



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:

EL USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
AGRUPACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.I.N°092, TRES
MOLINOS, UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Sonia Margot Aguilar Sánchez

Asesor:

Dr. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT© 2017 by
SONIA MARGOT AGUILAR 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:

EL USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
AGRUPACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.I.N°092, TRES
MOLINOS, UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Sonia Margot Aguilar 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

Junio de 2017

A:

Mi familia, sobre todo a mis dos hermosos hijos quienes son el motor y motivo para mi superación animándome en todo momento con su apoyo y cariño a continuar dando cada vez un pequeño pero significativo paso en mi vida profesional

AGRADECIMIENTOS

A Dios por haberme permitido concluir con mi objetivo planteado, brindándome la sabiduría necesaria durante mi formación académica.

A los (as) docentes que trabajaron impartiendo conocimientos en el 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.

Al Ministerio de Educación por preocuparse por la preparación continua de sus docentes.

A mi asesor Virgilio Gómez Vargas, y acompañantes pedagógicos quienes con sus sabios conocimientos y paciencia han sido mi guía para la realización del presente.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	Pág.
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
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	6
II.JUSTIFICACIÓN DE LA ACCIÓN	7
2.1.Teórica	7
2.2.Metodológica	7
2.3.Práctica pedagógica	7
III.SUSTENTO TEÓRICO	8
3.1.Marco Teórico	8
3.1.1.Teorías	8
3.1.2.Enfoques	13
3.2.Marco conceptual	37
3.2.1.Educación	37
3.2.2.Aprendizaje.....	37
3.2.3. Estrategia	38

3.2.4.Actividad	38
3.2.5. Lúdica	38
3.2.6.Juego:.....	38
3.2.7.Agrupación	38
3.2.8.Matemática	38
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
4.1.Tipo de Investigación:	39
4.2.Objetivos.....	39
4.2.1.Objetivos del proceso de investigación acción.....	39
4.2.2.Objetivos de la propuesta pedagógica.	40
4.3.Hipótesis de acción:.....	40
4.4.Beneficiario de la propuesta innovadora:	41
4.5.Población y muestra de la investigación:	41
4.6.Instrumentos	41
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....	43
5.1.Matriz del plan de acción.....	43
5.2.Matriz de evaluación	44
5.2.1.Evaluación de acción.....	44
5.2.2.Evaluación de resultados	44
VI.DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	45
6.1.Presentación de resultados y tratamiento de la información	45
6.1.1.Análisis de la sesiones de aprendizaje.....	45
6.1.2.Análisis de diarios reflexivos	47
6.2.Triangulación.....	50
6.3.Lecciones aprendidas)	51

VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	52
7.1.Matriz de difusión.....	52
CONCLUSIONES	53
SUGERENCIAS	54
REFERENCIAS	55
ANEXOS.....	56
Matriz N° 01: Análisis de Sesiones de Aprendizaje	57
Matriz N° 02: Aplicación de la Estrategia de Investigación Acción	58
Matriz N° 03: Análisis de Diarios Reflexivo.....	59
Matriz N° 04: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	60
Matriz N° 05: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión	60
Anexo N° 01: Sesiones de Aprendizaje.....	61
Anexo N° 02: Diarios Reflexivos	71
Anexo N° 03: Matriz De Consistencia	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de la autoevaluación de la aplicación de la estrategia uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E. N°092	46
Tabla 2: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 3 años de la I.E.N°092.....	47
Tabla 3: Resultados del logro de indicadores en la evaluación de entrada y salida.....	48
Tabla 4: Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión en los estudiantes de 3 años.	49

RESUMEN

Estamos viviendo en el ciclo del conocimiento donde se debe dar utilidad e importancia a las actividades lúdicas para que ayuden a lograr desarrollar las competencias, capacidades e indicadores a trabajar según la propuesta de las rutas de aprendizaje 2016, por tal motivo en la presente investigación se responde a la siguiente pregunta: ¿Qué actividades lúdicas puedo usar para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I.092, Tres Molinos? El objetivo que se planteó en el trabajo fue el siguiente: aplicar actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación del área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.092. La hipótesis que orientó el trabajo da a conocer que el uso de actividades lúdicas permite desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos. La metodología aplicada se enmarca dentro de los enfoques de la investigación acción favoreciendo significativamente el desarrollo de la noción de agrupación en los niños de tres años, haciéndose uso de diez sesiones del proceso de deconstrucción como en la reconstrucción y los instrumentos para recoger la información fueron lista de cotejo de entrada y salida, diarios reflexivos, lista de cotejo del diseño de las sesiones, ficha de evaluación de niños y niñas, la ficha de autoevaluación del desarrollo de la sesión. El análisis de los datos se formuló de manera cualitativa y cuantitativa. Los resultados obtenidos permitieron demostrar la veracidad de la hipótesis planteada por lo que podemos concluir que para elevar la calidad de la enseñanza - aprendizaje de la matemática es necesario que valoremos y hagamos de las actividades lúdicas una estrategia que nos ayude a resolver problemas presentados en variados contextos de nuestras vidas por lo que discutimos con aquellas personas que no reconocen que los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos y que por ende no es una pérdida de tiempo.

Palabras clave: actividad lúdica, noción de agrupación, aprendizaje significativo, estrategias metodológicas.

ABSTRACT

We are living in the knowledge era, where usefulness and importance should be given to ludic activities to improve abilities, skills and indicators to work according to the proposal of the 2016 learning pathways. For that reason, the present research work addresses the following question: What ludic activities may I use to develop the notion of grouping in the three-year-old students at the 092 School, Tres Molinos? The aim was: To use ludic activities to develop the notion of grouping in the area of mathematics in the three-year-old students at the 092 School. The hypothesis that guided the present work makes known that the use of ludic activities allows the development of the notion of grouping in the three-year-old students at the 092 School, Tres Molinos. The methodology is framed within the approaches of action research significantly favoring the development of the notion of grouping in the three-year-old children in ten sessions for the deconstruction process as well as the reconstruction process. The data collection instruments were an entry and an exit checklist, reflective journals, checklist for the design of the sessions, assessment records for the boys and girls, self-assessment record for the development of the session. The data analysis was qualitative and quantitative. The results allowed me to demonstrate the hypothesis, so we can conclude that to improve the quality of the teaching and learning of mathematics, it is necessary to value ludic activities and to make them a strategy to help us solve problems presented in various contexts of our lives. Thus, we argue with those people who do not recognize that the games used in the teaching activities promote motivation, interest and active participation in the students, allowing them to acquire significant learning, and consequently, it is not a waste of time.

Key words: ludic activity, notion of grouping, significant learning, methodological strategies.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación está basada en el modelo constructivista de la educación de los teóricos Piaget y Vygotsky, toma como fuentes la propuesta pedagógica de educación inicial y las rutas de aprendizaje 2016. El problema que nos interesa radicar es ¿Qué actividades lúdicas puedo usar para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I.092, Tres Molinos? convertida la actividad lúdica en una eficaz herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización de los estudiantes. Por lo que nuestra hipótesis de trabajo es el uso de actividades lúdicas permite desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años. El presente trabajo se propone involucrar a los docentes en la importancia que tienen las actividades lúdicas como motivación para el aprendizaje y que además conozca la incidencia de tan importante recurso, en el afán de propiciar aprendizajes significativos y funcionales entre los estudiantes. Los objetivos son conocer diversas actividades lúdicas que permitan desarrollar la noción de agrupación en los niños de tres años y utilizar de manera adecuada y oportuna las actividades lúdicas en la enseñanza de la noción de agrupación en la matemática ya que la matemática necesita revestirse de mucha metodología activa y el docente debe tener un excelente dominio de estrategias de aprendizaje para hacer la clase más dinámica, interesante productiva.

Dicha investigación se realizó con los niños de tres años de la I.E.I. N°092, del centro poblado Tres Molinos puedo considerar como un alcance la colaboración de toda la comunidad educativa sobre todo de los niños y como una limitación la infraestructura de la institución ya que no se cuenta con un patio adecuado y es un poco accidentado. Las técnicas usada fue la observación los instrumentos para la recolección de datos fueron la ficha de evaluación y listas de cotejo para la evaluación de entrada y salida de los alumnos por lo que se puede decir que el diseño de dichas técnicas e instrumentos fueron los más pertinentes. Para la presentación de datos se utilizó tablas simples que reflejan de manera veraz y clara la información.

El apartado I tiene referencia al planteamiento del problema teniendo en cuenta tres aspectos, partir de nuestra propia práctica pedagógica, conocer las características del entorno sociocultural y finalmente el planteamiento del problema y la formulación de la pregunta.

El apartado II hace referencia a la justificación. El apartado III se refiere al sustento teórico, abordando las teorías que sustentan esta investigación y a los conceptos o marco conceptual.

El apartado IV corresponde a la metodología de la investigación, tipo de investigación, objetivos, hipótesis e instrumentos utilizados durante el desarrollo de la presente investigación. El apartado V hace referencias al plan de acción y de evaluación. El apartado VI corresponde a la discusión de los resultados. El apartado VII corresponde a la difusión de los resultados, usando la matriz de difusión.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

La práctica pedagógica es responsabilidad de cada uno de los docentes en el aula o fuera de ella, en esta ocasión narra los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas durante mis diez sesiones, tomando como insumo los diez diarios de Campo.

En el proceso enseñanza y aprendizaje he detectado las siguientes categorías: actividades de rutinas, motivación, recojo de saberes previos, construyo su aprendizaje, medios y materiales y la meta cognición. Estas categorías se han obtenido como producto del análisis de las recurrencias determinadas de los diarios de campo. Cada categoría interviene en un momento determinado de las sesiones de aprendizaje (inicio, desarrollo y cierre).

La motivación, que he realizado durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje siempre las realicé mediante juegos, dinámicas, dramatizaciones y canciones; para dialogar he formulado preguntas pertinentes de manera permanente también informé del tema a trabajar. La motivación me ha permitido despertar el interés de los alumnos durante el desarrollo de mis sesiones; con las preguntas he podido predisponer y crear un conflicto cognitivo en los alumnos para realizar aprendizajes significativos que les sirvan para la vida todo esto lo podemos considerar como mis fortalezas. Mis debilidades es que me cuesta manejar adecuadamente juegos motivadores originando desinterés para lograr el propósito esperado y no utilizo la asamblea en todas mis sesiones y mi dificultad o vacío es que al inicio no conocía mucho sobre la diversidad de actividades lúdicas.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El Centro Poblado Tres Molinos conocido también como Las Hortensias del Distrito de Baños del Inca se encuentra ubicado a 12Km del mismo distrito y a 5 Km de la ciudad de Cajamarca el camino para llegar es trocha por lo que en invierno se pone un poco peligroso, hay escasas de movilidad solo una línea llega al lugar; los pobladores son de escasos recursos económicos ya que tan solo los hombres trabajan en la agricultura y en construcción la mujeres son amas de casa dedicándose a su hogar, de la mayoría su grado de instrucción es primaria y muchos son alfabetos; se puede decir que es una comunidad muy descuidada por sus autoridades a pesar que está cerca

La I.E.I.N° 092 se encuentra ubicado en el Centro poblado de tres molinos, distrito de Baños del Inca, el local es propio, y su infraestructura es de material noble en condiciones regulares, ya que no se cuenta con cerco perimétrico, cocina, comedor, el patio pequeño y accidentado no siendo muy apropiado para desarrollar algunas actividades; tenemos 3aulas, una sala de docentes que funciona como almacén, una pequeña dirección, el mobiliario no en muy buenas condiciones, el clima institucional es agradable y acogedor entre toda la comunidad educativa.

El ambiente del aula de tres años si es adecuado para el desarrollo de las actividades pedagógicas, cuenta con buena iluminación y ventilación, en ella encontramos diversos sectores como del hogar, de construcción, de descubrimiento, de biblioteca, etc. Todos ellos implementados de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños, también tenemos los acuerdos y normas de convivencia elaborados con los niños. Los niños están agrupados en dos grupos de trabajo rotativos, también hay espacios libres para el desarrollo de las actividades.

1.3.Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

Uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I. N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.

En tal sentido en la presente investigación se pretende dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Qué actividades lúdicas puedo usar para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I.092, Tres Molinos?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA ACCIÓN

2.1. Teórica

La presente investigación es importante porque me permite adquirir información que me conduzca a reconstruir mi práctica pedagógica y a contribuir en el desarrollo de la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 092 del distrito de Baños del Inca.

2.2. Metodológica

Porque la aplicación de actividades lúdicas ayudará a los niños de la I.E.I. N° 092 a desarrollar la noción de agrupación. Por consiguiente, desde la investigación del aula se planteó la implementación de estrategias metodológicas basadas en el elemento lúdico y en el juego, partiendo de situaciones problemáticas que permitan desarrollar la capacidad de análisis y reflexión en el estudiante, en ambientes agradables y motivadores que coadyuven a la aplicación del nuevo conocimiento en la vida diaria y en el contexto, evidenciando el dominio de competencias matemáticas.

2.3. Práctica pedagógica

Las actividades lúdicas permitirán desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de manera activa y creativa; pues, de acuerdo a los sondeos efectuados mediante observaciones y auto - observaciones de aula y del contexto socio - comunal, como explicación general del porqué la noción de agrupación de los niños y niñas arroja déficits en su desarrollo, se ha encontrado que la concepción que se tiene entre los actores educativos, en relación al ambiente escolar ideal, indica que sería aquel donde reina el silencio y la tranquilidad es decir niños estáticos sin movimiento como estatuas, porque se asocia el silencio con pensamiento, trabajo productivo y buen comportamiento.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco Teórico

3.1.1. Teorías

3.1.1.1. Teoría de Vygotsky (1879)

El juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con discípulos inteligentes. El niño y la niña juegan, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de lo que se hace en las actividades cotidianas, la cual le permite enfrentarse a problemas que no está preparado todavía en su vida y a solucionarlos de manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea. Las actividades lúdicas se entienden como una dimensión del desarrollo humano siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr, enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicar, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento la diversión y el esparcimiento que lleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación canalizada adecuadamente por el facilitador del proceso.

Lo expresado por Vygotsk y es importante para mi trabajo porque él habla de la socialización y hace referencia que el juego es la zona de desarrollo próximo en el aprendizaje del niño.

3.1.1.2. Teoría Constructivista de Jean Piaget

El juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala: siempre se ha conseguido transformar el juego, la iniciación a la lectura, al cálculo matemático y la ortografía, se ha visto a los niños y niñas aficionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se prestan como desagradables.

Piaget demuestra que existen diferencias cualitativas entre el pensar infantil y el pensar adulto, más aún: Existen diferencias cualitativas en diferentes momentos o etapas de la infancia (lo cual no implica que no haya en la sociedad humana actual una multitud de adultos cronológicos que mantienen una edad mental pueril, explicable por el efecto del medio social).

Entonces surgió la Teoría Constructivista del Aprendizaje, de su autoría. Por tal demostración, Piaget hace notar que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico. Así considera Piaget que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la asimilación y acomodación. Ambas son capacidades innatas que por factores genéticos se van desplegando ante determinados estímulos en muy determinadas etapas o estadios del desarrollo, en determinadas edades sucesivas).

Los estadios de desarrollo cognitivo. En sus estudios Piaget notó que existen periodos o estadios de desarrollo. En algunos prevalece la asimilación, en otros la acomodación. De este modo definió una secuencia de cuatro estadios "epistemológicos" (actualmente llamados: **cognitivos**) muy definidos en el humano.

A) Estadio sensorio-motor. Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años. En tal estado el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.

B) Estadio preoperatorio. El estadio preoperatorio es el segundo de los cuatro estados. Sigue al estado 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 categorizarles como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad. Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la cent ración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades).

C) Estadio de las operaciones concretas De 7 a 11 años de edad. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no sólo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas. Alrededor de los 6/7 años el niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas: longitudes y volúmenes líquidos. Aquí por 'conservación' se entiende la capacidad de comprender que la cantidad se mantiene igual aunque se varíe su forma. Antes, en el estadio pre operativo por ejemplo, el niño ha estado convencido de que la cantidad de un litro de agua contenido en una botella alta y larga es mayor que la del mismo litro de agua trasegado a una botella baja y ancha (aquí existe un contacto con la teoría de la Gestalt). En cambio, un niño que ha accedido al estadio de las operaciones concretas está intelectualmente capacitado para comprender que la cantidad es la misma (por ejemplo un litro de agua) en recipientes de muy 4/

diversas formas. Alrededor de los 7/8 años el niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo: tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolillas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolillas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama **reversibilidad**. Alrededor de los 9/10 años el niño ha accedido al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie aunque estén esos cuadrados amontonados o aunque estén dispersos.

D) Estadio de las operaciones formales. Desde los 12 en adelante (toda la vida adulta). El sujeto que se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus capacidades a situaciones abstractas. Si un adulto (sensato) le dice "no te burles de porque es gordo... ¿qué dirías si te sucediera a ti?", la respuesta del sujeto en el estadio de sólo operaciones concretas sería: YO no soy gordo. Es desde los 12 años en adelante cuando el cerebro humano está potencialmente capacitado (desde la expresión de los genes), para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensamiento de tipo hipotético deductivo. Lo expresado en esta teoría de Piaget es muy importante para mi trabajo ya que hace referencia al aprendizaje significativo y a las diversas actividades que se pueden realizar de acuerdo a su edad.

3.1.1.3. Teoría de Montessori

María Montessori (1870-1952) es una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Comenzó haciendo prácticas en un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental.

En su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa.

El enfoque del método Montessori concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. Debido a que desde una corta edad se motiva a los niños a tomar decisiones, éstos pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos son incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos.

En este método el educador interviene en el proceso educativo como una: “guía”, es decir, como un facilitador del aprendizaje. Son los propios alumnos los que a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos. El maestro planifica la clase respetando los intereses, las necesidades y el ritmo de aprendizaje de los alumnos dentro de un aula que permite la libertad, la comunicación y estimula el trabajo en grupo.

Lo expresado en esta teoría es muy importante ya que esta teórica a través del juego formaba la autoestima en niños especiales en ese entonces ahora esta teoría puede ser de mucha importancia y más fácil de usar ya que mis niños no tienen ninguna deficiencia.

3.1.1.4. Teorías Aucouturier

Bernard Aucouturier, francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), creó la Práctica Psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diferentes edades, con y sin dificultades. Esto le permitió comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

La Práctica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensorio motora, es decir, del movimiento y las sensaciones.

Parte de la idea de que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño forma su pensamiento no sólo “intelectual”, sino también su pensamiento “afectivo” a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo. Este período esencial para la constitución de su personalidad y de su psiquismo se da en los primeros 5 años de vida, pero fundamentalmente durante los primeros 24 meses.

Para instaurar la Práctica Psicomotriz en el ámbito preescolar se requiere concebir al niño como un ser que está madurando y reconocer las necesidades propias de su edad. Se debe privilegiar el desarrollo armonioso del niño a través del placer del movimiento y del juego, la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento.

Este enfoque plantea que la estrategia del niño para superar una serie de ansiedades propias de su edad es el juego.

Lo expresado por Aucouturier es relevante para mi trabajo ya que permite al niño superar sus ansiedades y lograr una mayor concentración e interés.

3.1.2. Enfoques

3.1.2.1. El juego como estrategia metodológica

¿A qué llamamos “juego”?

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

3.1.2.2. Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo

Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, en esta guía, es importante distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos no como “juego libre”. El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.

Tipos de juegos

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

A) Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

B) Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con

otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

C) Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

Evolución del juego en los primeros 6 años de vida

La conducta de juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebé de 12 meses es muy diferente y más sencillo que el juego de un niño de 5 años, el cual es más complejo.

¿Te has puesto a pensar dónde radican las diferencias? Por ejemplo, a nivel social observamos que los niños de 1 a 2 años prefieren jugar solos. En cambio, los mayorcitos prefieren y tiene capacidad de asociarse con otros niños para armar juegos grupales.

Asimismo, a nivel intelectual, observamos, por ejemplo, que el juego de un niño de 15 meses con una olla es sencillo: se interesa en explorar este objeto, lo golpea, lo hace rodar y con una cucharita lo hace sonar. En cambio, el juego de una niña de 4 años con el mismo objeto es más complejo: se pone a “cocinar”, crea una historia alrededor del tema y simula que hace una “sopa” para su “hijo”.

¿Qué importancia tiene el juego en el jardín?

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

El rol del educador en el juego del niño

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

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

Nosotros trabajamos con sectores. El salón está dividido en áreas con diferentes elementos y la idea es que ese tipo de materiales den lugar a que el niño pueda tomar eso como interés y a través del juego investigue, cree y plasme lo que está pasando. Es muy importante la observación del adulto, el acompañamiento y escuchar al niño.

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

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

de interacción entre padres y niños para que jueguen y les damos diferentes materiales.

¿Qué aspectos desarrollan en el juego libre por sectores?

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

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

Los proyectos tienen una duración totalmente indefinida. Puede haber proyectos que duren una semana como uno que dure prácticamente todo el año. Depende de lo que los niños y los profesores decidan. Surge básicamente del interés de los niños, pero también hay cosas que la profesora puede plantear. Son tres o cuatro temas que la profesora introduce, el resto de temas los define en función de lo que observa en el juego de sus alumnos. Los niños muestran a través de la forma en que interactúan qué es lo que les está interesando y eso es lo que la profesora recoge y plantea como un posible tema de investigación.

En un salón de niños de año y medio en el verano, el sol entraba por la ventana y los niños decían que entraba mucha luz. La profesora les preguntó: “¿qué pueden hacer con eso?” Un niño dijo: “¿por qué no hacemos cortinas?” y así comenzó toda una experiencia. Todos fueron dando sus ideas del tipo de

cortinas que querían y los materiales a usarse. Todo sale de lo que los chicos van planteando y no de lo que la profesora impone. Esa experiencia de aprendizaje duró meses y realmente los chicos tuvieron la posibilidad de ver que el sol sí se tapaba con algo que ellos habían hecho.

3.1.2.3. Las actividades lúdicas como estrategia metodológica en la matemática

Definición de lúdica

Proviene del latín *ludos*, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidiana. Es una forma de estar en la vida y de

Clasificaciones de las Actividades Lúdicas

La mayoría de los autores, cuando clasifican las actividades lúdicas de manera básica, hablan de dos tipos de actividades, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar su inconveniente:

- 1. Actividades lúdicas libres.**-Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.
- 2. Actividades lúdicas dirigidas.**-Aumenta las posibilidades de la Utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas.

Incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. Un ejemplo de actividad es que la cuestión no radica tanto en la estructura como en si se permitiera a los niños juego libre o dirigido. Como se menciona al investigar materiales y situaciones por uno mismo, puede ser preludio en una actividad lúdica más retadora. Un ejemplo real que se ha presenciado contribuirá quizás aclarar la cuestión: Se proporcionó a un grupo de niños de 6 años un nuevo material, el “Polydron” que consistía en una serie de cuadrados y triángulos de plástico que encajaba por sus lados de un modo más bien innovador, en diversas ocasiones se brindaban a los niños la oportunidad del juego libre con los materiales dependiendo de la escala del tiempo de lo que les costase explorar el material hasta que pareciera comprenderlo y estar familiarizados con sus propiedades, cualidades y posibles funciones. Luego la profesora construía un cubo cuadrado de “Polydron” uno de los cuales tenía una tapa con bisagras. Preguntaba a los niños si podían hacer una “caja” similar y al proceder así en esta ocasión les hacía participar en un juego dirigido. Ellos montaban con facilidad sus propios cubos, discutiendo sobre el color, la forma, el número de piezas que eran precisas para la tapa con bisagras etc. Sus esfuerzos eran comentadas con la profesora quien los alababa y el material se guardaba luego para otra ocasión, en la cual se daba de nuevo a los niños una oportunidad para el juego libre y ellos volvían a hacer cubos con tapas de bisagras, ahora con pequeñas figuritas de plástico dentro esto indujo al niño a cambiar su tapa, añadiendo otro cuadrado en la parte superior y apoyando un cuadrado contra otro para hacer un tejado y de esta manera se desarrolló en el niño juego libre y nuevo aprendizaje al mismo tiempo.

¿Cómo promover las situaciones lúdicas para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente?

Es importante jugar para los niños, porque les posibilita a crecer armónica y saludablemente promoviendo el desarrollo de sus sentidos así como su estado físico y emocional, debemos considerar que la o el docente puede adicionalmente proponer situaciones lúdicas como juegos tradicionales y algunas actividades lúdicas que despierten el interés al responder a las necesidades vitales de los niños (la autonomía, la exploración y el movimiento).

Consideramos situaciones lúdicas aquellas que comprenden los juegos tradicionales y las actividades lúdicas propuestas por la o el docente. Estas promueven el disfrute de nuevas formas de explorar la realidad, permite desarrollar la creatividad al pensar diferentes alternativas para dar soluciones. Favoreciendo así el desarrollo del pensamiento y la regulación de su accionar, la que se va enriqueciendo en la interacción grupal.

Debemos tener en cuenta algunas consideraciones para elegir las situaciones lúdicas.

Consideraciones para proponer situaciones lúdicas. En las situaciones lúdicas se debe considerar:

- La edad de los niños y sus intereses.
- Las capacidades que se desean priorizar.
- Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto.
- Los materiales a utilizar deben ser preferentemente reusables.
- En el desarrollo de la actividad, es recomendable prever juegos, repetirlos varias veces si así lo desean los niños. Esto favorece a que planteen diversas estrategias durante el juego.
- Promover la autonomía en la organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios verbales entre los niños.

- Destinar tiempos de conversación con los niños en distintos momentos del desarrollo de la actividad.

¿Cómo desarrollar el actuar y pensar matemáticamente desde los sectores del aula?

Es característico de nuestro nivel contar con sectores en el aula. Estos espacios también pueden favorecer el actuar y pensar matemáticamente.

En el momento que los niños juegan en los sectores del aula e interactúan con los materiales, se va favoreciendo el desarrollo perceptivo y por ende, adquiriendo nociones matemáticas. A continuación, te brindamos algunas sugerencias para favorecer el desarrollo del actuar y pensar matemáticamente en los niños.

En el sector de hogar o el de dramatización cuando los niños se desplazan y acomodan los objetos, la o el docente puede ir mencionando aquellas nociones que observa para que los niños vayan tomando en cuenta, por ejemplo: el bebé está durmiendo en la cama o que grandes son los ojos del león, etc.

En el sector de biblioteca o después de una lectura de un cuento que nos ayude a trabajar alguna noción matemática o mencione los números, la o el docente puede promover el desarrollo de nociones matemáticas o sugerirles realizar un proyecto para afianzar la noción encontrada en la lectura.

En el sector de construcción al igual que lo mencionado en el sector de dramatización, es importante que la o el docente observe atentamente las construcciones que realizan los niños para poder intervenir mencionando aquellas nociones que observa en los niños de manera natural en la exploración y manipulación de los objetos.

En el sector de juegos tranquilos, la o el docente puede participar de algunos juegos con los niños para que conozcan las reglas de juego. Pueden jugar al loto, dominó, ludo, memoria, etc. También propiciar que descubran o

creen nuevas figuras usando libremente el tan gran, ortogonios o los bloques lógicos entre otros materiales.

En el sector de dibujo, pintura y modelado, la o el docente debe permitir a los niños explorar los colores, texturas, tamaños, que manipulen masas, plastilinas y puede mencionar en voz alta las transformaciones que niños realizan.

En el sector de música, la o el docente debe promover que los niños exploren sonidos y creen sus secuencias de sonidos libremente, haciéndoles notar los patrones de repetición teniendo en cuenta la edad.

En el sector de experimentos, permitir a los niños que realicen observaciones y que las registren o que realicen experimentos sencillos y expliquen sus resultados.

A través de la manipulación y exploración del material concreto, los niños irán interiorizando diversas estrategias y procedimientos matemáticos. La exploración y la manipulación de materiales permite a los niños descubrir propiedades comunes a ciertos elementos, comparar, relacionar de manera libre los diferentes objetos que les permitan descubrir características, nociones, funciones y relaciones para desarrollar las competencias matemáticas requeridas para el nivel de educación inicial.

Por lo antes mencionado acerca del desarrollo perceptivo en los niños así como sus necesidades de exploración, sugerimos los siguientes materiales a implementar en los sectores de tu aula.

A continuación te sugerimos algunos materiales que puedes implementar dentro de tus sectores del aula:

SECTOR DE DRAMATIZACIÓN Y SECTOR DEL HOGAR

Aparte de los materiales brindados por el Ministerio de Educación, se pueden incluir: telas, teléfonos, relojes, calendarios entre otros objetos que contengan números.

SECTOR DE BIBLIOTECA

Aparte de los materiales del Ministerio de Educación, incluir libros, encartes, cuentos variados acerca de tamaños, formas, comparaciones, números para contar hasta el 10 (teniendo en cuenta el rango numérico para cada edad)

SECTOR CONSTRUCCIÓN

Aparte de los materiales brindados por el Ministerio de Educación, se pueden incluir: botellas de plástico, conos, tubos de papel, tapas, cajas, lanas, latas (limpias y sin bordes filudos) chapas, hilos, cuerdas, palitos de chupetes, etc.

JUEGOS DE ATENCIÓN-CONCENTRACIÓN (JUEGOS TRANQUILOS)

Aparte de los materiales brindados por el Ministerio de Educación, se pueden incluir: juegos de memoria, rompecabezas, bingo, loto, ludos, dominós, regletas de colores, balanzas, naipes, etc.

SECTOR DE DIBUJO, PINTURA Y MODELADO

Se puede incluir: papelería de diferentes tamaños, cartulinas de variado grosor y texturas, colores y formas, plastilina, arcilla, masa de sal, cerámica al frío, entre otros.

SECTOR MÚSICA

Se puede incluir: instrumentos propios de la zona, palitos de madera, latas, botellas plásticas (pueden ser rellenas con piedras, semillas, cascabeles, etc.), CD

(música, sonidos onomatopéyicos, sonidos del entorno, de instrumentos, de animales, etc.)

SECTOR DE EXPERIMENTOS

Aparte de los materiales brindados por el Ministerio de Educación, se pueden incluir: hojas, piedras de colores, hojas de papel, crayones, plumones, etc.

¿Cómo promover espacios favorables para el actuar y pensar matemáticamente?

Para permitir en los niños el despliegue de habilidades, la o el docente debe promover espacios como:

- a) Espacios para el juego: tanto dentro como fuera del aula, los espacios deben estar libres de mesas para permitir el movimiento y la construcción de nociones como: arriba – abajo, dentro – fuera, cerca – lejos, a lado, adelante – detrás, etc. estableciendo relaciones con los objetos, personas y con su propio Cuerpo.
- b) Espacios para descubrir el medio físico natural propiciando los materiales apropiados que les permitan a los niños y niñas hacer comparaciones, experimentar, agrupar, etc.
- c) Espacios para comunicar, expresar y crear propiciando diferentes medios expresivos como el dibujo, pintura y actividades manuales.
- d) Espacios para armar, desarmar y construir.
- e) Espacios para realizar juegos simbólicos, representaciones e imitaciones.

3.1.2.4. La Matemática Como Fuente Del Conocimiento Diario

¿Por qué aprender matemática?

Porque la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvemos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.

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

Cuando hablamos de matemática siempre se nos vienen a la mente números o tal vez la cantidad de operaciones que hacemos con ellas; pero nos olvidamos que también la podemos encontrar a nuestro alrededor, en la belleza y perfección de nuestra naturaleza. ¿Quién no se ha maravillado al observar la

naturaleza? Si observamos las plantas, por ejemplo, una margarita, veríamos que está formada por dos círculos, uno que se encuentra al borde de la flor y otro que se encuentra al centro, también cuenta con colores variados, las formas de sus pétalos son ovaladas. Asimismo, en nuestra anatomía, al observar con un microscopio la composición de nuestro ADN apreciaríamos que está conformado por una estructura geométrica de moléculas, eso quiere decir que estamos conformados por una estructura matemática. En tal sentido, la utilidad de los conocimientos matemáticos es indiscutible, sin embargo gran parte de las personas no saben hacer uso de los saberes matemáticos para resolver problemas que les plantea el mundo actual, como sostiene Carmen Gómez Granell: "Las matemáticas, uno de los conocimientos más valorados y necesarios en las sociedades modernas altamente tecnificadas es, a la vez, uno de los más inaccesibles para la mayoría de la población", de ello se desprende que las personas requieran incorporar las matemáticas en diversas actividades que les permitan ser autónomos, convirtiéndose en una clave esencial para desarrollar el pensamiento crítico y poder transformar y comprender nuestra cultura. Ello nos conduce a la necesidad de desarrollar competencias y capacidades matemáticas asumiendo un rol participativo en diversos ámbitos del mundo moderno con la necesidad de usar el ejercicio de la ciudadanía de manera crítica y creativa. La matemática aporta en esta perspectiva cuando es capaz de ayudarnos a cuestionar hechos, datos y situaciones sociales interpretándolas y explicándolas.

La matemática es un eje fundamental en el desarrollo de las sociedades y la base para el progreso de la ciencia y la tecnología.

La matemática como parte del proceso de cambios y progreso de nuestro mundo, no permanece estática, está presente cada vez más en la práctica total de las creaciones de la mente humana más que ninguna ciencia en cualquiera de los periodos de la historia. Por esta razón, la enseñanza de una matemática rígida y pensada para un mundo ideal se ha ido sustituyendo por la enseñanza de una matemática más aplicada y pensada para un mundo cotidiano. Por lo antes mencionado, se nos presenta un desafío como docentes entre la utilidad de los

conocimientos matemáticos y la enseñanza rígida de la misma que genera, muchas veces dificultades de aprendizaje en nuestros niños.

Hoy en día, las aplicaciones matemáticas ya no representan un patrimonio únicamente apreciable en la física, ingeniería o astronomía, sino que han generado grandes progresos en otros campos científicos. Existen tantas evidencias que los más ilustres pensadores y científicos han aceptado sin reparos que en los últimos años se ha estado viviendo un intenso periodo de desarrollo matemático.

En este contexto, la ciencia se sirve de la matemática como un medio de comunicación. En 1982 Carl Sagan⁴ señaló que hay un lenguaje común para todas las civilizaciones técnicas, por muy diferentes que sean, y este lo constituyen la ciencia y la matemática. La razón está en que las leyes de la naturaleza son idénticas en todas partes. En este sistema comunicativo-representativo, está escrito el desarrollo de las demás ciencias; gracias a ella, ha habido un desarrollo dinámico y combinado de la ciencia-tecnología que ha cambiado la vida del ciudadano moderno.

Al día de hoy, la necesidad de desarrollar competencias y capacidades matemáticas se ha hecho no solo indispensable, sino apremiante para el ejercicio de cualquier actividad humana, en la que tanto ciencias como humanidades han recibido ya visiblemente su tremendo impacto.

¿Para qué aprender matemática?

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar,

cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.

El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos (Cantoral Uriza, 2000).

En ese mismo orden de ideas, decimos que la matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de números, formas, colores, etc. Si no a las diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en un contexto cotidiano. A partir de ello, se espera que los niños desarrollen competencias matemáticas teniendo en cuenta que:

La matemática es funcional. Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales.

La matemática es formativa. El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias cognitivas, tanto particulares como generales, que conforman un pensamiento abierto, creativo, crítico, autónomo y divergente. Es por ello que a temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa.

La matemática posee valores formativos innegables, tales como:

Desarrolla en los niños capacidades para determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias y, en definitiva, potenciar su autonomía, su

razonamiento, el espíritu crítico, la curiosidad, la persistencia, la indagación, la imaginación, la creatividad, la sistematicidad, etc.

La utilidad para promover y estimular el diseño de formas artísticas, fomentando el uso del material concreto así como el uso de esquemas simples para la elaboración y descubrimiento de patrones y regularidades.

La facilidad para estimular el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación, colaboración, discusión y defensa de las propias ideas y la toma conjunta de decisiones.

Potencia el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas.

Las situaciones que movilizan este tipo de conocimientos, enriquecen a los niños al sentir satisfacción por el trabajo realizado al hacer uso de sus competencias matemáticas.

La matemática es instrumental. Todas las profesiones requieren una base de conocimientos matemáticos y, en algunas como en la matemática pura, la física, la estadística o la ingeniería, la matemática es imprescindible.

En la práctica diaria de las ciencias se hace uso de la matemática. Los conceptos con que se formulan las teorías científicas son esencialmente conceptos matemáticos. Por ejemplo, en el campo biológico, muchas de las características heredadas en el nacimiento no se pueden prever de antemano: sexo, color de cabello, peso al nacer, estatura, etc. Sin embargo, la probabilidad permite describir estas características.

¿Cómo aprender matemática?

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

madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento.

Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos.

Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático.

Por lo tanto, la enseñanza de la matemática no implica acumular conocimientos memorísticos, por lo que es inútil enseñar los números de manera mecanizada; implica propiciar el desarrollo de nociones para la resolución de diferentes situaciones poniendo en práctica lo aprendido.

M. Suzanne Donovan, basándose en trabajos de investigación en antropología, psicología social y cognitiva, afirma que los estudiantes alcanzan un aprendizaje con alto nivel de significatividad cuando se vinculan con sus prácticas culturales y sociales.

Por otro lado, como lo expresa Freudenthal⁶, esta visión de la práctica matemática escolar no está motivada solamente por la importancia de su utilidad, sino principalmente por reconocerla como una actividad humana, lo que implica que hacer matemática como proceso es más importante que la matemática como un producto terminado.

En este marco, se asume un enfoque centrado en la resolución de problemas con la intención de promover formas de enseñanza y aprendizaje a partir del planteamiento de problemas en diversos contextos. Como lo expresa

Gaulin, este enfoque adquiere importancia debido a que promueve el desarrollo de aprendizajes “a través de”, “sobre” y “para” la resolución de problemas.

A través de la resolución de problemas inmediatos y del entorno, de los niños como vehículo para promover el desarrollo de aprendizajes matemáticos, orientados en sentido constructivo y creador de la actividad humana.

Sobre la resolución de problemas, que explicita el desarrollo de la comprensión del saber matemático, la planeación, el desarrollo resolutivo estratégico y meta cognitivo es decir, la movilidad de una serie de recursos, y de competencias y capacidades matemáticas.

Para la resolución de problemas, que involucran enfrentar a los niños de forma constante a nuevas situaciones y problemas. En este sentido, la resolución de problemas es el proceso central de hacer matemática; asimismo, es el medio principal para establecer relaciones de funcionalidad de la matemática con la realidad cotidiana.

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

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

Los rasgos esenciales del enfoque son los siguientes:

La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los

niños desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos.

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

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

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

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

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

Las Situaciones Lúdicas Como Estrategias Para El Desarrollo De Capacidades Matemáticas

Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano. Según Froebel “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”, “El juego es el

testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida...” Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras. El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos. Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a la matemática, porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños en Educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos. Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.

- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.
- Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.
- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.

¿Cuáles Son Las Condiciones Necesarias Para El Aprendizaje De La Matemática?

A continuación ofrecemos algunas consideraciones a tomar en cuenta en el trabajo con los niños para favorecer el actuar y pensar matemáticamente.

- Establecer un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades.
- Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño.
- Si es una situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes, debemos observarla, acompañarla e intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, por ejemplo, para contar, para comparar, para ordenar, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a
- Los diversos estilos de aprendizaje de los niños y evitar el uso de hojas de aplicación.
- Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación para verificar el logro de los nuevos saberes matemáticos de los niños.

Situaciones Lúdicas Para Promover El Actuar Y Pensar Matemáticamente En Situaciones De Cantidad.

Si bien la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes: durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales y los confrontan con los de sus compañeros.

Laura Pitluk nos aclara muy precisamente la naturaleza de las actividades lúdicas en el aula, al mencionar: El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje. Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado, por lo tanto, aprendizaje escolar [...]. El docente ha de planificar y dar intencionalidad, con una organización sistematizada de objetivos y contenidos, a la propuesta lúdica que se configura en el contexto escolar "sin traicionar", por esto, la esencia del juego (Harf et al, 1996)

A continuación, presentamos diversas actividades lúdicas para promover el actuar y pensar matemáticamente. Estas actividades que proponemos tienen la finalidad de ser una ayuda para que las consideres dentro de tu planificación, pues cada una de ellas cuenta con una descripción de la actividad, tiene un propósito a lograr, una secuencia de acciones y algunas variantes.

A) Juegos de mesa orientaciones didácticas

Es comprobado que los niños pueden asociar cantidades y también pueden reproducirlas, identificarlas y ordenarlas, pero no tienen idea de la cantidad, porque se apoya en su visión para poder realizarlo. Para iniciar a los niños en la noción de cantidad, es favorable iniciar actividades en las que se asocien, reproduzcan así como también identifiquen cantidades. Tal es el caso del “dominó” o el “loto” en los que las cantidades aparecen

siempre igual. La o el docente animará a los niños a buscar la misma cantidad para asociarla, permitiendo a los niños identificar cantidades. Los niños la reproducen, pero no tienen idea de la cantidad, dado que esta actividad es perceptiva ya que el niño lo que realizará es buscar la misma cantidad que se le pide. No es un indicativo de que el niño conoce cantidades, a través de procedimientos de conteo permitir al niño identificar la cantidad y posteriormente relacionarla con el número.

3.1.2.5. El Aprendizaje Como Parte De Nuestra Vida

Definición de Aprendizaje: Acción y efecto de aprender. Como tal, el aprendizaje es el proceso de asimilación de información mediante el cual se adquieren nuevos conocimientos, técnicas o habilidades. En este sentido, el aprendizaje consiste en adquirir, procesar, entender y aplicar una información que nos ha sido enseñada o que hemos adquirido mediante la experiencia a situaciones reales de nuestra vida (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia, 2008).

Tipos de aprendizaje

Los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía son:

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada. Ejemplo el estudiante recibe el contenido que ha de internalizar sobre todo la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo. Ejemplo el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

Aprendizaje memorístico: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos. Ejemplo surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. Ejemplo el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

Aprendizaje Observacional.-tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo. Ejemplo la niña ve a su mamá que es profesora ir todos los días va al trabajo con su uniforme y libros e imita el modelo con la forma de vestir y lo que lleva para su trabajo.

Aprendizaje Mecánico: Adquisición memorística de conocimientos (opuesto a la memorización comprensiva), sin ningún significado e inaplicable en situaciones y contextos diferentes. Resulta de la repetición de cosas y hasta que sea capaz de repetirlo de prisa y son error. Contrario al lógico o significativo.

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Educación: Es el elemento fundamental para el éxito de la integración en un mundo que reclama competencia específica para “aprender a ser”, “aprender a hacer”, “aprender a aprender” y “aprender a vivir juntos” así mismo es uno de los instrumentos más eficaces para promover y proteger la identidad cultural. (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia , 2008).

3.2.2. Aprendizaje: Acción y efecto de aprender. Como tal, el aprendizaje es el proceso de asimilación de información mediante el cual se adquieren nuevos

conocimientos, técnicas o habilidades. En este sentido, el aprendizaje consiste en adquirir, procesar, entender y aplicar una información que nos ha sido enseñada o que hemos adquirido mediante la experiencia a situaciones reales de nuestra vida (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia, 2008).

3.2.3. Estrategia: Es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.

3.2.4. Actividad: Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas

3.2.5. Lúdica: Proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

3.2.6. Juego: Acción y efecto de jugar. Es un ejercicio recreativo o metido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

3.2.7. Agrupación: Es la acción de juntar objetos con las mismas características.

3.2.8. Matemática: La matemática en realidad es un conjunto de lenguajes formales que pueden ser usados como herramienta para plantear problemas de manera no ambigua en contextos específicos,

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de Investigación:

La investigación acción corresponde a la práctica pedagógica en el aula. Es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de investigación acción.

Objetivo general

Utilizar actividades lúdicas para mejorar mi práctica pedagógica referente a la noción de agrupación, utilizando el plan de acción y evaluación, mediante los enfoques de auto reflexión y de interculturalidad con los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, del distrito de Baños del Inca-Cajamarca.

Objetivos Específicos:

- a) De construir mi práctica pedagógica en el área de matemática en lo referente al juego como estrategia, mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje.
- b) Estructurar mi práctica pedagógica identificando las teorías o marco de referencia fundamentales que sustentan el quehacer pedagógico relacionado al juego en el área de Matemática.
- c) Reconstruir la práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga un enfoque intercultural.

- d) Evaluar la validez y la factibilidad de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores objetivos y subjetivos previamente establecidos.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica.

Objetivo general:

Utilizar de manera adecuada y oportuna las actividades lúdicas en la enseñanza de la noción de agrupación con estudiantes de 3 años de la I.E.N°092 de Baños del Inca – 2016.

Objetivos específicos:

- a) Conocer diversas actividades lúdicas que permitan desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.N°092 de Baños del Inca – 2016.
- b) Utilizar materiales adecuados y pertinentes en las diversas actividades lúdicas para la enseñanza de la noción de agrupación en la matemática con estudiantes de 3 años de la I.E.N°092 de Baños del Inca – 2016.
- c) Determinar el nivel de logro en el desarrollo de la noción de agrupación después de la aplicación de las sesiones con actividades lúdicas de los estudiantes de 3 años de la I.E.N°092 de Baños del Inca – 2016.

4.3. Hipótesis de acción:

El uso de actividades lúdicas permite desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.

4.4 Beneficiario de la propuesta innovadora:

Están constituidos por todos los estudiantes de tres años de educación inicial de la I.E.I.N°092 – Tres Molinos.

4.5. Población y muestra de la investigación:

Población: Está constituida por mi práctica pedagógica, la cual consta del desarrollo de todas las sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción.

Muestra: Consta de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción.

4.6. Instrumentos

- a) Diez diarios de campo que sirvieron para la deconstrucción de la práctica pedagógica. Permitieron anotar los sucesos tal y como se presentaron durante el desarrollo de mis sesiones, fueron utilizados para detectar mis fortalezas y debilidades.
- b) Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión. Es un instrumento que permite analizar detallada mente cada sesión antes de ser aplicada para ver si se notan cada uno de los momentos, estrategias, materiales y tiempo. Fue utilizada para conocer si las sesiones fueron debidamente elaboradas.
- c) Diez fichas de auto evaluación para aplicar la evaluación de la estrategia. Son las fichas en donde se detalla de manera muy sutil cada uno de los momentos a seguir para el desarrollo de la estrategia a desarrollar “actividades lúdicas” para lograr desarrollar la noción de agrupación en matemática.
- d) Diez diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia. Son los instrumentos que me ayudaron a conocer mis fortalezas y debilidades con respecto a mi estrategia.
- e) Lista de cotejo de evaluación de entrada y salida para evaluar los aprendizajes. Son los instrumentos que permitieron ver como ingresan los alumnos y cuál

fue el logro al finalizar después de haber utilizado las estrategias lúdicas en el desarrollo de la noción de agrupación.

- f) Diez fichas de evaluación para evaluar el proceso de aprendizaje. Son los instrumentos que permitieron detectar cuales fueron mis falencias y mis logros durante el desarrollo de mis 10 sesiones.
- g) Diez sesiones de aprendizaje. Son las 10 sesiones bien diseñadas que se aplicaron haciendo uso de la estrategia empleada “actividades lúdicas” para lograr que los niños de tres años tengan una noción de agrupación|.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

MATRIZ DE PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: El uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.															
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016												
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D			
El uso de actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador)	Tarjetas, hojas, pepas, etc	x	x	x	x									
ACTIVIDADES DE ACCIÓN															
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador. Docente. Participante. Acompañante.	Fuente de información y fichas.	x	x	x	x	x	x	x	x	x				
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante	computadora	x												
3. Revisión de sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	lapiceros	x												
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	lapicero	x												
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Flores, hojas, tarjetas, cinta masking, etc	x	x	x	x									
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente Participante. Acompañante.	Computadora	x	x	x	x									
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Acompañante.	Lapiceros	x												
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Lapiceros				x	x	x							
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Docente participante.	Hojas boom, lápiz, computadora					x	x							
10. Redacción del informe y entrega preliminar	Docente participante.	computadora					x	x	x						
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Docente. Participante.	Computadora, lapiceros, etc.									x	x	x		
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente. Acompañante.	reuniones													x

5.2. Matriz de evaluación

5.2.1. Evaluación de acción

Hipótesis de acción: El uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
El uso de actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora, revisadas, aprobadas. 2. Indico el juego para agrupar. 3. Promuevo actitudes motrices. 4. Realizo juegos libres despertando el interés de los niños. 5. Doy indicaciones claras y precisas antes y después de la actividad lúdica. 6. Realizo actividades de relajación. 7. Aprovecho los espacios de la comunidad para sus actividades lúdicas.	-Sesiones -Fotos -Diarios de reflexión
Comunicación de los resultados a la familia, director de la I.E.I.N°092	85% de participación de los padres	Registro de asistencia. Fotos

5.2.2. Evaluación de resultados

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Desarrollar la noción de agrupación en los niños (resultado – aprendizaje)	- Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. 8. Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.	9. Informes de los resultados de las lista de cotejo. 10. Fotos. 11. Trabajos de los niños

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Análisis de la sesiones de aprendizaje

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: En la aplicación de las diez sesiones de mi propuesta pedagógica, se observa que en el momento de inicio predomina en diez sesiones la estrategia de la formulación de preguntas, también en seis sesiones se motiva con dinámicas, en dos sesiones con canciones y en dos con dramatización. Respecto al momento de desarrollo se hace uso con mayor frecuencia en nueve sesiones la estrategia de la verbalización, al mismo tiempo en siete sesiones se emplea la estrategia del juego dirigido y en tres sesiones la estrategia del juego libre, también en siete sesiones se hace la representación gráfica. En lo que corresponde al momento del cierre predomina la meta cognición a través de preguntas en las diez sesiones. Esto me permite verificar que la aplicación de actividades lúdicas facilitaron al logro de las capacidades: comunica y representa ideas matemáticas, y razona y argumenta generando ideas matemáticas en los estudiantes de tres años. Estos resultados corroboran lo expresado por esto también se puede emplear con los estudiantes de cuatro y cinco años, y más aún en los estudiantes de primaria.

(Ver anexo 1, matriz 1)

Tabla 1: Resultados de la autoevaluación de la aplicación de la estrategia uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E. N°092

SESIONES	Sí	No
1	6	3
2	6	3
3	7	2
4	9	
5	7	2
6	9	
7	8	1
8	9	
9	9	
10	9	
TOTAL	79	11
%	87.8	12.2

FUENTE: Matriz 2

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: En la aplicación de la ficha de autoevaluación se evidencia que en un 87.8% sí se aplicó la estrategia de las actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones, mientras que en un 12.2% no se aplicó esta estrategia de la forma correcta. Esto quiere decir que se planificó, ejecutó y diseño adecuadamente la estrategia, por lo que promuevo que para lograr al 100% la ejecución de la estrategia se debió prepara mejor. Por lo que podemos afirmar que la utilización de actividades lúdicas favorece el desarrollo de la noción de agrupación según lo manifiesta...

(Ver anexo 1, matriz 2)

6.1.2. Análisis de diarios reflexivos

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: Según los diarios reflexivos de la aplicación de mi propuesta pedagógica, se observa que en nueve sesiones seguí los pasos establecidos en mi estrategia, mientras que en una sesión los obvie; en nueve sesiones no encontré problemas para desarrollar mis estrategias, y en una se improvisó los pasos; en siete sesiones sí se utilizó el material adecuado, mientras que en tres la cantidad no fue suficiente; con respecto al instrumento en las diez sesiones fue el adecuado y una de las recomendaciones sería conocer bien la estrategia para no improvisar. Esta información me permitió hacer una reflexión del desarrollo de mi práctica pedagógica.

(Ver anexo 1, matriz 3)

Tabla 2: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 3 años de la I.E.N°092

N° de orden estudiantes	Entrada		Salida		Total		%	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	2	0	2	0	4	0	100	
2	0	2	2	0	2	2	50	50
3	0	2	2	0	2	2	50	50
4	0	2	2	0	2	2	50	50
5	0	2	2	0	2	2	50	50
6	0	2	2	0	2	2	50	50
7	0	2	2	0	2	2	50	50
8	0	2	2	0	2	2	50	50
9	0	2	2	0	2	2	50	50
10	0	2	2	0	2	2	50	50
11	0	2	2	0	2	2	50	50
12	0	2	2	0	2	2	50	50
13	0	2	2	0	2	2	50	50
14	0	2	2	0	2	2	50	50
15	0	2	2	0	2	2	50	50
16	0	2	2	0	2	2	50	50
17	0	2	2	0	2	2	50	50
18	0	2	2	0	2	2	50	50
Total	2	34	36		38	34	950	850
%	5.6	94.4	100		52.8	47.2		

FUENTE: Matriz 4

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: En la aplicación de la lista de cotejo de entrada y salida se evidencia que en la entrada el 94.4% de estudiantes no logró los indicadores, mientras que en la evaluación de salida el 100% de los estudiantes lograron los indicadores previstos; por lo que podemos afirmar que la aplicación de mi estrategia pedagógica ha permitido obtener resultados óptimos, afirmando lo dicho por Piaget quién sostiene que hay diferentes estadios y que cada uno de ellos tiene sus propias características en donde se da prioridad al juego en las primeras etapas o estadios. (Ver anexo 1, matriz 4)

Tabla 3: Resultados del logro de indicadores en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092

Indicador Estudiante	ENTRADA				SALIDA			
	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1		x		x	x		x	
2		x		x	x		x	
3		x		x	x		x	
4		x		x	x		x	
5		x		x	x		x	
6		x		x	x		x	
7		x		x	x		x	
8		x		x	x		x	
9		x		x	x		x	
10		x		x	x		x	
11		x		x	x		x	
12		x		x	x		x	
13		x		x	x		x	
14		x		x	x		x	
15		x		x	x		x	
16		x		x	x		x	
17		x		x	x		x	
18		x		x	x		x	
Frecuencia		18		18	18		18	
porcentaje		100%		100%	100%		100%	

FUENTE: Matriz 4

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: Según la lista de cotejo de la evaluación de entrada y salida aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E.N°092, se puede observar que en la evaluación de entrada el 100% de los estudiantes es decir todos no lograron desarrollar los indicadores planteados tal como se indica en la tabla; mientras que sucede todo lo contrario en la evaluación de salida ya que el 100% logro desarrollar de manera muy satisfactoria los indicadores propuestos sobre la noción de agrupación, por lo que se puede afirmar que el uso de actividades lúdicas por ser actividades de movimiento y entretenimiento favorecen la noción de agrupación confirmando lo dicho por Aucouturier quien sostiene que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño forma su pensamiento intelectual y afectivo a partir del movimiento y la experiencia.

(Ver anexo 1, matriz 4)

Tabla 4: Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092

Nivel de logro Sesión	I	P	L	I	P	L
1			x			
2			x			
3			x			
4			x			
5			x			
6			x			
7						x
8						x
9			x			
10						x
Frecuencia	0	0	7	0	0	3
Porcentaje	0	0	100%	0	0	100%

FUENTE: Matriz 5

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: Según las evaluaciones aplicadas durante el desarrollo de las 10 sesiones se puede observar que se logró desarrollar satisfactoriamente los indicadores propuestos para desarrollar en cada sesión ya que las estrategias usadas para cada una de las sesiones respondían a las necesidades y a la edad cronológica de nuestros estudiantes siendo motivadoras y despertando su interés, afirmando lo dicho por Montessori quien manifiesta que al desarrollar actividades manuales jugando no solo se refuerza su autoestima sino que de esta forma también se enseña a leer y a escribir, es decir se aprende jugando.

(Ver anexo1, matriz 5)

6.2. Triangulación

RESULTADOS DE LA TRIANGULACIÓN DE LA FICHA DE AUTOEVALUACIÓN, LISTA DE COTEJO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA Y FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Ficha de autoevaluación de aplicación de las estrategias	Lista de cotejo evaluación de entrada y salida	Listas de cotejo o ficha de evaluación del proceso de aprendizaje	Comentarios y conclusiones
<p>En la ficha de autoevaluación se evidencia que en un 87.8% sí se logró aplicar las actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones, mientras que en un 12.2% no se aplicó esta estrategia de manera correcta</p>	<p>Se evidencia que En la prueba de entrada un 94.4% no lograron los indicadores previstos habiendo un porcentaje mínimo 5.6% que si logro desarrollar los indicadores; mientras que en la evaluación de Salida el 100% de los estudiantes lograron desarrollar satisfactoriamente los indicadores previstos, demostrando que las actividades lúdicas favorecen desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de educación inicial.</p>	<p>Se demuestra que en las 10 sesiones se usó de manera correcta las actividades lúdicas favoreciendo desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes.</p>	<p>Que La aplicación de la estrategia de actividades lúdicas ha permitido obtener resultados óptimos tanto en evaluación de salida como de proceso de los estudiantes.</p> <p>Q tanto en la enseñanza como aprendizaje se evidencia resultados satisfactorios.</p> <p>Se verifica que la aplicación de actividades lúdicas permite el desarrollo de la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años</p> <p>El diseño y aplicación de las sesiones de la propuesta pedagógica me permitió mejorar mi práctica pedagógica en el nivel de educación inicial</p>

6.3. Lecciones aprendidas (lo favorable y desfavorable de nosotros vistas como aprendizajes)

- Lo que aprendí durante el desarrollo de las diversas actividades de mi investigación es la importancia de los juegos para desarrollar diversas capacidades matemáticas, y me di cuenta que para cada actividad hay juegos apropiados.
- De lo que me di cuenta que hay diversidad de actividades lúdicas y que no todas se usan en la actividad. Para cada actividad hay un juego más apropiado.
- Que una sesión bien planificada da buenos logros, por lo que no se debe improvisar.
- Se debe buscar actividades lúdicas pertinentes a la edad y al interés de nuestros niños a cargo
- Se debe hacer una autoevaluación al final de cada sesión para enmendar los errores.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Asambleas	Los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial 092 aprendieron a agrupar objetos a través del uso de actividades lúdicas, pero les falta ser más sociables y entender con claridad las reglas del juego.	Les parece interesante como sus hijos aprenden sin necesidad de tenerlos solo sentados dentro de cuatro paredes, los padres pueden apoyar con sus ideas, sugerencias para las otras actividades que se desarrollen.	Aprendieron a agrupar jugando por lo que sería importante que todas las docentes realicemos más actividades lúdicas con los estudiantes.	Se logró desarrollar actividades lúdicas que permitieron a los estudiantes no solo desarrollar la noción de agrupación sino también a convivir.

CONCLUSIONES

- ❖ La utilización de manera adecuada de actividades lúdicas con los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 092 de Baños del Inca, ha permitido desarrollar la noción de agrupación de manera satisfactoria.
- ❖ Las actividades lúdicas oportunas favorecen al desarrollo de la noción de agrupación en los estudiantes de inicial.
- ❖ La aplicación de actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje de matemática sirven como aspecto de motivación para el aprendizaje de esta ciencia.
- ❖ Es necesario conocer y dominar los procedimientos de las actividades lúdicas que nos permiten desarrollar la noción de agrupación con estudiantes de inicial.

SUGERENCIAS

Las siguientes son las recomendaciones a todos los docentes del nivel de educación inicial para ayudar a mejorar la enseñanza de la matemática.

- ❖ Para lograr desarrollar la noción de agrupación se debe utilizar actividades lúdicas pertinentes.
- ❖ Conocer detalladamente las actividades lúdicas que se van a utilizar en las sesiones de aprendizaje para lograr desarrollar satisfactoriamente el indicador propuesto.
- ❖ Concienciar a los docentes sobre la importancia y la necesidad de motivar a los estudiantes con juegos durante las clases de matemática para lograr aprendizajes significativos.
- ❖ Que los docentes se actualicen e incrementen el uso activo de los juegos en el aula.
- ❖ Las autoridades educativas deben ofrecer continuamente a los docentes seminarios de capacitación sobre el uso apropiado de los juegos en el área de matemáticas.

REFERENCIAS

- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área Matemática*. Lima Metrocolor S.A.
- **CASAS A. Esperanza.** (2010). *Juegos Matemáticos. La magia del Ingenio*. Santa Fe de Bogotá, Colombia, 213 p.
- **HERNANDEZ Juanita y otros.** (2013). *Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo*. Quito, Ecuador. 427 p.
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia en: Educación, procesos pedagógicos y equidad. cuatro informes de investigación*. Lima.
- Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular*. Lima: Dirección de Educación Inicial.

ANEXOS

Anexo N° 01: Matrices

Matriz N° 01: Análisis de Sesiones de Aprendizaje

Uso de estrategias lúdicas para permitan desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1	Dinámica. Formulación de preguntas.	Juego libre. Verbalización.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2	Dinámica. Formulación de preguntas.	Juego dirigido. Verbalización.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 3	Canción. Formulación de preguntas.	Juego libre. Formación de grupos. Representación gráfica. Verbalización.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4	Dinámica Formulación de preguntas.	Juego libre. Representación gráfica Verbalización	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5	Dinámica Formulación de preguntas.	Juego dirigido. Representación gráfica. Verbalización.	Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 6	Dinámica Formulación de preguntas.	Juego dirigido Representación gráfica. Verbalización	Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 7	Dramatización de títeres. Formulación de preguntas.	Juego dirigido.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 8	Dinámica Formulación de preguntas	Juego dirigido. Modelado con plastilina. Verbalización.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 9	Dramatización de títeres. Formulación de preguntas.	Juego dirigido. Modelado con plastilina. Verbalización	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 10	Canción. Formulación de preguntas.	Juego dirigido. Representación gráfica. Verbalización	Meta cognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	La estrategia que más predomina en las 10 sesiones es la formulación de preguntas; también en 06 sesiones se motivó con dinámica, en 02 sesiones con canciones y en 02 con dramatizaciones.	La estrategia que más predomina en 09 sesiones es la verbalización, el juego dirigido en 07 sesiones y el juego libre en 03 sesiones, también en 07 sesiones se hizo la representación gráfica.	En las 10 sesiones se utiliza la meta cognición a través de preguntas.

FUENTE: Sesiones de aprendizaje

Matriz N° 02: Aplicación de la Estrategia de Investigación Acción

Título: Uso del juego para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016

Sesión	Juego libre									Juego dirigido									Frecuencia		%	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sí	No		
	1	No	no	Sí	sí	Sí	sí	Sí	no	sí										6	3	
2										sí	no	sí	sí	sí	sí	no	no	Sí	6	3		
3	Sí	no	Sí	sí	Sí	sí	No	sí	sí										7	2		
4	Sí	sí	Sí	sí	Sí	sí	Sí	sí	sí										9			
5										sí	Sí	no	sí	sí	sí	no	sí	Sí	7	2		
6										sí	Sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	Sí	9			
7										sí	Sí	sí	sí	sí	sí	sí	no	Sí	8	1		
8										sí	Sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	Sí	9			
9										sí	Sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	Sí	9			
10										sí	Sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	Sí	9			
Sí	2	1	3	3	3	3	2	2	3	7	6	6	7	7	7	5	5	7	79			
No	1	2					1	1			1	1				2	2			11		

FUENTE: Ficha de observación de las estrategias.

Matriz N° 03: Análisis de Diarios Reflexivo: Título de la investigación: Uso de estrategias lúdicas para permitan desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, 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	No, porque me faltó mayor organización y conocer bien los pasos de mi estrategia.	Sí, porque hubo momentos que se improvisó y no se siguió los pasos como estaban establecidos.	Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Que debo demostrar mayor entusiasmo durante el desarrollo del juego libre.
2	Sí, porque tenía esquematizada cada paso de mi sesión.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	No fueron muy pertinentes en la cantidad ya la sesión se prestaba con las cosas de los niños pero se debió complementar con otros materiales de la zona y pertinentes a la edad.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dar mayor libertad y tiempo a los niños para que realicen el juego.
3	Sí, porque conocía bien la estrategia.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Se empleó de manera adecuada lográndose despertar el interés de los niños.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer fuentes sobre el juego en niños pequeños menores que 6 años y mayores de dos.
4	Sí, porque conocía cada paso de mi sesión.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Los materiales usados no fueron lo suficiente.	El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Se debe usar una estrategia o un juego que sea más interesante para el niño
5	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer los gustos de nuestros niños.
6	Sí, porque conocía la secuencia de mi estrategia.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Se empleó de manera adecuada porque se logró la participación activa de los niños.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Usar estrategias motivadoras para los niños.
7	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Falto material adecuado debía ser algunas prendas reales por lo que no se logró al 100 % lo que se quería.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer variedad de estrategias que despierten el interés de mi grupo de niños.
8	Sí, porque manejaba un marco conceptual de mi estrategia.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Sí Se empleó de manera adecuada y pertinente para su edad.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer la estrategia en su cabalidad.
9	Sí, porque mi estrategia era de acuerdo al edad del niño.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer bien la estrategia.
10	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer bien la estrategia.
SISTEMATIZACIÓN	<u>SÍ: 09 - NO: 01</u> Podemos apreciar que en nueve sesiones si seguí los pasos establecidos en mi estrategia, solo en una no seguí los pasos porque no conocía mucho de mi estrategia y no estaba bien organizada.	<u>SÍ:01 – NO: 09</u> En nueve sesiones no encontré problemas en el desarrollo de mi estrategia porque conocí todos sus pasos a seguir; pero en una sesión no porque se improvisó.	<u>SÍ:07 – NO: 03</u> En siete sesiones sí se utilizó el material adecuado por logre despertar en mis niños su interés, mientras que en tres sesiones la cantidad no fue suficiente.	<u>SÍ: 10</u> El instrumento si fue el adecuado porque me permitió recoger de manera autentica la información.	Conocer bien mi estrategia.

Fuente: Diarios reflexivo

Matriz N° 04: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016

Hipótesis de acción: El uso de actividades lúdicas permite desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016

Área: Matemática

Edad: 3 años

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad			
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas		Razona y argumenta generando ideas matemáticas	
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos	
N° de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida
1	Sí	Sí	Sí	Sí
2	No	Sí	No	Sí
3	No	Sí	No	Sí
4	No	Sí	No	Sí
5	No	Sí	No	Sí
6	No	Sí	No	Sí
7	No	Sí	No	Sí
8	No	Sí	No	Sí
9	No	Sí	No	Sí
10	No	Sí	No	Sí
11	No	Sí	No	Sí
12	No	Sí	No	Sí
13	No	Sí	No	Sí
14	No	Sí	No	Sí
15	No	Sí	No	Sí
16	No	Sí	No	Sí
17	No	Sí	No	Sí
18	No	Sí	No	Sí

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

Título de la investigación: Uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016

Hipótesis de acción: El uso de actividades lúdicas permite desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.

Área: Matemática

Edad: 3 años

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas			Razona y argumenta generando ideas matemáticas		
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada			Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos		
Nivel de logro	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje		
Sesión	I	P	L	I	P	L
1			x			
2			x			
3			x			
4			x			
5			x			
6			x			
7						x
8						x
9			x			
10						x
Frecuencia			7			3
Porcentaje			100%			100%

Fuente: Fichas de evaluación

Anexo N°01: Sesiones de Aprendizaje

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 1.2. EDAD : 3 años
 1.3. DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 1.4. FECHA : 16 de marzo.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 01
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto agrupando los objetos de mis sectores”
 2.4. DURACIÓN: 45 min.

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño– edad: 3 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por tamaño.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan en la dinámica “El Capitán Manda” y responden a las preguntas: - ¿Les gusto la dinámica? ¿Qué condiciones ponía el rey para juntarnos? ¿Qué otras cosas del salón podemos agrupar? ¿Entonces niños que creen que vamos a trabajar hoy? - Los niños de manera libre elijen el sector en donde quieren jugar y empiezan a explorar cada uno de los objetos que hay en los sectores. - La docente observa el juego de los niños. Y de manera muy suspicaz busca que los niños la inviten a jugar, ya dentro del grupo puede ser del sector de construcción dice a los niños que les parece si juntamos los objetos que hay en nuestro sector. 		15 min
Desarrollo	<p>Los niños agrupan los objetos como creen conveniente se aplaude la creatividad de cada uno pero como la docente busca que los niños agrupen por tamaño de manera muy suspicaz dice que les parece si agrupamos así puede ser teniendo en cuenta el color pero como la intención es que los niños agrupen por tamaño se da libertad a los niños quienes son muy creativos y logran agrupar los objetos de su sector por tamaño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños verbalizan el criterio que utilizaron para formar sus agrupaciones. 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: - ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué otras cosas podrás agrupar en tu casa? 		5 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de aprendizaje, Marco del buen desempeño docente.

ANEXO: Fotos.

PLAN SE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 1.2. EDAD : 3 años
 1.3. DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 1.4. FECHA : 23 de marzo.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 02
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto agrupando los alimentos de mi lonchera”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

I. PRODUCTO:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por su color.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan en la dinámica “Canasta Malograda” consiste en escoger el nombre de la fruta que más les gusta, luego los niños hacen un círculo la docente se ubica dentro del círculo y cuando diga por ejemplo “Canasta malograda con manzanas” los niños que escogieron manzanas rápidamente tendrán que cambiar de lugar si la docente se ubica en el espacio de uno de ellos pierde el que se quedó sin espacio y se ubica en el centro a dirigir el juego y así sucesivamente. - Comentamos sobre la dinámica: ¿Les gustó la dinámica? ¿Por qué escogieron esa fruta? ¿Qué es lo que más les gusta que les envié la mamita en la lonchera? - La docente manifiesta el tema a trabajar: Vamos a agrupar los alimentos de mi lonchera 		15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Entonando la canción “Mi lonchera” y se invita a los niños al son de esta canción sacar los alimentos de su lonchera, los niños manipulan y observan detenidamente cada uno de sus alimentos. Luego empiezan de manera libre a agruparlos por su color, la docente observa detenidamente y se acerca a los niños que necesitan su ayuda diciéndole que te parece si lo juntamos así puede ser sólo manzanas rojas a ver tú como lo harías con los otros alimentos y así hasta que todos los niños logran agrupar en sus grupos sus alimentos de su lonchera. - Los niños verbalizan el criterio que utilizaron para formar sus agrupaciones. 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: - ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te sentiste bien? ¿Qué otras cosas podrás agrupar en tu casa? 		5 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA.

- Rutas de aprendizaje.
- Marco del buen desempeño docente.

ANEXO:

- Fotos.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 1.2 EDAD : 3 años
 1.3 DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 1.4 FECHA : abril.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2 SESIÓN: N° 03
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a agrupar a los diferentes animales”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III- PRODUCTO:

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupaciones.	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños escuchan y observan una canción: De los animales en un video y luego imitamos la canción. - Responden las preguntas: ¿Qué animales conocemos? ¿Qué animales mencionaron en la canción? ¿Dónde viven estos animales? ¿Qué cuidados debemos de tener con ellos? ¿Qué animales tienen en su casa? ¿Cómo podemos juntar los animales que conocemos? 	Papelotes	15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos por el contorno del jardín a buscar algunos animales pequeños de la zona. Ya en el aula los niños de manera libre agrupan a los animales que han atrapado. - La docente muestra una cajita que contiene tarjetas con figuras de los animales elaboradas con material reciclado. Los niños imitan algunos sonidos y movimientos del animal de su tarjeta. - Los niños de manera libre se juntan según su tarjeta, luego la docente les da algunas consignas como que les parece si se juntan todos los animales que tienen plumas y así. - Los niños representan con un gráfico sus agrupaciones y lo verbalizan 	Tarjetas con imágenes.	25
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué otros animales podrás agrupar? 	Guía de observación	5 min

VI- INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de Aprendizaje y Marco del buen desempeño docente.

ANEXO: Fotos

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 1.2. EDAD : 3 años
 1.3. DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 1.4. FECHA : 23 de marzo.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 04
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a agrupar pelotas por su tamaño”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación de objetos por su tamaño.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades diarias. - Los niños salen al patio, juegan libremente, juntan piedras, palos, hojas libremente. - Los niños responden las siguientes preguntas : <ul style="list-style-type: none"> - ¿A qué están jugando? - ¿Que han recogido? - ¿Cómo lo han separado? Por qué? - ¿De qué otra forma se puede separar? - ¿creen que lo podemos agrupar por su tamaño? 		15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar por tamaño. - Los niños juegan libremente por el aula, se agrupan según diferentes criterios (los que usan llanques, zapatos, color de chompa). - Los niños verbalizan según su criterio - Los niños reciben el material concreto (pelotas de diferente tamaño) y juegan libremente. - Los niños agrupan las pelotas de acuerdo al tamaño, verbalizan --según el criterio que han utilizado. - Los niños reciben una hoja en blanco para que representen como han agrupado las pelotas. - Los niños verbalizan con sus propias palabras lo que han realizado en su hoja. 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: - ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te sentiste bien? ¿Qué otras cosas podrás agrupar en tu casa? 		5'

VI. INSTRUMENTOS

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de aprendizaje y Marco del buen desempeño docente.

ANEXOS: Fotos

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
- 1.2 EDAD : 3 años
- 1.3 DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
- 1.4 FECHA : 23 de marzo.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 2.2. SESIÓN: N° 05
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “**Qué divertido es agrupar flores por su color**”
- 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO: Agrupar por color

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupamos las flores por su color.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Realizamos las actividades diarias. - Los niños salen al patio observan y juegan libremente con las flores que encuentran. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué están haciendo? ¿Con que están jugando? ¿Por qué han separado las flores? ¿Creen ustedes que podemos agrupar por el color?		15 min
Desarrollo	- Los niños son informados que hoy vamos a jugar a agrupar flores por su color. - Los niños juegan libremente por el aula, la docente entrega a un niño una varita mágica y le invita a que convierta a sus amiguitos en flores. - Los niños se desplazan libremente por el aula imaginándose que son flores. - Los niños se agrupan libremente al ritmo de una pandereta y verbalizan el criterio que han utilizado para agruparse. - Los niños responden las siguientes preguntas: ¿De qué otra forma podemos agruparnos? - Los niños reciben el material concreto (flores de diferentes colores) y juegan libremente agrupando. - Los niños reciben una hoja en blanco para que dibujen lo que han vivenciado. - Los niños verbalizan su trabajo con sus propias palabras.		25 min
Cierre	- Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: - ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te sentiste bien? ¿Qué otras cosas podrías agrupar?		5 min

VI. INSTRUMENTOS

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de aprendizaje y Marco del buen desempeño docente.

ANEXO: Fotos.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 1.2 EDAD : 3 años
 1.3 DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 1.4 FECHA : 23 de marzo.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 06
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “**Cantando, cantando voy agrupando por color**”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO: Agrupar por color

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupamos por su color.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos en una caja de sorpresa diferentes objetos y/o materiales de diferentes colores, luego pedimos a cada niño que saque de la caja un objeto. - Se rescata los saberes previos en base a preguntas: ¿Qué figuras han sacado? ¿Todas son del mismo color? ¿Qué pasaría si todos los objetos fuesen del mismo color? 		15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Trazamos tres círculos de color rojo, azul y amarillo, luego pedimos a los niños que coloquen en el círculo rojo las siluetas del mismo color del círculo, luego con los demás colores. - Por grupos entregamos material concreto (siluetas, figuras geométricas, regletas, etc.) de diferente tamaño y colores donde los niños y niñas agrupan el material proporcionado por tamaño y color. - Por grupos representan en un papelote lo que han realizado con el material concreto. - Comentamos con los niños que todos los objetos y materiales que nos rodean tiene diferente tamaño y color por los que podemos diferenciarlo. 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te sentiste bien? ¿Qué otras cosas podrás agrupar? 		5 min

VI. INSTRUMENTOS

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de aprendizaje, Marco del buen desempeño docente.

ANEXO: Fotos

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

- I.1 NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 I.2 EDAD : 3 años
 I.3 DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 I.4 FECHA : 23 de marzo.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 07
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Organizo la ropa de mamá por color”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO: Agrupar por color

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupamos por color	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños observan una dramatización de títeres de las labores que realiza la mamá en casa: ➤ Comentamos sobre la escena del drama. ➤ Responden las preguntas: ¿Qué actividades hace mamá en casa? ¿Qué prendas le gusta usar mayormente a tu mamá? ¿Cuáles son los colores preferidas de tu mamá? ➤ Se manifiesta el tema: el día de hoy vamos a organizar la ropa de mamá por color y forma. 		15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente muestra una cajita forrada como un regalo que contiene figuras de las prendas de mamá: chompas, polos, blusas, faldas, pantalones, etc. ➤ Los niños exploran el material de manera libre, luego agrupan las tarjetas por su color y finalmente por la forma de la prenda. 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué otras cosas de mamá puedes agrupar? 		5 min

VI. INSTRUMENTOS

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

BIBLIOGRAFÍA.

- Rutas de aprendizaje.
- Marco del buen desempeño docente.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 1.2 EDAD : 3 años
 1.3 DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 1.4 FECHA : 16 de marzo.

II DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 08
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Agrupo según su uso las cosas de mi casa”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III- PRODUCTO:

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación por su uso	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños de manera libre juegan con objetos que hay en el sector del hogar. ➤ Dialogamos sobre todas las cosas que habíamos usado durante el juego: ollas, cocina, platos, cubiertos, mesas, cama, etc. ➤ Se manifiesta el tema a trabajar. 		15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente hace entrega de figuras: ollas, platos, tasas, mesas, etc. ➤ Los niños libremente exploran el material. ➤ Los niños agrupan las figuras según su forma. ➤ Los plasman lo que más les gusto con su plastilina. ➤ Los niños verbalizan su trabajo. 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué otras cosas puedes agrupar? 		5 min

VI. INSTRUMENTOS

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de aprendizaje, Marco del buen desempeño docente.

ANEXO: Fotos.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I DATOS INFORMATIVOS:

- I.1 NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 I.2 EDAD : 3 años
 I.3 DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 I.4 FECHA : 16 de marzo.

II DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 09
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto agrupando las herramientas de trabajo de papá”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III- PRODUCTO:

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por tamaño.	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

V SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchamos con atención a una dramatización de títeres, y preguntamos: ¿Te gustó? ¿Qué personaje más te gustó? ¿Qué hacía papá en su carpintería? ¿Y qué hacía el papá de Luchito en la chacra? 		15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños piden prestado las herramientas a los títeres, luego de jugar con ellas, de manipularlas se habla del uso de cada una de ellas y del peligro que representa jugar con herramientas reales. ➤ La docente observa que en el juego hay niños que agrupan estas herramientas hechas de cartulina, tecno por, etc. Ya sea por su color, tamaño entonces de manera muy suspicaz invita a los otros niños a agrupar por tamaño dichas herramientas. ➤ Los niños plasman lo que han hecho con su plastilina para posteriormente llevarlo a la plenaria 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué otras cosas podrás agrupar en tu casa? 		5 min

VI INSTRUMENTOS

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de aprendizaje, Marco del buen desempeño docente.

ANEXO: Fotos.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 092 – Tres Molinos.
 1.2 EDAD : 3 años
 1.3 DOCENTE : Sonia Margot Aguilar Sánchez.
 1.4 FECHA : 16 de marzo.

II DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 10
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto agrupando los Símbolos Patrios”
 2.4. DURACIÓN:

III- PRODUCTO: Agrupar por forma.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de desempeño – edad: 3 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por forma.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apoyados de una grabadora entonamos nuestro Himno Nacional del Perú. ➤ Comentamos sobre la canción: te gustó ¿sabes quién lo canto por primera vez? ¿Conoces nuestros símbolos patrios? ¿Qué forma tienen? 		15min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se hace entrega de papel lustre rojo y blanco para que los niños hagan sus banderas, otros pintan la silueta del escudo nacional y otros decoran con pedazos de papel recortado, rasgado o embolillado el himno nacional, luego se mezcla todos los trabajos y se pide a los niños que los agrupen como creen conveniente, los niños agrupan de acuerdo a la formas. ➤ Luego los niños grafican lo que han hecho y buscan un lugar donde pegar sus trabajos para que sean expuestos. 		25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza la meta cognición mediante algunas preguntas como: ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué otras cosas podrás agrupar? 		5 min

VI. INSTRUMENTOS

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

BIBLIOGRAFÍA: Rutas de aprendizaje, Marco del buen desempeño docente.

ANEXO: Fotos.

Anexo N° 02: Diarios Reflexivos

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 01
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Trabajar un solo criterio.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 02
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños despertar su interés y por ende su participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Controlar el tiempo para cada una de las actividades.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 03
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Trabajar un solo criterio.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 04
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Trabajar un solo criterio.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 05
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Trabajar un solo criterio.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 06
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Trabajar un solo criterio.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 07
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Falto material adecuado debía ser algunas prendas reales por lo que no se logró al 100 % lo que se quería.

- 2.4.¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Trabajar un solo criterio.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 08
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4.¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Trabajar un criterio.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 09
- 1.6. Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Controlar mejor el tiempo para cada actividad realizada.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.Lugar y fecha: Tres Molinos – Baños del Inca, 10 de marzo del 2016.
- 1.2.Institución Educativa Inicial N° 092 – Tres Molinos.
- 1.3.Título del Proyecto de Investigación: Uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 092 –Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4.Estrategia de aprendizaje aplicadas: juego libre
- 1.5.Sesión de aprendizaje N° 10
- 1.6.Docente participante: Sonia Margot Aguilar 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, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4.¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Controlar el tiempo para cada actividad.

Anexo N° 03: Matriz De Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	SUSTENTO TEORICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INTRUMENTOS
<p>Deficiente uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 092, Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.</p>	<p><u>OBJETIVO GENERAL</u></p> <p>Utiliza de manera adecuada actividades lúdicas en la enseñanza de la noción de agrupación con estudiantes de 3 años de la I.E.I.N°092 Tres Molinos, UGEL Cajamarca, 2016.</p> <p><u>OBJETIVOS ESPECIFICOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer diversas actividades lúdicas que permitan desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I.N° 092 Tres Molinos. ➤ Utilizar materiales adecuados y pertinentes en las diversas actividades lúdicas para la enseñanza de la noción de agrupación en la matemática con estudiantes de tres años de la I.E.I.N°092 Tres Molinos. ➤ Determinar el nivel de logro en el desarrollo de la noción de agrupación después de la aplicación de las sesiones con actividades lúdicas de los estudiantes de tres años de la I.E.I.N°092 Tres Molinos 	<p>El uso de actividades lúdicas permite desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de tres años de la I.E.I.N°092 Tres Molinos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades lúdicas. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Definición ❖ Tipos ✓ Teorías que sustentan las actividades lúdicas. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Teoría de Vygotsky ❖ Teoría constructivista de Jean Piaget. ❖ Teoría de Montessori. ❖ Teoría de Aucouturier. ✓ Noción de agrupación. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elementos. ❖ Importancia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra pertinencia con la edad de los niños. • Las actividades lúdicas favorecen la comprensión de la noción de patrón. • Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. • Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta tres con material concreto. • Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos – pocos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sesiones de aprendizaje. ✓ Evidencias. ✓ Guía de observación. ✓ Lista de cotejo



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las diez horas del día veinte de julio del 2017; se reunieron en el ambiente I.H. 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 Honorio Bardales Jaculi
2. Secretario: Docente M.C. Rogelio Amador Huaccha Aguilar
3. Vocal: Docente Lic. Elmer Luis Pisco Gricorhea

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

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

El uso de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 3 años de la I.E.T. N° 092, P.º San Jerónimo, V.G.E.I. Cajamarca, 2016.

Presentado(a) por Sonia Mergat Aguilar 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: ocho (14) puntos profesionales.

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

Siendo las once y cuarenta 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, 20 de julio del 2017.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: SONIA MARGOT AGUILAR SÁNCHEZ

DNI /Otros N°: 41358374

Correo electrónico: tesoro-1992@hotmail.com

Teléfono: 953924183

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: EL USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE

AGRUPACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 3AÑOS DE LA I.E.I. N°092. TRES MOLINOS,
UGEL CAJAMARCA, 2016

Asesor: DR. 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.