y pertinente a una verdadera aula de educación inicial; pese a que cuenta con 26 años de creación, no cuenta con los servicios básicos necesarios como agua y desagüe, por lo que cada madre de familia provee con un par de baldes del líquido elemento necesarios en la preparación de alimentos así como para la higiene diaria de los niños cantidad que resulta insuficiente; cuenta con una sola letrina la cual es utilizada por todos los miembros de la I.E. A parte de ello, carece de un patio o ambiente de libre recreación para los estudiantes, limitando a las docentes la realización del trabajo pedagógico, al no contar con un ambiente adecuado para la realización de actividades lúdicas necesarias en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, que logren competencias y capacidades de las diferentes áreas curriculares del nivel inicial.

La institución educativa alberga a 21 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad quienes padecen de hacinamiento y están en constante peligro por el tránsito de vehículos de transporte. El aula de los niños y niñas de 4 años es relativamente pequeña con mobiliario insuficiente y en regular estado, donde al no contar la I.E. con otros ambientes, los espacios están muy recargados tanto con la ambientación propia del nivel inicial como por los diferentes materiales educativos para cada área

curricular, distraendo en algunos momentos la atención de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

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

En mi práctica pedagógica se evidencia el desconocimiento de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de edad.

En tal sentido, en la presente investigación se pretende dar respuesta a la siguiente pregunta:

¿Cómo aplicar las actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Teórica: Con el presente trabajo de investigación se pretende ampliar los conocimientos de las diferentes teorías y enfoques que sustentan la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes, para así poderlas aplicar de manera adecuada y pertinente en mi práctica pedagógica.

Metodológica: En este aspecto, el presente trabajo de investigación es realizado porque aplico de manera escasa y deficiente actividades lúdicas como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática y mediante esta propuesta pedagógica pretendo mejorar mi práctica docente dando énfasis en su utilización, donde los estudiantes van a movilizar todas las capacidades matemáticas para desarrollar su ubicación espacial, generando así esos aprendizajes significativos que tanto requieren; al mismo tiempo, porque la enseñanza de la matemática guarda una relación con el conocimiento científico y técnico. Así pues, desde esta perspectiva se diseñarán, planificarán, ejecutarán y verificarán la aplicación de algunas actividades lúdicas para el desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemáticas de los estudiantes y de esta manera los resultados puedan servir de referencia para futuros estudios.

Práctica pedagógica: El presente trabajo tiene como finalidad mejorar mi práctica docente en dicho campo y la de otros docentes con las mismas deficiencias aportando sugerencias para dinamizar las acciones en cada una de las sesiones de aprendizaje del área de matemática ya que luego de la deconstrucción de mi práctica pedagógica encuentro que una de mis principales debilidades es la deficiente aplicación de actividades lúdicas como estrategia en la enseñanza de la matemática en el nivel inicial, considerada esta, la estrategia esencial por ser una de las actividades propias de la edad de los estudiantes, de su interés, necesidad y parte del proceso didáctico de la enseñanza de la matemática como es la fase vivencial, que corresponde a la utilización de su propio cuerpo en movimiento; por lo que yo como docente he creído por conveniente recabar información referente a actividades lúdicas específicamente para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática y aplicarlos de una manera adecuada y pertinente asegurando la consolidación de los aprendizajes significativos de los estudiantes.

Con la presente investigación se pretende promover la formación integral del niño en edad preescolar a través de la práctica de los juegos lúdicos y su adaptación como

herramienta de enseñanza en espacios de aprendizaje en el nivel inicial, ya que, las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo intelectual, motor, afectivo; a la vez que constituye una vía natural de expresión del niño. Son la clave fundamental en la infancia, por cuanto estas facilita que el individuo aprenda las capacidades de orientación y por ende logre aprender las matemáticas.

III. SUSTENTO TEÓRICO.

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teorías sobre las actividades lúdicas.

Tomando en consideración las teorías que sustentan las actividades lúdicas relacionadas con el juego en la Educación Inicial son diversas, entre ellas tenemos de Fröebel, Piaget, Lev S. Vygotsky, Dienes, Bruner y otras. Sin embargo, la teoría que más relación tiene con la investigación acción es la teoría de Fröebel. Estas las detallo a continuación:

3.1.1.1. Teoría de Fröebel

Fröebel decía: El juego es la actividad más espiritual, más pura del hombre, en esta etapa y, al mismo tiempo propio de la vida humana en su totalidad, de la vida natural escondida del hombre y de todas las cosas. Aporta alegría libertad, satisfacción, descanso interior y exterior y nos pone en paz con el mundo. (Cary, 2002).

La educación ideal del hombre, según Fröebel, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.

Como se aprecia el juego como actividad lúdica para la educación inicial y para el hombre como actividad espiritual, constituye un recurso que aporta a los grupos sociales y en especial a los niños alegría, paciencia, respeto a las reglas y creatividad.

De la misma manera Ruiz (2005) afirma que: El modelo froebellano centra su atención en el juego como procedimiento metodológico principal, creando materiales específicos con el fin de transmitir el conocimiento, a los que denomina “dones” o regalos; y, que están constituidos por una serie de juguetes y actividades graduadas.

Desde este punto de vista concibe la educación como la posibilidad de promover la actividad creadora, espontánea y libre del niño.

La teoría pedagógica desarrollada por Fröebel, requiere especial relevancia, por haber sido planteada con relación a una concepción muy

abierta y activa del niño, ha tenido un carácter de permanencia que ha trascendido el modelo que él mismo planteó. En la misma destaca una serie de principios, tales como: Individualidad, libertad, auto actividad, relación, unidad o unificación, entre otros.

Considerando los aportes de Fröebel (2005) relacionados con los objetivos implica despertar los aspectos y facultades que el niño trae, lo que conlleva:

- El desarrollo de los miembros del cuerpo por una serie progresiva de ejercicios y juegos gimnásticos.
- el ejercicio de los sentidos, en especial de los espirituales, de los sentidos de la forma y el color por observaciones de la más variada especie; del sentido del sonido y sentimientos del ritmo y tacto, por medio de canciones y melodías.
- La estimulación de los sentimientos morales y religiosos y el desarrollo del carácter por medio de conversaciones.
- Otros.

3.1.1.2. Teoría Psicogenética de Jean Piaget.

Según la UNESCO (1980) como Organismo Internacional del desarrollo de la cultura afirma que: Jean Piaget ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otras modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. (p. 9).

La parte mental también constituye otro elemento importantísimo que va acompañado con la parte motriz de los niños, en esa dialéctica el ser humano se desarrolla a cabalidad y en el futuro podrá expresarse de diferentes formas, es decir el estudiante es capaz de solucionar sus propios problemas.

De la misma forma afirma Piaget (1945) citado por Minerva (2001) en el que expresa lo siguiente: “las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes”:

- **Juegos de ejercicio:** Hasta los dos años; repeticiones agradables que responden al estadio sensomotor.
- **Juegos simbólicos:** De dos a seis años; caracterizados por la asimilación de la realidad al ego; juegos de ficción.
- **Juegos de reglas:** Tendencia al formalismo (las reglas son arbitrarias) que aumentan con la edad, desde las canicas al bridge.
- **Juegos de construcción:** Desde los cubos al modelismo. “como de observa cada estadio prefiere un tipo de juego” (p, 124). Esto implica que según Piaget los juegos tienen diferentes modalidades los cuales tienen una relación directa con el aprendizaje en los niños porque como lo señala el mismo autor Minerva (2001), “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón” (p, 125). Esto significaría que las actividades lúdicas donde se desarrolla el juego permite el proceso de asimilación, acomodamiento y equilibrio componentes fundamentales para aprender las categorías de tiempo y espacio que son capacidades fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas.

3.1.1.3. Teoría Constructiva de Lev S. Vygotsky.

Vygotsky citado por Tripero (sf.) expresa: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño”. 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 socio 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:

Primera fase; de dos a tres años, en la que los niños juegan con objetos según el significado que su entorno más inmediato les otorga. Aquí aprende la función real y simbólica de los objetos.

Segunda fase; de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático”, en la que 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 la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

El juego según Vygotsky “es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar”. Estas respuestas se van dando poco a poco mediante la ejecución del juego donde el niño va descubriendo y experimentando todo lo que tiene en su entorno, reforzando sus experiencias nuevas con las anteriores que ya están interiorizadas, sólo así el niño podrá aprender a aprender.

La Teoría de Lev S. Vygotsky también señala que los niños construyen sus conocimientos de forma activa, mientras juegan van explorando su entorno. “Describió el desarrollo del niño como inseparable de las actividades sociales y culturales”. “Destacó que la

interacción social de los niños con adultos y pares es indispensable para el avance del desarrollo cognoscitivo”.

3.1.1.4. Teoría de Bruner.

Bruner (s.f.) afirma lo siguiente: “El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía”. (p, 23).

Esto implica que las actividades lúdicas promovidas por el juego promueven el desarrollo de la inteligencia en los niños, por lo tanto, el juego cumple un papel fundamental en el proceso del aprendizaje de los estudiantes.

Las cuatro teorías mencionadas anteriormente contribuyen en ser aportes para la investigación acción y en forma especial para sustentar los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la educación inicial.

3.1.2. Teorías de las Matemáticas.

Entre las teorías relacionadas con la matemática se ha considerado las siguientes para efectos de la siguiente investigación acción:

3.1.2.1. Teoría de Dienes.

Una de las teorías que explica el aprendizaje de las matemáticas es la de Dienes (s/f) mencionado en Castro (2002); “(...) dicha teoría tiene cuatro principios sobre los que se apoya. Principio dinámico. Considera que el aprendizaje es un proceso activo por lo que la construcción de conceptos se promueve proporcionando un entorno adecuado con el que los alumnos puedan interactuar. Principio constructivo. Las matemáticas son para los niños una actividad constructiva y no analítica. El pensamiento lógico-formal dependiente del análisis puede ser muy bien una tarea a la que se consagran los adultos, pero los niños han de construir su conocimiento. Principio de variabilidad matemática. Un concepto matemático contiene cierto

número de variables y de la constancia de la relación entre estas surge el concepto. Principio de variabilidad perceptiva. Existen diferencias individuales en cuanto a la percepción de los conceptos.” (p, 9).

Esta teoría explica según estos principios que la matemática es el resultado de la conjugación de estos cuatro componentes; y que según nuestro trabajo tienen una relación directa con las actividades lúdicas; como es el principio dinámico, por eso que los juegos asociados a las actividades lúdicas pedagógicas tienen que motivar este aprendizaje de las matemáticas.

3.1.2.2. Teoría de Mialaret.

De igual manera en la teoría de Mialaret (s/f) citado por Castro (2002); considera seis etapas en la adquisición del conocimiento matemático, que se exponen a continuación. Primera etapa. Acción misma, comienza admitiendo la necesidad de manipulación, de acciones con los objetos sobre las que reflexionar. En esto sigue a Piaget que considera que "las operaciones son acciones interiorizadas".

Segunda etapa. Acción acompañada por el lenguaje, la acción por sí sola no es suficiente y debe de estar apoyada por el lenguaje, iniciándose así en el vocabulario elemental del concepto correspondiente. Las descripciones se hacen significativas, ya que cada una de ellas se sustenta en una acción simultánea.

Tercera etapa. Conducta del relato, sin necesidad de repetir una acción se puede narrar, la acción es evocada y recreada por su simple emisión verbal. Se puede afirmar que es en esta fase en la que la experiencia se transforma en conocimiento.

Cuarta etapa. Aplicación del relato a situaciones reales, actuando y esquematizando las conductas relatadas mediante objetos simples o material no figurativo.

Quinta etapa. Expresión gráfica de las acciones ya relatadas y representadas, supone un paso más en el camino de la esquematización progresiva de la abstracción creciente y sobre todo en la matematización del problema que se está considerando. Sexta

etapa. Traducción simbólica del problema estudiado, último escalón para la asimilación matemática de un concepto. (p, 11)

3.1.3. Actividades Lúdicas en la Educación Inicial.

Las actividades lúdicas son complejas porque si bien es cierto que tienen relación con el juego no todo juego es lúdico; ya que las actividades lúdicas buscan un aprendizaje agradable y divertido; de esta manera Posada (2014) dice, “Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos.” (p, 29).

Por esta razón las actividades lúdicas tienen que permitir el desarrollo de todas las capacidades que tienen los estudiantes, para ello se debe usar un conjunto de juegos estratégicos.

Sobre las actividades se afirma que: “La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades.

Andreu y García (s/f) “En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa” (p, 122).

Esto significa que las actividades lúdicas tienen relación con el movimiento físico de los estudiantes y según las actividades programadas en las sesiones de aprendizajes, las cuales deben contribuir con el aprendizaje de ciertas competencias y capacidades que están en el Diseño Curricular Nacional.

3.1.3.1. Actividades lúdicas y el aprendizaje.

Nuestro Diseño Curricular Nacional del Perú actualmente presenta orientaciones metodológicas diversas donde la mejor estrategia como actividad lúdica es el “juego”, ya que los niños

necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad el juego es esencialmente corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. (Ministerio de Educación, 2008, p.29).

El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse”. (Ministerio de Educación, 2010, p.11).

Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego que lo ayuda a aprender y crecer mejor. El juego proporciona un aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos: practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar. Las actividades relacionadas con el juego permite además de lo mencionado que los niños entrene en contacto con la naturaleza e interioricen lo que realmente implica ser parte del contexto; con esto quiero decir, que el juego solamente es una parte del desarrollo bio psico social.

Para Del Arco Quel (2017) el niño necesita sentirse siempre seguro para encontrar en sí mismo los recursos simbólicos de acción y poderse situar frente a los periodos de angustia difíciles de asumir, especialmente de la angustia de ser destruido o abandonado. El niño para asegurarse ha de poder enlazar la angustia con el placer de la acción, con sus actividades lúdicas, por ello el jugar es un antídoto para la angustia: el niño se hace creador de su propia seguridad, lo que es necesario para la conquista de su identidad, de sus identificaciones y de su autonomía.

Entonces podemos definir que el juego es la actividad más importante que realiza el niño en su diario vivir, lo toma como una acción seria de la cual aprende, por tal razón todo docente debe aprovechar el juego y utilizarlo como metodología fundamental en la enseñanza-aprendizaje y así utilizar sus ventajas didácticas.

3.1.3.2. Características del Juego.

- Es una actividad que no tiene interés alguno.
- Es una actividad que manifiesta placer por lo que se está realizando, no pretende alcanzar nada extraño al propio ejercicio.
- El juego es espontáneo y libre, no requiere de preparación, el niño siempre está preparado y con las ganas de jugar inician y terminan un juego y empiezan de nuevo a jugar sin cansarse, manifestando las necesidades e intereses de cada momento.
- El juego es divertido, espontáneo, placentero y lo más importante no es obligatorio por ningún motivo.
- Por medio del juego se manifiesta alegría, facilitando el conocimiento del entorno y los procesos sociales dinámicos de su vida.
- El juego permite la liberación de todas las dudas e inquietudes que atraviesa el niño, las resuelve o las ignora siempre buscando el beneficio como tal.
- El juego para el niño es una actividad muy importante tiene un carácter de seriedad que no se puede interrumpir, es el trabajo que realizan todos los días en todo momento expresando su satisfacción por medio del juego.
- Está lleno de misterio e inseguridad, que más adelante se transformará en ganancia de seguridad y satisfacción.
- Promueve la colaboración de todos los niños en el cumplimiento de las actividades.
- Fortalece los conocimientos adquiridos.

3.1.3.3. Tipología del juego.

Existen muchas clasificaciones con relación al juego, pero únicamente definiré los que son útiles para la realización de la presente investigación acción:

➤ **Juego de reglas o juego reglado:** En este tipo de juego existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para alcanzar el objetivo previsto. Contribuyendo al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y de la socialización del niño, inician en la organización y la disciplina, enseñando a someter los propios intereses a la voluntad general.

A partir del juego en equipo, el niño aprenderá a ser él y aprenderá a situarse en el punto de vista de los demás. Por ejemplo: los juegos de refugio, cartas de nombres, las escondidas, el fútbol... (Escuela para Educadoras. Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Nivel Inicial, 2008)

A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego. En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño.

Tomando en consideración los aportes de Ortega (1992), señala que: Entre los recursos intangibles que aportó Fröebel a la práctica de la educación de la primera infancia, cabría mencionarse en forma especial lo que hoy llamaríamos cantos alusivos, es decir, canciones, cuyas letras van relacionadas con actividades que paralelamente va realizando el niño. Estos cuentos los creó Fröebel con relación a sus dones, pero hoy en día se han generalizado y son habituales con relación a cualquier tipo de actividad del jardín infantil.

Como señala Ortega (1992), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social. Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”. Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo. Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros.

El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir. Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la

identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés

➤ **Juegos tradicionales:** Estos juegos se dan de generación en generación, están muy ligados a la historia, cultura y tradición de un país. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen, por ejemplo: la rayuela, el trompo, el balero, entre otros.

3.1.3.4. Beneficios que brinda el juego en el desarrollo del niño.

El juego es una herramienta sumamente necesaria para el docente proporcionándole la adaptación de los niños con sus compañeros, también permite luchar con los miedos e inseguridades que bombardean a los niños en diferentes situaciones. El compromiso afectivo del docente da lugar a un mejor desarrollo de los juegos y los trabajos que comparte con los niños. Existen numerosos beneficios con relación al juego entre ellos podemos mencionar algunos:

- Las relaciones solidarias, afectivas y positivas generan comportamientos efectivos en el desarrollo del niño.
- La capacidad para ponerse en la situación de otra persona y respetar su punto de vista.
- Resolver tareas y problemas de forma grupal, a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o el control.
- La capacidad para expresar libremente y auténticamente los estados de ánimo, conocimientos y emociones.
- La participación individual y grupal.
- Desarrollar una imagen positiva de sí mismo y apreciando la importancia de las otras personas.
- La alegría con el propósito de formar niños felices.
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades.
- Permite el intercambio diferencial.
- Desarrolla la imaginación, creatividad.

3.1.3.5. Valores que se desarrollan mediante la ejecución del juego.

Durante el juego los niños también aprenden valores dando un paso muy gigante que nos libra de educar reprimiendo, por ello es una actividad que debe desarrollar y fomentar: La solidaridad en vez de la igualdad, la actividad en vez de la pasividad, la creatividad en vez de los moldes, el esfuerzo común en vez del individualismo, la socialización en vez del aislamiento, la honestidad en vez de engaños, la libertad en vez de la opresión, la integridad en vez de la sectorización humana. Estos son algunos de los aprendizajes que propicia el juego, estos aprendizajes sólo serán posibles gracias a la justa y acertada participación del docente y de la comunidad.

3.1.4. La Matemática en Educación Inicial.

Según Estela (2008) afirma que la matemática es una actividad que ha tenido desde siempre un componente lúdico que ha sido la que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido.

Este enunciado nos indica que el juego es una actividad esencial en la vida del ser humano con distintos objetivos, pero con el mismo fin, adquiriendo conocimientos, habilidades, destrezas y especialmente le brinda la oportunidad de conocerse a sí mismo a los demás y al mundo que le rodea, logrando el fortalecimiento del desarrollo integral.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, puesto que los niños juegan porque el juego es un placer en sí mismo, pero la mayor importancia reside en el hecho que permite resolver simbólicamente problemas y poner en práctica distintos procesos mentales.

El juego resulta muy enriquecedor para el conocimiento lógico matemático y la velocidad del pensamiento, siendo una herramienta metodológica muy importante para trabajar con los niños. Durante la práctica lúdica se incrementa su potencial cognoscitivo, explotando el potencial del niño en lo que a conocimiento lógico matemático se refiere.

Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo el niño en las matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. El gran beneficio de este acercamiento

lúdico consiste, en su potencia para transmitir al niño la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos

El juego y la matemática tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. La matemática dota a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático.

El juego como proceso facilitador del conocimiento y dinamizador de la vida de los niños y las niñas posibilita los espacios propicios en los que los niños interactúen consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrollando iniciativas propias, compartiendo sus intereses, desarrollando sus habilidades y destrezas. Este ofrece a los niños y las niñas la posibilidad de estar activo, jugar es distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar en integrarse.

La actividad matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico; ya que a través de este los niños y las niñas adquieren con facilidad los conocimientos; el juego los motiva y los dispone de una manera activa participando en la construcción de sus propios conocimientos. La matemática, por su naturaleza misma, es también juego, este juego implica proponer situaciones significativas y enriquecedoras, que estimule, potencie y desarrolle competencias matemáticas.

Se considera que el juego es la estrategia más adecuada para transmitir a los niños y las niñas el profundo interés y el entusiasmo que la matemática pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática. El gran beneficio de este acercamiento lúdico (juego) consiste en su potencia para transmitir a los niños y las niñas la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos de su contexto; bajo esta perspectiva se cree que el mejor proceso para hacer matemática es proporcionar a los niños y las niñas juegos significativos e interesantes en los que puedan explorar y desarrollar sus competencias y habilidades.

Se hace importante destacar que la utilización adecuada de los juegos en el aprendizaje, facilita la comprensión de conocimientos, sobre la base de que los niños y las niñas son más perceptivos con los temas recibidos a través de la utilización de estrategias lúdicas (Juegos significativos).

El principal instrumento consiste en estimular las habilidades del niño fomentando actividades lúdicas que despierten las ganas de conocer y ver el mundo.

3.1.5. La ubicación espacial en educación inicial.

La construcción del espacio es una actividad corporal. Los gestos y los movimientos van conformándose como una toma de posición del espacio por parte de los niños. En un primer momento estos desplazamientos se realizan de forma exploratoria, se experimenta la posición a través de los desplazamientos de su propio cuerpo; posteriormente utiliza su cuerpo como punto de referencia para ubicar objetos en el espacio que le rodea. Cuando se llega a dominar esta etapa, el niño está en situación de relacionar los objetos independientemente de su cuerpo y, por último, serán capaces de distinguir relaciones de posición en el espacio gráfico.

El punto de partida para trabajar las nociones espaciales es necesariamente el cuerpo: la imagen mental que construye del mismo es la base sobre la que construye el espacio que lo circunda. Los niños deben construir un sistema de referencia que les posibilite definir posiciones, distancias, organizar movimientos, representar movimientos de otras personas u objetos, etc. En el colegio se hacen presentes las relaciones espaciales cuando se organizan las mesas de trabajo, se ubican los sectores y se organiza el día.

3.1.5.1. La ubicación espacial en el área de Matemática.

Sobre la ubicación espacial en el área de matemática; se afirma que Piaget (1956) citado por Marín (2013), dice que es “El conocimiento del espacio proviene del principio de la actividad sensorio motriz, el espacio es paralelo a la inteligencia sensorio motriz, puesto que la percepción y la motricidad van ligados a la acción; dicho espacio se mantiene hasta la aparición de la función simbólica, seguidamente viene el espacio representativo y simultáneamente el pensamiento intuitivo y la imagen mental.” (p, 17).

Esto implica que las nociones de ubicación espacial tienen que ver con el proceso del desarrollo psicomotor o la actividad sensorio motriz que se va desarrollando en el niño; el cual está en función a las etapas que propone Piaget. En cuanto a los períodos o estadios establecidos por Piaget se hará énfasis en el preoperatorio el cual es el segundo de los cuatro estadios; sigue al estadio sensorio motor y tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años de edad.

Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad. Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la concentración, la intuición, el egocentrismo, la yuxtaposición y la irreversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades). Aquí se hace referencia al desarrollo cognitivo como el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender.

Las habilidades son utilizadas para la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana. El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento.

Por esa razón para poder generar el concepto de espacio se tienen que generar en el niño de inicial una serie de experiencia lúdicas que tengan relación con las fases de espacio sensorio motor, la representación espacial y la medida del espacio y la perspectiva con el fin de generar en el niño el concepto de espacio; “La relación del niño con el espacio que le rodea es progresiva. Los primeros conceptos que adquiere son de naturaleza topológica. La Topología es el estudio de las propiedades del espacio que no están afectadas por una deformación continua y, por tanto, permanecen invariantes en sus transformaciones. Así, una cuerda que está atada, seguirá atada aunque se estire, se curve, se doble, (...)” (p, 8). De esta manera el

aprendizaje de la noción de espacio es vital fortalecerla en el niño; porque con esta categoría se podrá aprender el concepto de número, cantidad y masa; que capacidades fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas.

3.1.5.2. La noción espacial en el área de matemática en el nivel inicial

En el nivel inicial, específicamente en matemática lo que se desarrolla en los estudiantes son nociones como: De cantidad, de número, de clasificación, de seriación, etc. Por lo que en lo referente al espacio hablamos de nociones espaciales.

En el trabajo de investigación de Milena (2010) se manifiesta que; “El desarrollo mental de las nociones espaciales en el niño es un proceso lento y se nutre de las experiencias que tiene del mundo material, simbólico social y cultural. Inicialmente es un pensamiento espacial fragmentario y parcial pues toma como referente su propio cuerpo y los objetos del entorno inmediato; pero a medida que va creciendo, conquista nuevos espacios más amplios y crea nuevos referentes”. (p, 26).

Por lo tanto, el aprendizaje de las nociones espaciales en los niños es un proceso lento que debe ser nutrido con las actividades lúdicas que estimulan lo sensorial y de esta manera se va aprendiendo la noción de espacio que es vital para el aprendizaje de la Matemática.

“Es el conocimiento o toma de conciencia del medio y sus alrededores, es decir la toma de conciencia del sujeto, de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que le rodea, su entorno y los objetos que en él se encuentran”. Los niños desde muy pequeños experimentan, con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros...), a través de sus acciones van construyendo progresivamente las relaciones espaciales entre estos, A partir de las primeras construcciones, logran estructurar gradualmente el mundo que los rodea en una organización mental o representada.

Para favorecer la apropiación del conocimiento espacial, así como de las formas geométricas, es preciso considerar los elementos del entorno como un punto de referencia externo a la persona. Ejemplo: realizar caminatas, recorrer por las calles cercanas al centro educativo...

Utilizando puntos de referencia comentar: “Nicolás está más lejos que Romina”, “El perro está al lado del túnel”, girar a la derecha, entre otros.

El proceso de las relaciones espaciales involucra las relaciones:

- ✓ Con el objeto ejemplo: en sus manos, abajo de mis pies.
- ✓ Entre los objetos: ubicación y posición, en el espacio desde las relaciones entre los objetos.
- ✓ En los desplazamientos.

El concepto de espacio en el niño nace en la conciencia del propio cuerpo y está unido con las actividades motrices que realiza en su diario vivir. Inicialmente el niño toma en cuenta la distancia y la posición de un objeto en relación con su cuerpo. Después la establece tomando en cuenta la distancia y la posición de los objetos entre sí. Desde los planos espaciales más elementales, arriba-abajo-delante-detrás), hasta los más complejos de aprender (derecha – izquierda). Los niños van representando su cuerpo en el contexto del escenario espacial en el que transcurre su vida, siendo capaces de organizar su acción en función de parámetros como: cerca, lejos, dentro, fuera, corto, largo.

Las nociones espaciales pueden ser:

- ✓ De Orientación: Se centran sobre su propio cuerpo; Arriba-abajo, Delante – detrás, a un lado – a otro.
- ✓ De situación: Se refiere a la relación entre los objetos; Arriba – abajo, Delante – detrás
- ✓ De Dirección: Hacia arriba, hacia delante, Desde, hasta Encima – debajo.
- ✓ De Posición: Dentro- fuera, Cerca – lejos, Junto- separado.
- ✓ De Dimensión: Grande- pequeño, Ancho-estrecho, Alto-bajo, Largo-corto.

Cabe indicar que el niño no nace con estas nociones, sino que es necesario desarrollarlas a partir del entorno en el que se desenvuelve y en el que interactúa. Estas nociones se van desarrollando

progresivamente a través de movimientos corporales y de actividades con objetos concretos. Todo docente y padre de familia debe desarrollar en el niño las nociones primero en espacio real y seguidamente en el espacio figurativo.

3.2. Marco conceptual.

3.2.1. Actividad Lúdica.

La palabra **lúdico** es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como **actividad** placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

Para Sosa y Arévalo (1996) afirman que el juego según Jean Piaget, es la actividad que ejerce distintas y variadas funciones imprescindibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño, ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad. (p. 15)

3.2.2. Juego.

Según Cagigal, (1996) mencionado por Posada (2014) dice; “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (p, 24).

3.2.3. Juegos tradicionales.

Según Rodríguez (2003), considera que los juegos tradicionales son aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación a generación, siendo transmitido de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir; se pueden encontrar en todas partes del mundo, transmiten características, valores, formas

de vida, tradiciones de diferentes zonas, favorecen la formación del niño al despertar su interés y permitir su desarrollo físico e intelectual de forma amena. (p. 4)

3.2.4. Juego dirigido.

Según Muñoz (2009) considera que el juego donde los niños participan en actividades agradables y aparentemente espontáneas bajo la dirección sutil de los adultos. El juego dirigido ya sea individual o en grupo, está más enfocado hacia un objetivo concreto y es canalizado o facilitado por un profesor.

En consecuencia, el juego dirigido es en el ámbito escolar muy importante. Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. Pero también se puede destacar que, a través de él, el niño/a consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes. (p. 2).

3.2.5. Ubicación Espacial.

Según Piaget mencionado por Marín (2013) considera que” (...) el espacio lo constituye aquella extensión proyectada desde el cuerpo, y en todas direcciones, hasta el infinito". La importancia de una noción espacial estable, es vital en la medida en que, por medio del espacio y las relaciones espaciales, como observamos las relaciones entre las cosas y objetos en nuestro desarrollo.” (p, 22).

3.2.6. Matemática.

Considerando los aportes de Ruiz (2000), se considera a la matemática como una ciencia natural, aunque con características específicas (que incluso empujan hacia una reinterpretación de lo que son las ciencias). Las implicaciones de esto son varias: como ciencia natural, empuja una relación íntima entre las matemáticas y el mundo material y social. En términos epistemológicos: una relación mutuamente condicionante entre el objeto y el sujeto, una interacción de influjos recíprocos y cambiantes. También, se plantea una relación entre las matemáticas y las otras ciencias: una íntima vinculación teórica e histórica del conocimiento científico, lo que las hace un instrumento imprescindible para el progreso de éstas. (p. 4)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación.

La presente investigación es un tipo de investigación acción cualitativa correspondiente a la práctica pedagógica en el aula, es aplicada puesto que se ejecutó un plan de acción a través de la ejecución de diez sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. (Gómez, 2012)

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción.

Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de la I.E.I. N° 320 de Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.

Objetivos específicos

- a) Deconstruir mi práctica pedagógica relacionada con el uso pertinente de estrategias metodológicas y matemáticas; medios y materiales.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planeado y contenga el enfoque de la intercultural.
- d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los nuevos indicadores.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:

Objetivo General

Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.

Objetivos específicos

- a) Aplicar los juegos dirigidos y tradicionales, utilizando su propio cuerpo en el desarrollo de la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.
- b) Utilizar los juegos tradicionales para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.

4.3. Hipótesis de acción

La aplicación de actividades lúdicas favorece de manera significativa, el desarrollo de la ubicación espacial en el área de la Matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Los beneficiarios han sido los 12 estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N° 320 dado que la aplicación de la propuesta pedagógica repercute directamente en la mejora de sus aprendizajes en el área de matemática desarrollando su ubicación espacial y por ende su pensamiento matemático.

Los padres de familia que evidencian la enseñanza de la matemática de una manera divertida donde sus menores hijos son motivados constantemente con actividades lúdicas teniendo en cuenta sus intereses y necesidades.

Mi persona como docente investigadora, porque me ha permitido mejorar mi práctica pedagógica en el nivel inicial dado que estuve formada para laborar en el nivel primario y tenía escaso conocimiento de estrategias como las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y en especial para desarrollar la ubicación espacial en los estudiantes del nivel inicial.

4.5. Población y muestra

Población

La población dentro de este tipo de investigación acción cualitativa está constituida por mi práctica pedagógica, la cual consta del desarrollo de 10 sesiones

de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción, así como 10 sesiones de aprendizaje durante el proceso de la reconstrucción, a partir de las cuales se registran los cambios caracterizando fortalezas y debilidades en cada uno de los procesos didácticos y pedagógicos en el procesos de enseñanza – aprendizaje del área de matemática en el nivel inicial con el objeto de incidir en la solución del problema planteado.

Muestra

En este caso será el registro de un total de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Instrumentos para la enseñanza

Son recursos que he utilizado para registrar información y para diseñar las sesiones de aprendizaje, como elementos de planificación de los aprendizajes de los estudiantes. Entre los más utilizados en la investigación acción se tiene:

- **Diarios de campo:** Es un instrumento de recolección de información abierta que sirvieron para el proceso de la deconstrucción de la práctica pedagógica, permite registrar el desarrollo de la actividad pedagógica de manera crítica y reflexiva, el registro detallado permite identificar situaciones recurrentes de fortalezas y debilidades; esto es útil en la investigación pues me ha permitido identificar el problema a partir de las dificultades que debo resolver.
- **Sesiones de aprendizaje:** Conjunto de estrategias de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes esperados, fue utilizado para lograr el desarrollo de la ubicación espacial de los estudiantes, durante la reconstrucción de mi práctica pedagógica.
- **Ficha de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia:** Es un instrumento muy importante en la cual vamos a realizar una

reflexión personal de la estrategia aplicada; me ha servido para evidenciar los procesos a tomar en la aplicación de actividades lúdicas.

- **Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia:** Instrumento para la reflexión y sobre todo evidencia si verdaderamente durante la aplicación de la estrategia hemos seguido los procesos establecidos dentro de ésta.

4.6.2. Instrumentos para el aprendizaje

Recursos que se aplicaron a los estudiantes para registrar datos de los aprendizajes; los más utilizados son:

- **Lista de cotejo de entrada y de salida para evaluar y analizar la propuesta pedagógica:** Este instrumento permitió recoger información de los estudiantes sobre la capacidad de ubicación espacial.
- **Lista de cotejo para evaluar el proceso de aprendizaje:** Instrumento de evaluación que permitió recabar información sobre el logro o no de la capacidad de ubicación espacial en los estudiantes.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN:

5.1. Matriz del plan de acción

Matriz 1:

Plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de actividades lúdicas favorece de manera significativa el desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.																			
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016												CRONOGRAMA 2017				
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A			
Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática.	Maribel Cusquisibán Sánchez	Juegos dirigidos y juegos tradicionales	X	X	X	X													
ACTIVIDADES DE ACCIÓN																			
1. Revisión y ajuste del marco teórico	Virgilio Gómez Vargas. Maribel Cusquisibán Sánchez.	Fuentes de información		X	X	X													
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Maribel Cusquisibán Sánchez. María del Pilar Briones Álvarez	Rutas de aprendizaje, fascículo de matemática. Guía de evaluación inicial.	X																
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	María del Pilar Briones Álvarez	Sesiones de aprendizaje Lista de cotejo de evaluación del diseño de la sesión.	X																
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje para la reconstrucción de la práctica pedagógica	María del Pilar Briones Álvarez	Sesiones de aprendizaje Lista de cotejo del diseño de la sesión.	X																
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Maribel Cusquisibán Sánchez.	Sesiones de aprendizaje.	X	X	X	X													
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Virgilio Gómez Vargas. María del Pilar Briones Álvarez.	Indicadores de logro.	X	X	X	X													
7. Revisión, ajustes y aprobación de los instrumentos	Virgilio Gómez Vargas. María del Pilar Briones Álvarez	Fuentes de información	X	X	X	X													
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Maribel Cusquisibán Sánchez.	Lista de cotejo de la aplicación de la estrategia. Lista de cotejo de la evaluación de los estudiantes.	X	X	X	X													
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente	Virgilio Gómez Vargas. Maribel Cusquisibán Sánchez.	Matrices Datos registrados en fichas						X	X										
10. Redacción de informe y entrega preliminar.	Virgilio Gómez Vargas. Maribel Cusquisibán Sánchez.	Registro de datos y matrices								X									
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Virgilio Gómez Vargas. Maribel Cusquisibán Sánchez.	Informe en físico.									X								
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Maribel Cusquisibán Sánchez. María del Pilar Briones Álvarez.	Trabajos individuales y grupales de los estudiantes.											X						
13. Sustentación del informe final	Maribel Cusquisibán Sánchez	Informe final Diapositivas																	X

Fuente: Elaboración propia de la docente investigadora.

5.2. Matriz de evaluación

5.2.1. Matriz de evaluación de las acciones

Matriz 2:

Matriz de evaluación de las acciones

Hipótesis de acción		
La aplicación de actividades lúdicas favorece de manera significativa el desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.		
Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
Aplicación de actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla los juegos con indicaciones claras y precisas antes y después del desarrollo de la actividad lúdica. - Tiene conocimiento de los principios de la educación inicial en el desarrollo del juego. - Propone juegos de interés de los estudiantes promoviendo el logro del aprendizaje esperado. - Fomenta la competencia sana, actitudes de tolerancia y buena convivencia en el desarrollo del juego. - Formula preguntas precisas con el afán de resolver situaciones que se presentan. - Utiliza espacios adecuados para el desarrollo del juego - Observa y acompaña en las actividades de los estudiantes e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones problemáticas de ubicación espacial. - Propone desafíos a los estudiantes por medio del juego desarrollado. - Impulsa la representación pictórica del juego realizado por medio del dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesiones de aprendizaje. - Listas de cotejo del desarrollo de la estrategia de cada una de las sesiones. - Diarios de reflexión.
Comunicación de los resultados a la familia, directora y acompañante	80% de participación de los padres.	- Registro de asistencia.

5.2.2. Matriz de la evaluación de los resultados

Matriz 3:

Matriz de evaluación de los resultados

Resultados	Indicadores	Fuente de verificación
Desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">- Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo.- Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones arriba-abajo.- Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones delante y detrás de.- Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro-fuera.- Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones al lado de, cerca de, lejos de.	<ul style="list-style-type: none">- Informes de los resultados de las listas de cotejo de las sesiones.- Trabajo de los estudiantes.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje

Matriz 4:

Resultados del análisis de las sesiones de aprendizaje

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320 Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción vivencial. ➤ Formulación de Preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego dirigido ➤ Formulación de preguntas. ➤ Representación con material concreto. ➤ Representación gráfica. ➤ Verbalización. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN No 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuento ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego dirigido ➤ Formulación de preguntas ➤ Modelado con mito ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición en asamblea a través de preguntas
SESIÓN No 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción vivencial ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego dirigido ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación con material concreto ➤ Representación gráfica ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición en asamblea a través de preguntas
SESIÓN No 4		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego dirigido ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación con material concreto ➤ Representación gráfica ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición en asamblea a través de preguntas
SESIÓN No 5	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dinámica grupal ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego tradicional ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación con material concreto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición en asamblea a través de preguntas
SESIÓN No 6	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dinámica grupal ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego dirigido ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación con material concreto ➤ Representación gráfica ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición en asamblea a través de preguntas
SESIÓN No 7	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción vivenciada ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego tradicional ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación con material concreto ➤ Representación gráfica ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición en asamblea a través de preguntas
SESIÓN No 8	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caja de sorpresas ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego tradicional ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación con material concreto ➤ Representación gráfica ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición en asamblea a través de preguntas
SESIÓN No 9	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caja de sorpresas ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego tradicional ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación gráfica ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición ➤ Asamblea ➤ Formulación de preguntas
SESIÓN No 10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dramatización con títeres ➤ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego dirigido ➤ Formulación de preguntas ➤ Representación gráfica ➤ Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición ➤ Asamblea ➤ Formulación de preguntas
SISTEMATIZACION	<p>En 5 sesiones se ha utilizado dinámicas grupales para motivar. En 3 sesiones entono canciones vivenciadas. En una sesión utilizo cuento y en una sesión utilizo dramatización con títeres</p>	<p>En las 10 sesiones utilizo el juego, de las cuales en 6 sesiones utilizo el juego dirigido y en 4 el juego tradicional. En las 10 sesiones formulo preguntas. En las 10 sesiones se cumplieron las fases o procesos didácticos matemática (vivencial, concreta, pictórica, gráfica y simbólica)</p>	<p>En las 10 sesiones realizo la metacognición a través de preguntas</p>

Interpretación:

En la aplicación de mi propuesta pedagógica, luego de haber realizado la sistematización correspondiente al análisis de los momentos de las diez sesiones de aprendizaje desarrolladas, se puede apreciar que en el momento de inicio se empleó en 5 sesiones dinámicas grupales, en tres sesiones se aplicó la estrategia de la canción, en una sesión se utilizó la narración de un cuento y en otra sesión se utilizó la dramatización con títeres, ante los cuales se obtuvo un resultado óptimo, evidenciándose la participación activa de los estudiantes logrando responder de esta manera a los procesos pedagógicos de problematización, recuperación de saberes previos y la motivación. Por otro lado, en el momento del desarrollo se revela que en las diez sesiones la estrategia utilizada son las actividades lúdicas, predominando en seis de ellas el juego dirigido de cuatro sesiones con juegos tradicionales, además se cumplieron con todos los procesos didácticos de la matemática en nueve de las diez sesiones. Finalmente, durante el momento de cierre de las diez sesiones me valgo de preguntas para realizar la meta cognición a través del planteamiento de preguntas en los estudiantes. Esto me permitió verificar que la aplicación de actividades lúdicas como son los juegos dirigidos y tradicionales potencializaron al logro de las capacidades de ubicación espacial del área de matemática en los estudiantes de educación inicial de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca.

Los resultados corroboran lo expresado por Federico Froeber quien reconoció el valor pedagógico del juego; Quien afirma lo siguiente: “La expresión más elevada del desarrollo humano, pues solo el juego construye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño y la niña y en él debe basarse todo el aprendizaje” (Montero, 1999, p, 48) esto se puede manifestar en niños de 3, 4 y 5 años de edad pero también puede adaptarse para estudiantes de educación primaria.

6.1.2. Análisis de la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la nueva propuesta

Matriz 5:

Resultados de la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

Sesión*	Juegos dirigido (6)										Juegos tradicionales (4)										Total		Total %	
	Indicadores**										Indicadores**													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Si	No	Si	No
1	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	SI	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	07	03	70%	30%
2	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	08	02	80%	20%
3	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	10	00	10%	-
4	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	09	01	90%	10%
5											Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	07	03	70%	30%
6	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si											08	02	80%	20%
7	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	08	02	80%	20%
8	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	08	02	80%	20%
9	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	08	02	80%	20%
10	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	09	01	90%	10%
Si	06	05	06	06	03	05	06	06	03	05	04	04	04	04	02	04	01	04	01	03				
No	00	01	00	00	03	01	00	00	03	01	00	00	00	00	02	00	03	00	03	01				
Si (%)	100%	83%	100%	100%	50%	83%	100%	100%	50%	83%	100%	100%	100%	100%	50%	100%	25%	100%	25%	75%				
No (%)	-	17%	-	-	50%	17%	-	-	50%	17%	-	-	-	-	50%	-	75%	-	75%	25%				

FUENTE: Elaboración de la alumna investigadora.

*Las sesiones 1, 2, 3, 4 y 6 corresponden a juegos dirigidos y las sesiones 5,7, 8 y 9 corresponden a los juegos tradicionales.

**Los indicadores de la fila siguiente de las 10 sesiones de aprendizaje

Expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones dentro y afuera en el juego " El gato y el ratón"	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo, en el juego "Somos animalitos"	Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego vivencial "Los gallos y gallinas de mi abuelita" usando las expresiones arriba y abajo	Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando las expresiones hacia adelante o hacia atrás	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo	expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el juego "Policías y ladrones"	expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones delante y atrás en el juego "Pasar, pasar que el mundo se ha de acabar"	Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento ubicación en la búsqueda de tesoros	Reproduce sus movimientos o desplazamientos con su cuerpo, material concreto y dibujo I hacer el camino a la casa de su amigo	Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro en el juego "Ponle la cola al gato"
--	--	---	--	---	---	---	---	---	---

Tabla 1

Resultados de la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.

SESIONES	Actividades lúdicas	
	SI %	NO %
1	70	30
2	80	20
3	100	0
4	90	10
5	70	30
6	80	20
7	80	20
8	80	20
9	80	20
10	90	10
TOTAL	83%	17%

Fuente: Matriz 5 Resultados de la aplicación de la estrategia de la investigación acción.

Interpretación:

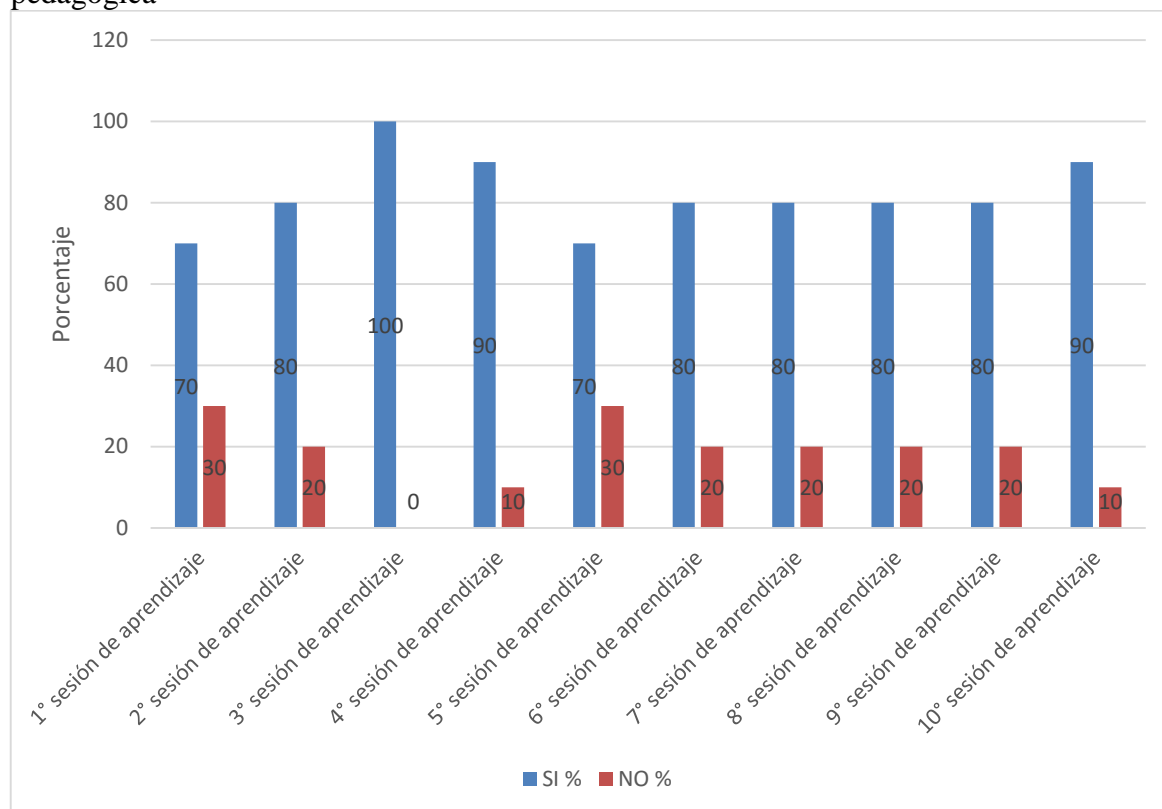
En la aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje de mi propuesta pedagógica, se evidencia que la estrategia es utilizada adecuadamente, en la tabla se observa en un promedio de porcentaje de 83% correspondiente a Sí se logró los indicadores de logro de los aprendizajes de los estudiantes. En un promedio de porcentaje menor en un 17% de los indicadores no se han logrado a cabalidad, es decir, hay debilidades por mejorar, lo cual mejorará con la propia experiencia diaria. En la primera sesión se puede apreciar que existe mayor dificultad en la aplicación de mi estrategia logrando mejorar en las siguientes sesiones que son cada vez más eficaces, en ese sentido se evidencia una mejora significativa en mi práctica pedagógica lo que repercutirá en los mejores aprendizajes de los estudiantes.

Lo expresado anteriormente es validado por Vygotsky citado por Andrés Tripero (s.f.) que a la letra dice: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo

impulsadora del desarrollo mental del niño” por lo que concluimos que al jugar el niño logra desarrollar su inteligencia lo que le va a permitir lograr mejores aprendizajes.

Figura 1

Resultados de la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica



Fuente: Tabla 1

6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

Matriz 6:

Resultados del análisis de diarios reflexivos

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí. Las actividades estaban previamente planificadas	No. Se aplicó adecuadamente la estrategia planificada	Sí. Los materiales estaban de acuerdo a la estrategia aplicada	Sí. El indicador está de acuerdo al propósito de la sesión.	Dar oportunidad al estudiante para que participe con algún juego que sabe y apunte al propósito de la sesión
2	No. Una acción ha sido modificada en el momento de la ejecución de la estrategia	No. El cambio de una acción no perjudicó al cumplimiento del aprendizaje esperado	Sí. Los materiales eran los apropiados para la edad de los estudiantes	Sí. El indicador guarda relación con el propósito de la sesión.	Prever actividades que pueda aplicar cuando se evidencia que la planificada no es del interés de los estudiantes
3	Sí. Cumplí con cada uno de los pasos de la estrategia planificada.	No. Se aplicó correctamente la estrategia planificada	No. La hoja de aplicación no estuvo de acuerdo al contexto del estudiante.	Sí. El indicador apunta al propósito planteado para la sesión	Conocer de muy cerca el entorno en el que se desarrollan los estudiantes.
4	Sí. Cumplí con los pasos de la estrategia planificada	No. Se aplicó de manera correcta la estrategia prevista	Sí. Los materiales cumplían con la finalidad de la sesión	Sí. El indicador guarda relación con el propósito de la sesión	Reforzar el aprendizaje de los estudiantes con alguna actividad de extensión.
5	No. Planteamiento de preguntas no planificadas	No. La estrategia se aplicó correctamente	Sí, los materiales guardaban relación con la estrategia seleccionada	Sí. El indicador estaba relacionado con el propósito de la sesión	Utilizar al máximo los materiales y juegos del entorno del estudiante relacionados con el aprendizaje esperado
6	Sí. Cumplí con los pasos planificados para la sesión	No. La estrategia se aplicó adecuadamente	Sí. Los materiales estaban de acuerdo a la edad de los estudiantes	Sí. El indicador seleccionado era el más pertinente para la evaluación de la sesión	Aplicar estrategias de atención a los estudiantes.
7	Sí. Los pasos previstos de la sesión se cumplieron secuencialmente	No. La estrategia se aplicó de manera correcta	Sí. Los materiales fueron del interés y de acuerdo al propósito de la sesión	El indicador guarda relación con el propósito de la sesión	Presentar situaciones de juego para que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido a situaciones nuevas.
8	Sí. Se logró cumplir con los pasos de la sesión de manera secuencial	No. Se logró aplicar correctamente la estrategia planificada	Sí. Los materiales estuvieron de acuerdo a la edad de los estudiantes y al propósito de la sesión	Sí. El indicador guarda relación con el propósito de la sesión.	Realizar la misma estrategia pero en pequeños grupos.
9	Sí. Según planificación previa	No. La estrategia se cumplió en forma correcta	Sí. Los materiales fueron de interés de los estudiantes y de acuerdo al propósito de la sesión	Sí. El indicador se relaciona con el propósito de la sesión	Realizar actividades donde se promueva la resolución de problemas en base al ensayo y error.
10	Sí. Se cumplió con las acciones planificadas	No. Se aplicó correctamente la estrategia planificada	Los materiales motivaron a los estudiantes y guardan relación con el propósito de la sesión.	Sí. El indicador está de acuerdo al propósito de la sesión.	Realizar actividades donde se promueva la resolución de problemas en base al ensayo y error.
SISTEMATIZACIÓN	En 8 sesiones se cumple con todos los pasos planificados para la sesión y en 2 sesiones se presenta una pequeña modificación	En las 10 sesiones no se presentaron dificultades, aplicándose correctamente la estrategia	En 9 sesiones el material didáctica estaba de acuerdo a la edad del estudiante y al propósito de la sesión, en una sesión el material didáctico no estaba contextualizado	En las 10 sesiones el instrumento de evaluación fue el adecuado porque los indicadores apuntaban al propósito de la sesión.	Las recomendaciones van a permitir mejorar la aplicación de la estrategia para lograr mejores resultados en los estudiantes.

Interpretación:

En la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes, luego de haber realizado la sistematización correspondiente a las respuestas formuladas para el análisis de los diarios reflexivos se puede apreciar que; en cuanto al cumplimiento de los pasos establecidos en la estrategia empleada se cumplieron literalmente en 8 sesiones de aprendizaje, mientras que en 2 de ellas hice pequeñas modificaciones; pese a estas modificaciones en las 10 sesiones no se presentaron dificultades puesto que la estrategia de actividades lúdicas se aplicó correctamente. En cuanto a la utilización de material didáctico se evidencia que en 9 sesiones éste es pertinente a la edad y al propósito de la sesión, mientras que en 1 sesión no estuvo contextualizado; en cuanto a los instrumentos de evaluación en las 10 sesiones fueron los adecuados. En consecuencia, lo verificado en mi propuesta pedagógica me permite afirmar que la aplicación de actividades lúdicas como son los juegos dirigidos por la docente y los juegos tradicionales va a lograr desarrollar progresivamente la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años.

Los resultados corroboran lo expresado por Piaget (s.f.) citado por Minerva (2001) quien afirma: “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reingresar a las formas de equilibrio permanente (...) motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón” (p.125).

6.1.4. Procesamiento de la evaluación de entrada y de salida

Matriz 7:

Resultados del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

Competencia	Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida																	
	Comunica y representa ideas matemáticas																Entrada y usa estrategias												Razona y argumenta													
Indicador	expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones dentro y afuera en el juego "El gato y el ratón"				Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo, en el juego "Somos animalitos"				Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego vivencial "Los gallos y gallinas de mi abuelita" usando las expresiones arriba y abajo				Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando las expresiones hacia adelante o hacia atrás				Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo				expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el juego "Policías y ladrones"				expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones delante y atrás en el juego "Pasar, pasar que el mundo se ha de acabar"				Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento ubicación en la búsqueda de tesoros				Reproduce sus movimientos o desplazamientos con su cuerpo, material concreto y dibujo l hacer el camino a la casa de su amigo				Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro en el juego "Ponle la cola al gato"					
	N° de orden estudiantes	Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		entrada		salida		entrada		Salida		
SI		NO	SI	NO	SI	NO	SI	N	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No		
1		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			0	10	10	0	0	100	100	0	
2		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			0	10	10	0	0	100	100	0	
3		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			0	10	10	0	0	100	100	0	
4		X		X		X		X		X		X		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			0	10	6	4	0	100	60	40	
5		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			0	10	10	0	0	100	100	0	
6		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			0	10	10	0	0	100	100	0	
7		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			0	10	10	0	0	100	100	0	
8		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		0	10	2	8	0	100	20	80	
9	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		3	7	10	0	30	70	100	0
10		X	X			X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	10	0	0	100	100	0		
11	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		4	6	10	0	40	60	100	0
12		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			X	X			10	10	0	0	100	100	0		
Total frecuencia total	2	10	10	2	2	10	10	2	2	10	10	2	0	12	11	1	1	11	12	0	0	12	12	0	0	12	11	1	1	11	11	1	0	12	11	1						
	17	83	83	17	17	83	83	17	17	83	83	17	0	100	83	17	0	100	92	8	8	92	100	0	0	100	100	0	0	100	92	8	8	92	92	8	0	100	92	8		

Fuente: Lista de cotejo de la evaluación entrada y salida

Tabla 2

Resultados de la aplicación de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 320, Montecillo UGEL Cajamarca, 2016.

ESTUDIANTES	ENTRADA		SALIDA	
	SI%	NO%	SI%	NO%
1	0	100	100	0
2	0	100	100	0
3	0	100	100	0
4	0	100	60	40
5	0	100	100	0
6	0	100	100	0
7	0	100	100	0
8	0	100	20	80
9	30	70	100	0
10	0	100	100	0
11	40	60	100	0
12	0	100	100	0
TOTAL	6	94	90	10

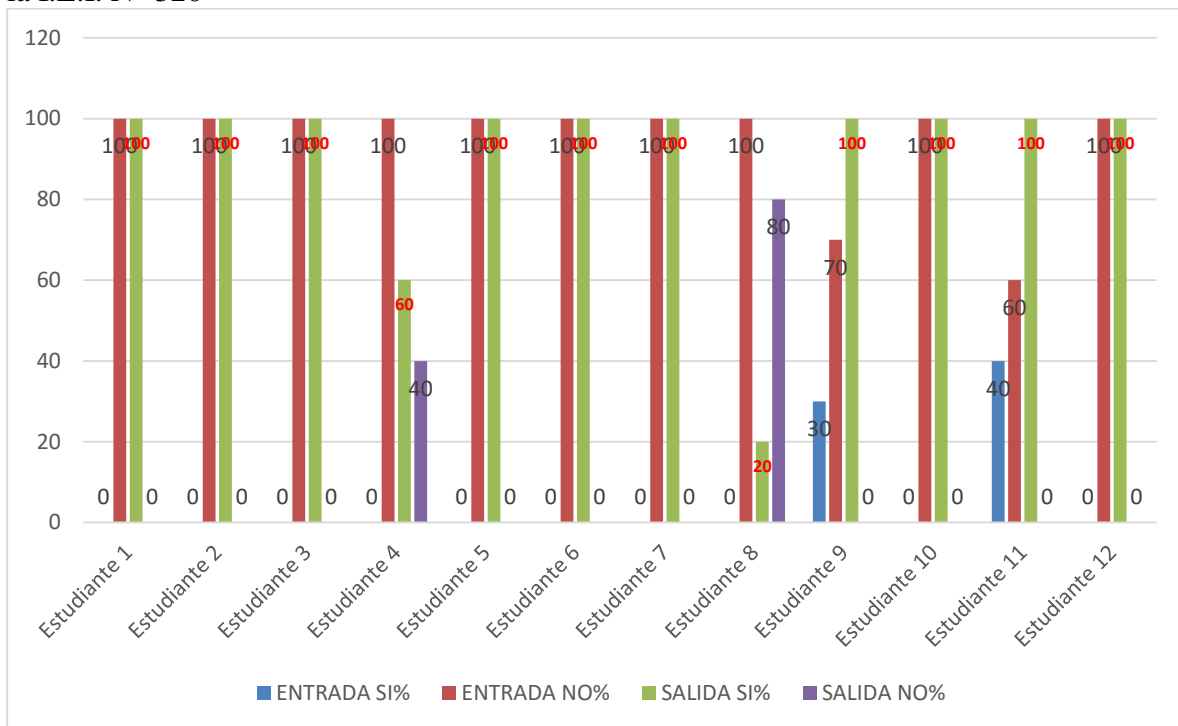
FUENTE: Matriz 7 Resultados del procesamiento de la evaluación de entrada y salida.

Interpretación:

En la aplicación de la evaluación de entrada y salida a los estudiantes se observa que: de los 12 estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320 Montecillo, en la evaluación de entrada el 6% de estos si lograron los indicadores previstos para desarrollar la ubicación espacial mientras que la gran mayoría representando el 94% no lograron los indicadores; por el contrario y luego de haber trabajado las nuevas sesiones incorporando las actividades lúdicas en la evaluación de salida se evidencia un notable cambio puesto que un mínimo de 10% de estudiantes no lograron dichos indicadores, con un considerable 90% que sí los lograron. Además, se puede verificar que el estudiante n° 8 en la evaluación de salida a podido lograr únicamente el 20% de indicadores previstos pese a que se han utilizado las estrategias adecuadas; estos datos generados nos revelan que las aplicaciones de actividades lúdicas me han permitido lograr que la mayoría de mis estudiantes mejoren el desarrollo de su ubicación espacial en el área de matemática. Esto corrobora lo que afirma Bruner (s.f.) “El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia” con el juego los estudiantes adquieren aprendizajes significativos y duraderos.

Figura 2

Resultados de la aplicación de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320



FUENTE: Tabla 2

Tabla 3

Resultado del logro de indicadores de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

INDICADORES	ENTRADA		SALIDA	
	SI%	NO%	SI%	NO%
1. Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el "el gato y el ratón"	17	83	83	17
2. Expresa su ubicación en la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo en el "somos animalitos"	17	83	83	17
3. Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego "Los gallos y gallinas de mi abuelita" usando las expresiones arriba y abajo	17	83	83	17
4. Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando las expresiones hacia adelante o hacia atrás	0	100	83	17
5. Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo	0	100	92	8
6. Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y fuera, en el juego "Policías y ladrones"	0	100	92	8
7. Expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones, delante y detrás en el juego "Pasar que el mundo se ha de acabar"	0	100	100	0
8. Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento y ubicación el al búsqueda de tesoros	0	100	92	8
9. Reproduce sus movimientos o desplazamientos con su cuerpo, material concreto y dibujo, al hacer el camino a la casa de su amigo	8	92	92	8
10. Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro en el juego "Ponle la cola al gato"	0	100	92	8
TOTAL	6	94	89	11

FUNTE: Matriz 7 Resultados del procesamiento de la evaluación de entrada y salida.

Interpretación:

En la tabla anterior se observa que; en la evaluación de entrada solo se ha logrado cumplir el 6% de los indicadores para un 94% que no son logrados; mientras que en la evaluación de salida el 89% de indicadores es logrado con un 11% de indicadores que no se han logrado en los estudiantes, evidenciándose de esta manera un avance significativo en los aprendizajes de los estudiantes, esto debido a que en la evaluación de entrada los estudiantes no contaban con habilidades y destrezas requeridas para el desarrollo de la ubicación espacial, luego de aplicar la evaluación de salida los porcentajes muestran que los estudiantes lograron desarrollar las

habilidades y destrezas correspondientes a los indicadores de ubicación espacial. También se evidencia que el indicador 7 en la evaluación de entrada no es logrado en un 100% y en la evaluación de salida muestra que este indicador es logrado en un 100%.

Los datos que se evidencian en la tabla muestran claramente que con la aplicación de actividades lúdicas los indicadores de las sesiones de mi propuesta pedagógica son logradas por la mayoría de los estudiantes, concluyendo que esta estrategia es pertinente para el desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320 Montecillo, Cajamarca. Corroborando con lo que afirma Dienes (s.f.) citado por Castro (2002): "(...) el principio dinámico considera que el aprendizaje de la matemática es un proceso activo por lo que la construcción de conceptos se promueve proporcionando un entorno adecuado con el que los alumnos puedan actuar" es por esto que las actividades lúdicas pedagógicas motivan el aprendizaje de la matemática.

6.1.5. Resultados del procesamiento del nivel de logro de aprendizaje por indicador y sesión de aprendizaje

Matriz 8:

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

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización																				Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes	
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas														Elabora y usa estrategias		Razona y argumenta							
Indicador	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el "el gato y el ratón"	Expresa su ubicación en la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo en el "somos animalitos"	Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego "Los gallos y gallinas de mi abuelita" usando las expresiones arriba y abajo	Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando las expresiones hacia adelante o hacia atrás	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y fuera, en el juego "Policías y ladrones"	Expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones, delante y detrás en el juego "Pasar que el mundo se ha de acabar"	Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento y ubicación el al búsqueda de tesoros	Reproduce sus movimientos o desplazamientos con su cuerpo, material concreto y dibujo, al hacer el camino a la casa de su amigo	Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro en el juego "Ponle la cola al gato"														
Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje					
Sesión	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI %	NO %
1	30	6	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	30	6	83	17
2	--	--	30	6	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	6	83	17
3	--	--	--	--	27	9	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	27	9	75	25
4	--	--	--	--	--	--	30	6	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	30	6	83	17
5	--	--	--	--	--	--	--	--	33	3	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	33	3	92	8
6	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	36	0	--	--	--	--	--	--	--	--	36	0	100	0
7	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	36	0	--	--	--	--	--	--	36	0	100	0
8	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	33	3	--	--	--	--	33	3	92	8
9	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	33	3	--	--	33	3	92	8
10	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	33	3	33	3	92	8
Frecuencia	30	6	30	6	27	9	30	6	33	3	36	0	36	0	33	3	33	3	33	3				
Porcentaje	83	17	83	17	75	25	83	17	92	8	100	0	100	0	92	8	92	8	92	8				

FUENTE: Lista de cotejo de salida.

Tabla 4

Resultados del logro de los indicadores de evaluación de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica.

SESIONES	% DE INDICADORES	
	SI%	NO%
1	83	17
2	83	17
3	75	25
4	83	17
5	92	8
6	100	00
7	100	00
8	92	8
9	92	8
10	92	8
TOTAL	89	11

FUENTE: Matriz 8 Resultados del procesamiento del nivel de aprendizaje por indicador y sesión.

Interpretación:

En la aplicación de las listas de cotejo para evaluar si los estudiantes lograron o no lograron los indicadores de aprendizaje de las sesiones, se observa que el 89% de indicadores de las sesiones de la propuesta pedagógica han sido logrados por los estudiantes con un 11% de estos que no han sido logrados. Además, se puede apreciar que en las sesiones 6 y 7 el indicador fue logrado en un 100%. Estos datos revelan que con la propuesta pedagógica de aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de 4 años de la UGEL Cajamarca se cumplen casi todos los indicadores de las sesiones, concluyendo que el uso de esta estrategia si es eficaz así como lo manifiesta Bronfenbrennen (1987) citado por Casimiro & Tobalino (2016) al opinar que: "los juegos y la fantasía como actividades son muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social " Al ser el juego no solo una estrategia de enseñanza- aprendizaje para ubicación espacial en el área de matemática, sino una forma de educar integralmente al estudiante.

6.2. Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los estudiantes de 4 años aplicando las actividades lúdicas

Matriz 9:

Matriz de triangulación

Tabla 1	Tabla 2	Tabla 3	Tabla 4	Comentarios y conclusiones
<p>Los datos de esta tabla están referidos a la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial, la cual es aplicada con algunas deficiencias en la primera sesión que corresponde al 17% logrando perfeccionar en las siguientes sesiones donde la estrategia es utilizada adecuadamente en un 87%. Esto mejora significativamente mi práctica pedagógica y por ende logra mejores aprendizajes en los estudiantes.</p>	<p>En la aplicación de la evaluación de entrada y de salida a los estudiantes de 4 años; se observa que hubo una mejora sustantiva en los estudiantes en cuanto al logro de los indicadores previstos para desarrollar la ubicación espacial, puesto que, en la evaluación de entrada solamente el 6% de estudiantes lograron los indicadores y el 94% no lo hicieron y; luego de haber trabajado las nuevas sesiones incorporando las actividades lúdicas, al aplicar la evaluación de salida, podemos apreciar que el 90% de estudiantes lograron los indicadores planteados con un 10% de estos que no los lograron. Concluyendo que con la estrategia aplicada favorece de manera significativa el desarrollo de la ubicación espacial.</p>	<p>Los datos de esta tabla corresponden al logro de los indicadores de evaluación de entrada y salida de los estudiantes, en cuanto al desarrollo de la ubicación espacial donde se evidencia que en la evaluación de entrada los estudiantes solamente alcanzaron el 6% del logro de los indicadores planteados frente a un 94% que no fueron logrados. Mientras que en la evaluación de salida se observa que se obtuvo el 89% de logro de los indicadores con un 11% de estos que no se lograron. Estos datos nos muestran con precisión que, con la aplicación de actividades lúdicas, los indicadores de las sesiones de mi práctica pedagógica son logrados en su mayoría por los estudiantes de 4 años.</p>	<p>En el procesamiento del nivel de logro de aprendizaje alcanzado en cada uno de los indicadores de las sesiones de aprendizaje en las que se incorporaron las actividades lúdicas, podemos observar que el 89% de los indicadores planteados fueron logrados con un 11% de estos que no fueron logrados.</p>	<p>Con la deficiente aplicación de actividades lúdicas, no se han obtenido resultados favorables en los estudiantes. Los resultados obtenidos al aplicar la propuesta pedagógica están evidenciando notablemente la mejora de mi práctica pedagógica. Los resultados obtenidos confirman la hipótesis planteada al inicio de la investigación debido a que, con la aplicación de la propuesta pedagógica se favorece de manera significativa el desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemática de los estudiantes de 4 años.</p>

6.3. Lecciones aprendidas

- Que la aplicación de actividades lúdicas según Fröebel permite mantener motivados a los estudiantes durante la realización de las sesiones de aprendizaje, puesto que considera que el juego aporta alegría, libertad y satisfacción; lo que me ha permitido mantener la atención, concentración e interés de los estudiantes a lo largo de las actividades de aprendizaje de la propuesta pedagógica logrando así la mejora significativa de sus aprendizajes.
- Que el diseño y la ejecución de actividades lúdicas como estrategia metodológica para desarrollar aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial, específicamente para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años, es eficaz, como lo expresa el modelo froevellano que centra su atención en el juego como procedimiento metodológico principal para transmitir conocimientos.
- Que la aplicación de juegos dirigidos y juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje logra desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años, puesto que, según Piaget los juegos tienen diferentes modalidades las cuales tienen una relación directa con el aprendizaje de los niños al permitir el proceso de asimilación, acomodación y equilibrio, componente fundamental para aprender las categorías de tiempo y espacio.
- Que los juegos ayudan a lograr diferentes competencias y capacidades del área de matemática en los estudiantes de educación inicial como lo plantea la teoría constructivista de Vygotsky, puesto que, en la ejecución del juego el niño va descubriendo y experimentando todo lo que tiene en su entorno, reforzando sus experiencias nuevas con las anteriores que ya están interiorizadas, para así construir sus aprendizajes

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

Para realizar la difusión de los resultados de la parte investigativa, se ha realizado una serie de actividades después de la culminación de la presente; en ese sentido presento las actividades que se realizaron con los estudiantes, padres de familia, institución educativa y comunidad en general:

Matriz 10:
Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Se realizaron las Siguietes acciones: - Planificación - Ejecución - Evaluación	-Los estudiantes con ayuda de la docente organizan la “feria de los aprendizajes” -Los estudiantes demostraron lo que aprendieron: se desplazaron, se ubican en el espacio, ubican objetos, manejaron materiales, participaron activamente; es decir, ejecutaron lo que habían aprendido. -Los niños participan en diversos juegos dirigidos y tradicionales.	-Los padres de familia participaron activamente en el desarrollo de la “feria de los aprendizajes” con su asistencia y apoyo al proporcionar material no estructurado para realizar las actividades planificadas.	- Organización de los estudiantes en pequeños grupos de trabajo. - Profesora y padres de familia, elaboramos afiches de invitación para la “feria de los aprendizajes” - Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje se pueden aplicar en otras aulas para la mejora de los aprendizajes.	-Participan evidenciando las actividades de los estudiantes -Dan sus apreciaciones personales acerca de la feria de los aprendizajes.

CONCLUSIONES

- ✓ Ha mejorado notablemente mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática mediante la utilización de un plan de acción, estas acciones se evidencian en la parte estadística y en la presentación de resultados.
- ✓ Para diagnosticar la práctica pedagógica se han utilizado diez sesiones de aprendizaje, a partir de ahí se ha obtenido el análisis categorial textual obteniendo un problema de manera sistemática (deconstrucción), lo que ha sido el punto de partida de la investigación acción. En esa dirección se ha formulado la propuesta pedagógica innovadora lo que se denomina la reconstrucción de la práctica pedagógica.
- ✓ El marco teórico se ha elaborado en función a los diversos aspectos de la acción y los resultados de la investigación acción pedagógica; aquí se incluye las teorías principalmente la de Fröebel relacionada con el juego.
- ✓ Mediante un plan de acción viable y factible que obra en el presente informe se ha reconstruido mi práctica pedagógica, el mismo que responde a la problemática como análisis categorial textual.
- ✓ Luego de haber aplicado actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes se obtuvo un cambio significativo en sus aprendizajes con respecto a las evaluaciones de entrada y salida, puesto que los juegos utilizados resultaron ser estrategias muy significativas.
- ✓ Aplicando las actividades lúdicas planificadas en las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica los estudiantes han desarrollado progresivamente la capacidad de ubicación espacial en el área de matemática, al ubicar los objetos en diferentes direcciones, realizar desplazamiento en diferentes direcciones, manipular material educativo de acuerdo a las consignas y al expresar dichas ubicaciones.
- ✓ Al aplicar los juegos dirigidos utilizando su propio cuerpo, en las sesiones de aprendizaje los estudiantes participan en forma activa en la consolidación de su

propio aprendizaje en lo referente al desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemática.

- ✓ La utilización de juegos tradicionales: el gato y el ratón, matatirutirula y ponle la cola al gato; evidenció grandes mejoras en cuanto al desarrollo progresivo de la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años del nivel inicial; por ser juegos atractivos mejoraron su motivación, atención, concentración, potenciaron la adquisición de información y el aprendizaje, generando así los nuevos aprendizajes esperados.

SUGERENCIAS

- ✓ A los docentes que realizan la labor pedagógica, aplicar actividades lúdicas ya que estas, son consideradas una estrategia fundamental en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática en el nivel inicial.
- ✓ Los docentes deben realizar una constante reflexión de su práctica pedagógica (deconstrucción) con el fin de identificar sus debilidades y en base a estas, buscar estrategias pertinentes para la mejora de su desempeño docente.
- ✓ A los docentes conocedores de sus debilidades en su práctica pedagógica, investigar para adquirir conocimientos teóricos sobre estrategias adecuadas, aplicarlas y de esta manera lograr aprendizajes significativos.
- ✓ Se sugiere utilizar juegos dirigidos en las sesiones de aprendizaje del área de Matemática para desarrollar la ubicación espacial en los estudiantes del nivel inicial puesto que aumenta el nivel de adquisición de esta capacidad permitiendo al niño el aprender jugando.
- ✓ Aplicar los juegos tradicionales el gato y el ratón, matatirutirula, ponle la cola al gato; como estrategia metodológica para desarrollar la ubicación espacial en los estudiantes del nivel inicial, revalorizando su utilización y pertinencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

- Andreu A, A. y García C.,A. (s/f). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE*. Universidad Politécnica Valencia. España. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Andrés Tripero, T. d. (s.f.). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Obtenido de E-Innova BUCM. Disponible en: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WB6luy3hDIW>
- Bruner, J. (s/f). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Disponible en <http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/reduc/pdf/pdf/4413.pdf>
- Castro, E. (2002). Desarrollo del pensamiento matemático infantil. Disponible en <https://www.google.com.pe/#q=teoria+de+dienes+seg%C3%BAAn+Castro+2002>
- Cary, B. y. (2002). El Abecedario de la Educación Infantil; de la Escuela Infantil al Colegio. En S. B. Cary. Madrid, España: S.A. MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA.
- Gómez, B. (2012). La investigación acción pedagógica. Colombia.
- Del Arco Quel. (2017). *Práctica Psicomotriz Aucouturier, cuerpo, movimiento, juego, desarrollo infantil*. Ecuador.
- Estela. B. (2008). La lógica matemática en educación infantil. Disponible en <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4002/1/TFG-G%20374.pdf>
- Fröebel. (2005). Los objetivos de la educación implican despertar los aspectos y facultades que el niño tiene. sl.
- Hernández, R. et al (2006). Metodología de la investigación. 2da. Ed. México.

- Marín M., C. (2013). *Estrategias metodológicas para la enseñanza de la ubicación espacial, teniendo como base las fases de la enseñanza propuestas por Van Hiele*. Tesis de Licenciatura. Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia.
- Mejía E. (2013). *La investigación científica en educación*. 2da. Ed. Lima Perú.
- MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional.
- MINEDU. (2010). *La hora de juego en los sectores*. Lima. Biblioteca Nacional.
- MINEDU. (2008). *Propuesta de Educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional.
- Minerva T., C. (2001). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Disponible en http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf
- Milena T., S. (2010). *Enseñanza y aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el grado transición, en la corporación educativa amigos Instituto Jean Piaget de la Ciudad de Florencia, Caquetá*. Universidad de la Amazonía. Florencia Caquetá. Colombia. Disponible en <https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/12.+ENSE%C3%91ANZA+A+Y+APRENDIZAJE+DE+LAS+NOCIONES+ESPACIALES.pdf>
- Muñoz, J. (2009). *Temas para Educación*. España.
- Piaget, J. (1981) *El desarrollo mental del niño en: seis estudios en Psicología a. Barcelona Ed. Ariel* (citado el 15 de marzo de 2012)
- Posadas G., R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Tesis de Maestría en Educación. Universidad Nacional de Colombia. Disponible en <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Rodríguez, C. (2003). Tesis: *Juegos tradicionales*. Disponible en <http://www.ilustrados.com/documentos/eb-juegos%20tradicionales.pdf>
- Ruiz, A. (2002). *Aprendizaje de las matemáticas: conceptos, procedimientos, lecciones y resolución de problemas*. Sl. Disponible en <http://www.centroedumatematica.com/wordpress/content/uploads/2011/01/A>

PRENDIZAJE-DE-LAS-MATEMATICAS-CONCEPTOS-
PROCEDIMIENTOS-LECCIONES-Y-RESOLUCION-DE-
PROBLEMAS.pdf

UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Recuperado de <http://unisdec.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfar. sl.

Sosa y Arévalo (1996). *Actividad Lúdica*. Disponible en <http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6484/3/371.307%208-J91e-CAPITULO%20II.pdf>

Ruiz, A. (2005). *Modelo froembellano el juego como procedimiento*. sl. Disponible en [https://www.google.com.pe/#q=Ruiz.\(2005\).+Modelo+froembellano+el+juego+como+procedimiento](https://www.google.com.pe/#q=Ruiz.(2005).+Modelo+froembellano+el+juego+como+procedimiento).

Unesco. (1980). *134047so. El Niño y El Juego*. Obtenido de Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura. Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

ANEXOS

Matriz 11:

Matriz de consistencia de la investigación acción

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEORICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los juegos dirigidos en el desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320 de Montecillo, Cajamarca. • Utilizar los juegos tradicionales para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de la I.E.I. N° 320 de Montecillo, Cajamarca. 	La aplicación de actividades lúdicas favorece de manera significativa el desarrollo de la ubicación espacial en el área de matemática, de los estudiantes de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.	<p>Actividades lúdicas como estrategia metodológica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos dirigidos - Juegos tradicionales <p>Ubicación espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Ubicación espacial en matemática. - Ubicación espacial en educación inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las actividades lúdicas son pertinentes con la edad de los estudiantes. - Las actividades lúdicas logran desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes. - Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de, dentro-fuera. - Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones al lado de, cerca de, lejos de. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo. - Portafolio.

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

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320 de Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1			
SESIÓN No 2			
SESIÓN No 3			
SESIÓN No 4			
SESIÓN No 5			
SESIÓN No 6			
SESIÓN No 7			
SESIÓN No 8			
SESIÓN No 9			
SESIÓN No 10			
SISTEMATIZACION			

Matriz 13:

Aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de la propuesta pedagógica

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016*

Sesión	Juegos dirigido (6)										Juegos tradicionales (4)										Total		Total %	
	Indicadores**										Indicadores**													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Si	No	Si	No
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
Si																								
No																								
Si (%)																								
No (%)																								

FUENTE: Elaboración de la alumna investigadora.

*Las sesiones 1, 2, 3, 4 y 6 corresponden a juegos dirigidos y las sesiones 5,7, 8 y 9 corresponden a los juegos tradicionales.

**Los indicadores de la fila siguiente de las 10 sesiones de aprendizaje

expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones dentro y afuera en el juego " El gato y el ratón "	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo, en el juego "Somos animalitos"	Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego vivencial "Los gallos y gallinas de mi abuelita" usando las expresiones arriba y abajo	Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando las expresiones hacia adelante o hacia atrás	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo	expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el juego "Policías y ladrones"	expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones delante y atrás en el juego "Pasar, pasar que el mundo se ha de acabar"	Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento ubicación en la búsqueda de tesoros	Reproduce sus movimientos o desplazamientos con su cuerpo, material concreto y dibujo I hacer el camino a la casa de su amigo	Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro en el juego "Ponle la cola al gato"
---	--	---	--	---	---	---	---	---	---

Matriz 14:**Análisis de diarios reflexivos****Título del trabajo de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
SISTEMATIZACIÓN					

Matriz 15: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

Competencia		Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida		Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida		
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas														Entrada y usa estrategias		Razona y argumenta								
Indicador		expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones dentro y afuera en el juego "El gato y el ratón"		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo, en el juego "Somos animalitos"		Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego vivencial "Los gallos y gallinas de mi abuelita" usando las expresiones arriba y abajo		Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando las expresiones hacia adelante o hacia atrás		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo		expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el juego "Policías y ladrones"		expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones delante y atrás en el juego "Pasar, pasar que el mundo se ha de acabar"		Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento ubicación en la búsqueda de tesoros		Reproduce sus movimientos o desplazamientos con su cuerpo, material concreto y dibujo I hacer el camino a la casa de su amigo		Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro en el juego "Ponle la cola al gato"						
N° de orden estudiantes		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	
Total frecuencia total																										
total porcentaje																										

Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida.

Matriz 16:

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

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización																								
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas																		Elabora y usa estrategias		Razona y argumenta		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores	Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes	
	Indicador	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el "el gato y el ratón"	Expresa su ubicación en la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo en el "somos animalitos"	Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego "Los gallos y gallinas de mi abuelita" usando las expresiones arriba y abajo	Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando las expresiones hacia adelante o hacia atrás	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y fuera, en el juego "Policías y ladrones"	Expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones, delante y detrás en el juego "Pasar que el mundo se ha de acabar"	Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento y ubicación el al búsqueda de tesoros	Reproduce sus movimientos o desplazamientos con su cuerpo, material concreto y dibujo, al hacer el camino a la casa de su amigo	Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro en el juego "Ponle la cola al gato"														
Nivel de logro	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje		
Sesión	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI %	NO %	
Frecuencia																									
Porcentaje																									

FUENTE: Lista de cotejo de salida.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2. EDAD : 4 años
1.3. DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4. FECHA : 10 de marzo del 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.
- 2.2. SESIÓN : N° 01
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando, jugando, me voy colocando”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Los niños y niñas mencionan su ubicación y la de los objetos cuando se encuentran dentro o fuera.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación espacial: - Dentro y fuera	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y fuera en el juego el gato y el ratón.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea dialogamos sobre el juego que vamos a realizar cumpliendo los acuerdos del aula. - Los niños son invitados a salir fuera del salón formando un gusanito cantando la canción “Un gusanito”. - Por unos minutos y en repetidas veces los niños se desplazan dentro y fuera del salón y otros ambientes de la IE siguiendo las indicaciones de la docente y enunciando los términos; dentro y fuera. - Se formula las siguientes preguntas: ¿Qué tiene que hacer el gusanito para ir a tomar sol? ¿Qué hará el gusanito si empieza a llover? - Los niños son informados de que van a jugar a colocarse y colocar objetos dentro y fuera. 	Asamblea, patio, canción	10min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a jugar un juego conocido por ellos al gato y al ratón; donde un niño será el ratón que está dentro de la ronda y otro será el gato que estará fuera de la ronda, en un momento el ratón sale y el gato tendrá que atraparlo, dando oportunidad a los niños que deseen ser uno de estos personajes. - En el salón y organizados en equipos los niños eligen libremente el material con el que representarán el juego que han realizado. - Con ayuda de su construcción explican la ubicación del ratón y el gato utilizando las palabras dentro y fuera. - En una hoja en blanco dibujan el juego que más les ha gustado. (el gusanito o el gato y el ratón) - Los niños voluntariamente verbalizan sus experiencias plasmadas en sus dibujos. 	<p>Juego, mascaras.</p> <p>Hilos, chapas, piedras, kid de animales.</p> <p>Papel bon, crayones, plumones.</p>	30min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es lo que hemos aprendido con estos juegos? ¿Les gustó jugar al gato y al ratón? ¿Dónde estuvo ubicado el gato? ¿Dónde estuvo ubicado el ratón? ¿Qué hemos aprendido jugando al gato y al ratón? ¿Con qué animales podemos reemplazar al gato y al ratón para jugar otra vez? 	Diálogo.	5min

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivo (Semi formales): Lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Diario reflexivo.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2.EDAD : 4 años
1.3.DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4.FECHA : 10 de marzo del 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
- 2.2. SESIÓN : N° 02
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que divertido movernos como animalitos”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación espacial: arriba y abajo.	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo en el juego vivencial “somos animalitos”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos actividades de rutina. - Invitamos a los niños a realizar un recorrido al bosque cercano a la IE. - Narramos a los niños el cuento “El deseo de los pajaritos”. - Formulamos interrogantes referentes al cuento: ¿cómo se llamaba el cuento? ¿Qué deseaban los pajaritos? ¿Dónde colocarían su nido? ¿Por qué no dejaban su nido abajo del árbol? ¿Ustedes dónde colocarían el nido de los pajaritos? - Informamos a los niños que vamos a jugar a colocarnos arriba y abajo. 	Cuento	10 m.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se presenta a los niños máscaras de diferentes animales, cada niño elige la máscara de su preferencia. - Libremente los niños juegan con sus máscaras a que son animalitos - Hacemos recordar a los niños que deben jugar cumpliendo las normas de convivencia. - Al sonido del silbato todos los niños se quedan inmóviles. - Cada niño menciona donde está ubicado utilizando las palabras arriba y abajo. - Participan en la dinámica “la reina manda” para formar grupos. - Organizados en equipos los niños recolectan hojas, cortezas de árbol y otro. - De regreso al aula los niños decoran la silueta de un árbol colocando arriba hojas y abajo corteza, raíz y mencionan su ubicación. - En equipo ubican libremente siluetas de diferentes animales arriba y abajo del árbol decorado. - Representan lo realizado mediante un dibujo y lo verbalizan 	Máscaras de animales Silbato Siluetas de un árbol. Siluetas de animales. Papel bon, crayones, plumones	30 m.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Dónde se han colocado? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Les gustaría volver hacerlo? 		5min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VIII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
 1.2.EDAD : 4 años
 1.3.DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez.
 1.4.FECHA : 07 de abril del 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN : N° 03
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Nos divertimos jugando a los gallos y gallinas”
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Los niños y niñas mencionan su ubicación y la de los objetos usando las expresiones arriba y abajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑP – 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación espacia: Arriba y abajo	Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego vivencial “los gallitos de mi abuelita” usando las expresiones arriba y abajo.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea los niños y niñas dialogan sobre lo que realizarán el día de hoy - Los niños entonan y vivencian la canción “Arriba y abajo” - Los niños responden a interrogantes: ¿Hacia dónde saltaron los ratoncitos? - La docente sigue preguntando: ¿Dónde está el sol? ¿Dónde está el techo? ¿Dónde estamos nosotros? ¿De dónde cae la lluvia? ¿Hacia dónde cae la lluvia? ¿Dónde están las nubes? ¿Dónde están las plantas? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿Nosotros nos podemos colocar arriba y abajo de algo? - Los niños y niñas son informados que van a jugar a colocarse arriba y debajo de un gallinero simulando ser gallos y gallinas. 	<p>Asamblea, canción.</p> <p>Diálogo.</p>	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se organizan en dos grupos para jugar, un grupo participa del juego y el otro observa, luego se intercambian roles. - utilizando la casa multiusos participan del juego vivencial: “Los gallitos de mi abuelita”, donde los niños se convierten en gallos o gallinas que están picoteando por el campo emitiendo sonidos onomatopéyicos y cuando la abuelita (profesora disfrazada) ve que el sol se está ocultando lentamente (niño con la silueta del sol) grita muy fuerte: ¡se oculta el sol!; todos los gallos y gallinas se colocarán arriba en su gallinero (casa multiusos) y cuando la abuelita ve que el sol está regresando, gritará: ¡salió el sol! entonces todos los gallos y gallinas se ubican abajo del gallinero; el juego se repite hasta que los niños deseen e interioricen la ubicación arriba y abajo - Los niños contestan las interrogantes ¿a qué lugar iban las gallinitas cuando la abuelita decía: ¡salió el sol!/? ¿A qué lugar iban las gallinitas cuando la abuelita decía: ¡se ocultó el sol!/? - Simbolizan su juego utilizando material concreto reciclado del sector de construcción y gallitos de papel y verbalizan sus experiencias. - En una hoja de aplicación donde está dibujado un gallinero en el día y otro en la noche dibujan a los gallitos donde corresponde, luego verbalizan lo realizado. 	<p>Casa multiusos, silueta del sol, disfraz de abuelita.</p> <p>Latas, tablita, gallitos y gallinitas de papel.</p> <p>Hoja de aplicación, Crayones, Plumones</p>	30min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿A qué hemos jugado hoy?, ¿Cómo hemos jugado?, 	Diálogo	5min.

	¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Dónde se ubicaron los gallos y gallinas en el día?, ¿Dónde se ubicaron los gallos y gallinas en la noche?		
--	--	--	--

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos cognitivos (Semi formales): Lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Diario reflexivo.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2. EDAD : 4 años
1.3. DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4. FECHA : Marzo 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320. Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
- 2.2 SESIÓN : N° 04
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a desplazarnos hacia adelante y hacia atrás”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas		Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia adelante o hacía atrás.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños en el patio juegan” Matatirutirula” - Los niños responden a interrogantes: ¿Hacia dónde se movían en el juego? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿Solo nosotros podemos ir hacia adelante y hacia atrás? 	<p>Canción</p> <p>Juego</p>	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen fuera del salón para jugar a “gallinita ciega”, donde se venda los ojos a un niño y los demás se colocan en diversas posiciones estáticas .El que hace de gallinita ciega se irá desplazando según las indicaciones de un compañero para que pueda encontrar a sus amigos. Los niños contestan las interrogantes ¿Hacia dónde iba la gallinita para encontrar a su compañero? - Los niños mueven un ula ula hacia adelante y hacia atrás. - Los niños por equipos grafican sus experiencias, luego en asamblea las verbalizan. 	<p>Venda</p> <p>Ula ula</p>	30min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿Qué hicimos hoy? ¿Hacia donde nos hemos movido? - ¿Les gustó lo que hicimos? 		5min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2.EDAD : 4 años
1.3.DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4.FECHA : Marzo 2016.

I. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
2.2 SESIÓN : N° 05
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Que divertido pasar por encima y debajo”
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

II. PRODUCTO:

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación espacial: encima y debajo	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima y debajo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos actividades de rutina. - Los niños en el patio juegan a saltar la soga simulando ser una culebra a la cual no hay que pisar. - Los niños responden a interrogantes: ¿Qué no deben hacer? ¿Por dónde están saltando? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿En nuestro juego que hay debajo de la soga? - Informamos a los niños que jugaremos a pasar obstáculos por encima o debajo. 	Soga	10 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen fuera del salón para jugar a “Pasar obstáculos”, donde cada niño es libre de elegir la manera de pasar los diferentes obstáculos que encuentre (por encima o debajo). - Entre ellos acuerdan la manera de pasar por el circuito de obstáculos de tal forma que se respete la consiga acordada y que todos participen en ella. - En el salón los niños describen la forma acordada de pasar por el circuito utilizando las palabras: debajo y encima de... - Dibujan o modelan lo que más les ha gustado del juego. - Verbalizan sus creaciones. 	Sillas, bancas, cuerdas, cajas, bastones	30min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿Qué hicimos hoy? ¿Por dónde hemos pasado? - ¿Les gustó lo que hicimos? 		5min.

V. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2.EDAD : 4 años
1.3.DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4.FECHA : Marzo 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320 Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
- 2.2 SESIÓN : N° 06
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando nos colocamos dentro y fuera”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación espacial: Dentro y fuera	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y afuera en el juego policías y ladrones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos actividades de rutina. - Los niños en el patio juegan “el rey manda” donde la consigna será colocarnos dentro o fuera de algún ambiente del jardín. - Los niños responden a interrogantes: ¿Cómo se llamó el juego? ¿Qué mandaba el rey? ¿qué pasaba si no obedecíamos al rey? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿? 	Juego	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen fuera del salón para jugar a “policías y ladrones”, que divididos en dos grupos: policías y ladrones, los ladrones salen de su casa (ula ula) y si los atrapa un policía se integra al equipo de policías, el juego se termina cuando todos los ladrones han sido atrapados y nos quedamos solo con policías. - Los niños durante todo el juego verbalizan los términos: dentro y fuera. - Representan con material concreto lo hecho en el juego. - Dibujan el juego realizado y lo verbalizan en asamblea 	Tizas de colores Pepas, chapas, piedritas. Papel bon, colores Plumones	30min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿Qué hicimos hoy? ¿Dónde estaban primero los ladrones? - ¿Qué palabras hemos pronunciado en el juego? ¿Les gustó lo que hicimos? 		5min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2.EDAD : 4 años
1.3.DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4.FECHA : Marzo 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
- 2.2 SESIÓN : N° 07
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me coloco delante y detrás de mi amiguito”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación espacia: delante y detrás	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones delante y detrás.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades permanentes. - Los niños fuera del aula y colocados en línea horizontal entonan la canción “periquito” haciendo uso de movimientos de sus brazos en diferentes direcciones: arriba, abajo, delante y detrás. - Los niños responden a interrogantes: ¿Qué hacía periquito? ¿Cómo movieron los brazos en la canción? ¿Qué pueden observar delante de ustedes? ¿Qué hay delante de ustedes? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos saber lo que se encuentra detrás de nosotros? - Hacemos saber a los niños que aprenderemos a colocarnos delante y detrás de nuestro amiguito. 	Canción	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños fuera del salón participan del juego “pasar, pasar que el mundo se ha de acabar”, donde los niños formados unos detrás de otro pasan por dos compañeros cogidos de la mano nombrados sol y luna; cada niño debe mencionar hacia dónde va, colocándose detrás del que eligió. Al final se realiza concurso de fuerza entre los dos equipos. - Los niños en semicírculo mencionan que amigo se encontraba delante y que amigo se encontraba detrás de él en el juego. - Los niños vuelven a ubicarse en sus dos equipos para verificar si sus expresiones fueron las correctas. - Organizados en equipos los niños simbolizan su juego utilizando material no estructurado del aula. - Los niños individualmente grafican sus experiencias, luego en asamblea las verbalizan. 	<p>Juego</p> <p>Piedras, pepas, hojas, palitos</p>	30min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Dónde nos hemos colocado? - ¿Les gustó lo que hicimos? 		5min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2.EDAD : 4 años
1.3.DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4.FECHA : Marzo 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
- 2.2. SESIÓN : N° 08
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “jugamos a buscar un tesoro”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Problemas de desplazamiento y ubicación	Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento y ubicación.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos actividades permanentes. - Se presenta una caja de sorpresa a los niños conteniendo un mapa de un tesoro escondido cerca del jardín. - Los niños responden a interrogantes: ¿Qué crees que habrá dentro de la caja? ¿Quién lo habrá dejado? ¿Pará que lo habrá dejado? ¿Pará qué servirá? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿Qué será lo que han escondido, les gustaría descubrirlo? 	Caja de sorpresas Mapa del tesoro	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea los niños observan el mapa del tesoro que había dentro de la caja de sorpresas. - Identifican el lugar de partida y de llegada en el mapa señalando los símbolos utilizados. - Mencionan algunos lugares que conocen del mapa. (el salón, la iglesia, la quebrada, el árbol, la roca grande). - Organizados en equipo conversan sobre que tendrían que hacer para encontrar el tesoro (seguir las indicaciones del mapa) y como lo harían (que deberían hacer primero, luego hacia donde irían). - Los niños fuera del salón juegan a encontrar el tesoro, gana el niño que lo encuentra primero. - Los niños en equipo y con material no estructurado representan lo que hicieron para encontrar el tesoro. - Verbalizan sus experiencias utilizando las palabras dentro, fuera, arriba, abajo, encima de, debajo de. - Reproducen el mapa del tesoro con sus propios dibujos. 	Mapa del tesoro Tablitas, piedras, chapas, Papelote, plumones	30min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿A que hemos jugado hoy? ¿Cómo hemos encontrado el tesoro? ¿Qué hemos utilizado? ¿Les gustó lo que hemos hecho? 		5 min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2. EDAD : 4 años
1.3. DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4. FECHA : Marzo 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°320, Montecillo, UGEL Cajamarca,2016
- 2.2. SESIÓN : N° 09
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “jugando a encontrar el chicote caliente”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento:	Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños realizan las actividades permanentes. - Se presenta a los niños la caja de sorpresas, pidiéndoles que predigan lo que contiene. - Los niños responden a las interrogantes: ¿Dónde estaba el chicote? ¿Dónde coloqué el chicote para que ustedes lo vieran? ¿Para qué sirve? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿Conocen algún juego donde utilicemos el chicote? 	Caja de sorpresa Chicote	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son invitados a salir fuera del aula para participar de un juego. - Los niños recuerdan las normas de convivencia que deben seguir tanto dentro como fuera del aula. - El niño en el patio juega “el chicote caliente” donde un niño esconde el chicote en algún lugar del patio y los demás niños tratan de encontrarlo siguiendo las pistas que da el niño que lo escondió con las palabras frío cuando están lejos del lugar y caliente cuando están cerca; el niño que encuentra el chicote corre a chicotazos a sus compañeros, el primero que es alcanzado vuelve a esconder el chicote. - Los niños responden a interrogantes: ¿Les fue difícil encontrar el chicote? ¿Cómo sabían que estaban cerca de encontrarlo? ¿Qué hacían cuando escuchaban la palabra frío? ¿Qué hacían cuando escuchaban la palabra caliente? - En el aula los niños organizados en equipos comentan sobre el camino que siguieron para encontrar el chicote. - En equipo representan con material no estructurado el recorrido que siguieron para encontrar el chicote y lo comentan. - Cada niño elabora su propio croquis para llegar al chicote. - Verbaliza su trabajo. 	Chicote juego Tablitas, cajitas Cartulina, plumones, crayones	30min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: 		5min.

	<p>- ¿A qué hemos jugado? ¿Qué hicimos para encontrar el chicote? ¿Les gustaría jugarlo otra vez?</p>		
--	---	--	--

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : N° 320 Montecillo
1.2.EDAD : 4 años
1.3.DOCENTE : Maribel Cusquisibán Sánchez
1.4.FECHA : Marzo 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
- 2.2 SESIÓN : N° 10
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que divertido hacer el camino a la casa de mi amiguito”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – 4 AÑOS
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Desplazamiento	Reproduce movimientos o desplazamientos de personas, con su cuerpo, material concreto, dibujo, modelado.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan de las actividades permanentes. - Los niños observan una dramatización de títeres sobre un niño que se extravió en la ciudad de Cajamarca. - Los niños responden a interrogantes referentes al cuento: ¿Cómo se sintió el niño al verse perdido? ¿Quién ayudó al niño perdido? ¿Qué pistas dio el niño para que lo lleven a su casa? ¿Qué creen que habría pasado si el niño no recordaba el camino de regreso a su casa? - Realizamos la pregunta para generar el conflicto cognitivo: ¿Qué harían si se perdieran? 	Cuento, Títeres.	10min .
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen fuera del salón y señalan hacia donde está su casa. - Los niños organizados en parejas cuentan a su amigo el camino que sigue para llegar a su casa, indicando algún referente (bosque, quebrada, cerro, casas, iglesia, etc). - Los niños con las indicaciones que les dieron, construyen una maqueta del camino a la casa de su amigo. - El otro niño verificará si la maqueta indica el camino correcto. - Utilizando un objeto cualquiera los niños simulan desplazarse a la casa de su amigo. - Los niños grafican sus experiencias, luego en asamblea las verbalizan. 	<p>Tablitas, cajitas, pepas, piedras, plastilina</p> <p>Cartulina, plumones, crayones</p>	30min .
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños organizados en asamblea responden las siguientes preguntas: - ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué necesitábamos hacer antes? ¿Cómo lo hemos hecho? 		5min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, área curricular matemática*. Lima: Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *Propuesta de educación inicial*. Lima. Biblioteca Nacional
- ✓ MINEDU. (2008). *La hora del juego en los sectores*. Lima: Biblioteca Nacional

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS ESTUDIANTES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

INVESTIGADORA: Maribel Cusquisibán Sánchez.

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

FECHA: 11/ 03/2016

INSTRUCCIONES: Marca el casillero según corresponda

Estudiantes	Dice si él está ubicado dentro o fuera de un referente.		Dice si un objeto se ubica arriba o abajo de un referente		Se coloca arriba o abajo de un referente y lo dice.		Menciona si se desplaza hacia adelante o hacia atrás.		Coloca objetos encima o debajo de un referente y lo dice.		Menciona si un objeto se ubica dentro o fuera de un referente		Expresa si está ubicado delante o detrás de un referente.		Se desplaza siguiendo un croquis sencillo.		Explica su desplazamiento para ir de un lugar a otro.		Se dibuja desplazándose de un lugar a otro.		Puntaje Total	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	SI	NO		
Estudiante 1		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 2		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 3		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 4		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 5		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 6		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 7		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 8		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 9		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 10		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 11		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Estudiante 12		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10
Puntaje Total	Si	-		-		-				-		-		-		-		-		-		00
	No		12		12		12		12		12		12		12		12		12		12	120

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS ESTUDIANTES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016

INVESTIGADORA: Maribel Cusquisibán Sánchez.

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

FECHA: 31/ 05/2016

INSTRUCCIONES: Marca el casillero según corresponda

Estudiantes	Dice si él está ubicado dentro o fuera de un referente.		Dice si un objeto se ubica arriba o abajo de un referente		Se coloca arriba o abajo de un referente y lo dice.		Menciona si se desplaza hacia adelante o hacia atrás.		Coloca objetos encima o debajo de un referente y lo dice.		Menciona si un objeto se ubica dentro o fuera de un referente		Expresa si está ubicado delante o detrás de un referente.		Se desplaza siguiendo un croquis sencillo.		Explica su desplazamiento para ir de un lugar a otro.		Se dibuja desplazándose de un lugar a otro.		Puntaje Total		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Estudiante 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 3	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 4	X			X	X			X	X		X		X		X		X		X		08	02	
Estudiante 5	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 6	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 7	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 8	X			X	X			X	X		X		X		X		X		X		08	02	
Estudiante 9	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 10	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	-	
Estudiante 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X		10	-
Estudiante 12	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X		10	-
Puntaje Total	Si	12	-	10		12	-	10		12	-	12	-	12	-	12	-	12	-	12	-	116	-
	No	-	-	-	02	-	-	-	02	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	04

**LISTA DE COTEJO DE LA EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE N° 1**

INDICADOR: Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro y fuera en el juego vivencial el gato y el ratón.

N°	NOMBRES	Participa activamente en el desarrollo del juego ubicándose dentro y fuera.		Menciona la ubicación del gato y el ratón en el juego.		Ubica objetos dentro y fuera al representar el juego y lo dice.		TOTAL		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01	Estudiantes 1	X		X		X		03	-	
02	Estudiantes 2	X		X		X		03	-	
03	Estudiantes 3		X		X		X	-	03	
04	Estudiantes 4		X		X		X	-	03	
05	Estudiantes 5		X		X		X	-	03	
06	Estudiantes 6		X		X		X	-	03	
07	Estudiantes 7		X		X		X	-	03	
08	Estudiantes 8		X		X		X	-	03	
09	Estudiantes 9	X		X		X		03	-	
10	Estudiantes 10	X		X		X		03	-	
11	Estudiantes 11	X		X		X		03	-	
12	Estudiantes 12	X		X		X		03	-	
Σ TOTAL		SI	06	-	06	-	06	-	18	-
		NO	-	06	-	06	-	06	-	18

**LISTA DE COTEJO DE LA EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE N° 3**

INDICADOR: Expresa su ubicación y la de los objetos en el juego vivencial “los gallitos de mi abuelita” usando las expresiones arriba y abajo.

N°	NOMBRES	Participa activamente en el desarrollo del juego ubicándose arriba y abajo.		Menciona su ubicación cuando está arriba o abajo del gallinero en el juego :”Los gallitos de la abuelita”		Representa la ubicación de los gallos y gallinas que a vivenciado en el juego.		Σ TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Alumno 1	X		X		X		03	-
02	Alumno 2	X		X		X		03	-
03	Alumno 3	X		X		X		03	-
04	Alumno 4		X		X		X	-	03
05	Alumno 5	X		X		X		03	-
06	Alumno 6		X		X		X	-	03
07	Alumno 7	X		X		X		03	-
08	Alumno 8		X		X		X	-	03
09	Alumno 9	X		X		X		03	-
10	Alumno 10	X		X		X		03	-
11	Alumno 11	X		X		X		03	-
12	Alumno 12	X		X		X		03	-
Σ TOTAL		SI		09	-	09	-	09	-
		NO		-	03	-	03	-	03

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Montecillo, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N° 320.
- 1.3. Título del proyecto de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial en el área de Matemática de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego tradicional.
- 1.5. Sesión de aprendizaje: N° 01
- 1.6. Docente participante: Maribel Cusquisibán Sánchez.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Sí, puesto que las estrategias que diseñé estaban previamente planificadas teniendo un orden lógico y secuencial, sin embargo, durante el desarrollo de la sesión planteé algunas preguntas a los niños en forma individual para consolidar su aprendizaje.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
Un poco de desorden en el desplazamiento de los niños dentro y fuera del salón pero, me parece que su comportamiento es normal considerando que son niños de 4 años inquietos, juguetones y activos.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Me parece que el utilizar mascaritas para representar al gato y al ratón en el juego, estuvo de más, puesto que, en vez de motivar al juego, entorpeció el movimiento de los participantes por lo que decidimos quitarlos. Por lo demás los materiales estuvieron de acorde a los intereses y necesidades de los estudiantes.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí, debido a que la lista de cotejo permite registrar y determinar si el niño o la niña realizan o no las acciones para lograr el indicador planificado.

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

El indicador seleccionado no se logra interiorizar en un 100% por los estudiantes en una sola sesión de aprendizaje por lo que se sugiere planificar y desarrollar muchas más utilizando los propios juegos de los niños

Reflexiones personales ¿Cómo te sentiste?

Me siento más identificada con el nivel inicial, con más seguridad para atender niños de estas edades, con confianza en las actividades que planifico y en mis potencialidades, aunque también soy consciente de mis debilidades que poco a poco deseo superar.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Montecillo, 07 de abril del 2016.
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N° 320.
- 1.3. Título del proyecto de investigación: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la ubicación espacial de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 320, Montecillo, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego dirigido.
- 1.5. Sesión de aprendizaje: N° 03
- 1.6. Docente participante: Maribel Cusquisibán Sánchez.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Sí, puesto que las estrategias que he desarrollado estaban previamente planificadas que siguen un orden lógico y secuencial, sin embargo, durante el desarrollo de la sesión se ha formulado algunas preguntas a los niños en forma individual o grupal para consolidar su aprendizaje.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
Sí, la dificultad que se me presentó fue con la hoja de aplicación, al cambiar el dibujo de la casa multiusos que representaba un gallinero en el juego, por un gallinero que no correspondía al convencional de la realidad de los estudiantes.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Para que los niños entonen y vivencien la canción “Arriba y abajo” debí llevar una grabadora con la música, así los estudiantes se motivaban más, por lo demás los materiales fueron funcionales y adecuados a la sesión.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Sí, me parece que la lista de cotejo es la más adecuada para evaluar la presente sesión ya que se puede determinar si el niño o niña logró o no el propósito de la sesión registrando su desempeño en cada una de las acciones que apuntan al indicador seccionado.

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

Antes de desarrollar la sesión de aprendizaje debí realizar una visita al gallinero de alguno de los niños.

Explorar mucho más los saberes previos de los niños en lo que se refiere al tema.

Reflexiones personales ¿Cómo te sentiste?

Durante casi todo el desarrollo de la sesión me sentí motivada para desarrollar la sesión de aprendizaje activamente, ya que, los niños se mostraron interesados en las actividades que había planificado y en el juego realizado, salvo en el momento de dibujar en la hoja de aplicación donde algunos tuvieron dificultades, sin embargo, en el momento de verbalizar sus representaciones y en el cierre de la sesión se evidenció el logro del indicador planificado.

**LISTA DE COTEJO DEL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA APLICADA EN LA
SESIÓN DE APRENDIZAJE**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 DOCENTE PARTICIPANTE: Maribel Cusquisibán Sánchez

1.2 I.E.I : N° 320

1.3 LUGAR : Montecillo

1.4 FECHA : 10 de marzo del 2016

II. SESION DE APRENDIZAJE : N° 01

2.1. NOMBRE DE LA SESION: “Jugando, jugando me voy colocando”

2.2. ESTRATEGIA : Actividades lúdicas (juego tradicional)

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA LA ESTRATEGIA DEL JUEGO	SI	NO
1. Desarrolla los juegos con indicaciones claras y precisas antes y después del desarrollo de la actividad lúdica.	X	
2. Tiene conocimiento de los principios de la educación inicial en el desarrollo del juego.		X
3. Propone juegos de interés de los estudiantes promoviendo el logro del aprendizaje esperado.	X	
4. Fomenta la competencia sana, actitudes de tolerancia y buena convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.	X	
5. Formula preguntas precisas con el afán de resolver las situaciones que se presentan		X
6. Promueve el trabajo cooperativo e individual de los estudiantes	X	
7. Utiliza espacios adecuados para el desarrollo del juego	X	
8. Observa y acompaña en las actividades de los estudiantes e intervine con preguntas precisas para resolver situaciones problemáticas de ubicación espacial	X	
9. Propone desafíos a los estudiantes por medio del juego desarrollado.		X
10. Impulsa la representación pictórica del juego realizado por medio del dibujo	X	

**LISTA DE COTEJO DEL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA APLICADA EN LA
SESIÓN DE APRENDIZAJE**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. DOCENTE PARTICIPANTE: Maribel Cusquisibán Sánchez

1.2. I.E.I : N° 320

1.3. LUGAR : Montecillo

1.4. FECHA : 07 de abril del 2016

II. SESION DE APRENDIZAJE : N° 03

2.1. NOMBRE DE LA SESION : “Nos divertimos jugando a los gallitos y gallinitas”

2.2. ESTRATEGIA : Actividad lúdica (juego dirigido)

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA LA ESTRATEGIA DEL JUEGO	SI	NO
1. Desarrolla los juegos con indicaciones claras y precisas antes y después del desarrollo de la actividad lúdica.	X	
2. Tiene conocimiento de los principios de la educación inicial en el desarrollo del juego.	X	
3. Propone juegos de interés de los estudiantes promoviendo el logro del aprendizaje esperado.	X	
4. Fomenta la competencia sana, actitudes de tolerancia y buena convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.	X	
5. Formula preguntas precisas con el afán de resolver las situaciones que se presentan.	X	
6. Promueve el trabajo cooperativo e individual de los estudiantes.	X	
7. Utiliza espacios adecuados para el desarrollo del juego.	X	
8. Observa y acompaña en las actividades de los estudiantes e intervine con preguntas precisas para resolver situaciones problemáticas de ubicación espacial.	X	
9. Propone desafíos a los estudiantes por medio del juego desarrollado.	X	
10. Impulsa la representación pictórica del juego realizado por medio del dibujo.	X	

EVIDENCIAS FOTOGRAFÍCAS

JUEGO TRADICIONAL: El gato y el ratón



Dando indicaciones para el desarrollo del juego



Desarrollo del juego

JUEGO DIRIGIDO: Ponle la cola al gato



Momento de inicio de la sesión



Desarrollo del juego



Representación del juego con material concreto



Representación simbólica del juego (Dibujo)



AUTORIZACIÓN

Yo; María Lorenza Herrera Ducos, identificada con DNI N° 40079645, madre de familia de la niña Kely Liliana Ayay Herrera por medio del presente documento autorizo a la profesora Maribel Cusquisibán Sánchez, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca en convenio con el Ministerio de Educación.

Montecillo, 21 de octubre del 2016.

MARÍA LORENZA HERRERA DUCOS
DNI N° 40079645

AUTORIZACIÓN

Yo; María Angelina Gonzales Chilón, identificada con DNI N° 26705651, madre de familia del niño César Leonel Valdivia Gonzales, por medio del presente documento autorizo a la profesora Maribel Cusquisibán Sánchez, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca en convenio con el Ministerio de Educación.

Montecillo, 21 de octubre del 2016.

MARÍA ANGELINA GONZALES CHILÓN
DNI N° 26705651

AUTORIZACIÓN

Yo; Agustina Miranda López, identificada con DNI N° 26686006, madre de familia de la niña María Ermelinda Infante Miranda, por medio del presente documento autorizo a la profesora Maribel Cusquisibán Sánchez, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca en convenio con el Ministerio de Educación.

Montecillo, 21 de octubre del 2016.

AGUSTINA MIRANDA LÓPEZ
DNI N° 26686006

AUTORIZACIÓN

Yo; Filomena Cueva Chilón, identificada con DNI N° 41346970, madre de familia de la niña Anjhela del Pilar Infante Cueva, por medio del presente documento autorizo a la profesora Maribel Cusquisibán Sánchez, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca en convenio con el Ministerio de Educación.

Montecillo, 21 de octubre del 2016.

FILOMENA CUEVA CHILON
DNI N° 41346970

AUTORIZACIÓN

Yo; Zulema Torres Sánchez, identificada con DNI N° 40586793, madre de familia del niño Elvis Jhair Cueva Torres, por medio del presente documento autorizo a la profesora Maribel Cusquisibán Sánchez, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca en convenio con el Ministerio de Educación.

Montecillo, 21 de octubre del
2016.

ZULEMA TORRES SÁNCHEZ
DNI N° 40586793

AUTORIZACIÓN

Yo; María Infante Huamán, identificada con DNI N° 41196343, madre de familia del niño Joel Tanta Infante, por medio del presente documento autorizo a la profesora Maribel Cusquisibán Sánchez, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca en convenio con el Ministerio de Educación.

Montecillo, 21 de octubre del 2016.

MARÍA INFANTE HUAMAN
DNI N° 41196343

AUTORIZACIÓN

Yo; Matilde Infante Carrasco, identificada con DNI N° 48206907, madre de familia de la niña Caren Jhudid Rojas Infante, por medio del presente documento autorizo a la profesora Maribel Cusquisibán Sánchez, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca en convenio con el Ministerio de Educación.

Montecillo, 21 de octubre del 2016.

MATILDE INFANTE CARRASCO
DNI N° 48206907



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 10-302 Ciudad Universitaria Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las diez horas del día veintiseis de abril del 2019, se reunieron en el ambiente 111-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Víctor Homero Barrantes Jacobi
2. Secretario: Docente H. G. Rogelio Rosado Huacocha Aguilera
3. Vocal: Docente Sra. Elma Livi Pisco Jiravaca

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

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Implementación de actividades físicas para desarrollar la atención espacial en el área de matemática de la educación de 9 años de la I.E.F. N° 300 Montañilla, U. N. de Cajamarca, 2018.

Presentado(a) por Yessiel Encarnación Sánchez con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado con el puntaje acumulado de: Quince (15) puntos reglamentarios.

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

Siendo las once 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, 27 de abril del 2019.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: MARIBEL CUSQUISIBÁN SÁNCHEZ

DNI /Otros N°: 26730110

Correo electrónico: yoe_07@hotmail.com

Teléfono: 920177299

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACION DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA UBICACION ESPACIAL EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 320, MONTECILLO, UGEL CAJAMARCA, 2016

Asesor: Mg. VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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


Firma

09 / 10 / 2017
Fecha

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