



PERÚ

Ministerio
de Educación



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 1043 CHICHIR - CONDEBAMBA – CAJABAMBA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Asesor:

MCs Cecilio Enrique Vera Viera

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT ©2017 by
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES
Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 1043 CHICHIR - CONDEBAMBA – CAJABAMBA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Lic. Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Aprobado por el Jurado evaluador:

Dr. César Enrique Álvarez Iparraguirre
Presidente

Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez
Secretario

MCs. Carlos Enrique Moreno Huamán
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Mis queridos padres, quienes me siguen enseñando el camino del bien con su amor y apoyo para seguir aprendiendo , a mis estudiantes quienes son la razón de ser y también a los diferentes docentes que me impartieron sus enseñanzas durante este programa de segunda especialidad en Educación Inicial que logré seguir ya que fue mi anhelo culminar. Satisfactoriamente.

AGRADECIMIENTOS

Un especial agradecimiento al Ministerio de Educación, Universidad Nacional de Cajamarca y al programa de segunda especialización por haber permitido ser parte de él y a los docentes quienes con sus conocimientos y apoyo lograron mejorar mi práctica pedagógica.

Al profesor Cecilio Enrique Vera Viera por haberme brindado sus conocimientos científicos y guiados en mi trabajo de investigación acción.

Finalmente agradezco a la Directora de la I.E.I.N°1043 Chichir por haberme brindado las facilidades para la realización de mi trabajo de investigación y de manera muy especial a los estudiantes por haber participado durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

INDICE GENERAL

Contenido	
AGRADECIMIENTOS	v
INDICE GENERAL.....	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	1
El apartado VII presenta la difusión de los resultados a través de la matriz de difusión, las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos del trabajo de investigación.	2
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1 Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2 Caracterización del entorno sociocultural	3
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.	6
II. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. SUSTENTO TEÓRICO	9
3.1 Marco teórico.	9
a. Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos	9
b. Teoría de reestructuración de Jean Piaget.	11
c. Teoría Socio cultural Lev Semyonovich Vigotsky	17
3.2 Marco conceptual	22
a. Las actividades lúdicas	22
b. El juego.	23
IV METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	25
4.1 Tipo de investigación: Investigación acción, porque tiene como propósito recuperar la información, reconocer la realidad, describir e interpretar los fenómenos educativos. Utiliza técnicas cualitativas como: observación participativa, análisis documental, entre otros. A su vez sigue un desarrollo de planificación, acción, observación y reflexión.	25
4.2 Objetivos:	25
4.2.1 Objetivos del proceso de la Investigación Acción:	25
4.2.2 Objetivos de la propuesta pedagógica:	25
4.3 . Hipótesis de acción:	26
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:	26
4.5. Población y Muestra de la investigación.....	26
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	28
5.1. Matriz del Plan de acción.....	28
VI. Discusión de Resultados.	17

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información	17
Figura 1. Procesamiento del primer momento de la sesión de aprendizaje	17
Figura 2 Procesamiento del segundo momento de la sesión de aprendizaje	18
Figura 3 Procesamiento del tercer momento de la sesión de aprendizaje	19
Figura 5. Consolidado final de la evaluación de entrada	21
Figura 6. Procesamiento de resultados de la lista de cotejo de salida	22
Figura 7. Consolidado final de la evaluación de salida	23
Figura 8. Comparativo entre la evaluación de entrada y salida.....	24
Fuente: Matriz N° 4 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y de salida	24
Figura N° 09 Procesamiento del nivel de logro por indicador y sesión	25
Figura N°10 Aplicación de la estrategia actividades lúdicas	26
6.2. Triangulación.	28
6.3 Lecciones aprendidas.	29
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:	30
7.1. Matriz de difusión.	30
7.2. CONCLUSIONES	31
7.3. SUGERENCIAS	33
ANEXOS	36
ANEXO N°01	37
ANEXO N°02	39
ANEXO 03: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA 44	
MATRIZ N° 02 ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE	46
ANEXO 04: DE LOS RESULTADOS	48
Resultado de la Matriz N° 06: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes	49
ANEXO N°05	50
ANEXO N°06 Sesiones de aprendizaje, instrumento de evaluación y evidencias	51
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01	51
Fotos sesión de aprendizaje N°01	55
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02	56
Sesión de aprendizaje N°02	60
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03	61
Sesión de aprendizaje N°03	65
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04	66
Sesión de aprendizaje N°04	70
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05	71
Sesión de aprendizaje N°05	75

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06	76
Sesión de aprendizaje N°06	79
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07	81
Sesión de aprendizaje N°07	85
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08	87
Sesión de aprendizaje N°08	91
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09	92
Sesión de aprendizaje N°09	96
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10	98
Sesión de aprendizaje N°10	101
ANEXO 7 DIARIOS REFLEXIVOS	103
LISTA DE COTEJO DE ENTRADA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I.N°1043 CHICHIR	123
LISTA DE COTEJO DE SALIDA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I.N°1043 CHICHIR	125
ANEXO 8 ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE FOTOGRAFÍAS	127

RESUMEN

Las actividades lúdicas, son factores muy importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes ya que ellos mediante el juego aprenden a contar, comunicar; encontramos que en muchos de los ellos presentan una actitud de desgano frente a las actividades lúdicas en el área de matemática que son desarrolladas en su grado de estudio; por esta razón es importante buscar diversas estrategias metodológicas que favorezca la ubicación y desplazamiento de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Chichir N° 1043; por el que me motivé a desarrollar este trabajo. En tal sentido, para superar este problema se dio todo un proceso de análisis, reflexión, deconstrucción de mi práctica pedagógica, para ver que me falta como docente para solucionar este problema y la respuesta estaba en estrategias; para lo cual investigué y apliqué un Plan de Acción basado en actividades lúdicas: El juego, estrategias metodológicas, ubicación y desplazamientos, las cuales son producto de los aportes de Piaget, Henry Wallon, Vigotsky, Karl Groos y otros. Dichas estrategias son muy activas se adaptan fácilmente a su medio sociocultural, se aplicaron dentro y fuera del aula además las enriquecimos con el uso de juegos, atuendos e instrumentos, y otros elementos que hicieron posible mejorar el problema. Luego de haber aplicado el Plan de Acción y la propuesta innovadora se contrastó con los resultados que arrojaron en la evaluación de entrada que permitió detectar el problema. Determinado que, las estrategias aplicadas fueron las más adecuadas para favorecer la ubicación y desplazamiento en niños de cuatro años. Toda investigación tiene que tener coherencia, consistencia y estar respaldados en teorías educativas científicas con las que más se involucren con nuestro trabajo ya que la ubicación y desplazamiento es un recurso sumamente importante en el acto de que los estudiantes de ubiquen y se desplacen de manera más adecuada .

Palabras claves: Actividades lúdicas, Estrategia metodológica, Ubicación y desplazamiento.

ABSTRACT

The play activities are a very important factor in the process of teaching and learning of students since they through play learn to count, communicate; We find that in many of them they present an attitude of reluctance towards the play activities in the area of Mathematics that are developed in their degree of study; For this reason it is important to look for different methodological strategies that favor the location and displacement of the students of the Initial Educational Institution Chichir N° 1043; For which I was motivated to develop this work.

In this sense, to overcome this problem, a whole process of analysis, reflection, and deconstruction of my pedagogical practice occurred, to see that I lacked as a teacher to solve this problem and the answer was in strategies; For which I investigated and applied an Action Plan based on play activities: play, methodological strategies, location and displacements, which are the product of the contributions of Piaget, Henry Wallon, Vigotsky, Karl Groos and others. These strategies are very active, adapt easily to their socio-cultural environment, were applied in and outside the classroom and enriched with the use of games, clothing and instruments, and other elements that made it possible to improve the problem. After having applied the Action Plan and the innovative proposal was contrasted with the results that showed in the evaluation of entrance that allowed to detect the problem. Determined that, the strategies applied were the most adequate to favor the placement and displacement in children of four years. All research must have consistency, consistency and support in scientific educational theories that are most involved with our work since the location and displacement is an extremely important resource in the act of the students to locate and move in a more Appropriate.

Keywords: Play activities, Methodological strategy, Location and displacement.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad determinar si por medio de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica se favorecerá el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1043 Chichir – Condebamba – Cajabamba.

El objetivo de este trabajo es innovar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento, a través del uso de los enfoques de autorreflexión y la interculturalidad en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1043 Condebamba – Cajabamba 2016.

El presente informe está organizado en siete partes las cuales detallan todo el proceso que se llevó a cabo antes, durante y después de la investigación.

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

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

El apartado III se encuentra el soporte teórico que respalda el presente trabajo es así como se ha tomado en cuenta los aportes de Groos, Piaget, Vigotsky, Gardner, Wallon y Stokoe quienes coinciden en la importancia que tiene desarrollar la expresión corporal a través de estrategias kinestésicas, como el juego, la danza, el baile y los cuentos motores.

El apartado IV se consideró la metodología de la investigación, el tipo de investigación los objetivos tanto general como específicos del proceso de la investigación y de la propuesta pedagógica, así como también la hipótesis de acción la población y la muestra.

El apartado V está constituido por el Plan de acción y evaluación, también considero la matriz del Plan de acción y la matriz de evaluación tanto de las acciones como los resultados

El apartado VI se refiere a la discusión de los resultados como la presentación y tratamiento de la información la cual se presenta a través de gráficos, luego el proceso de la triangulación de los resultados y las lecciones aprendidas.

El apartado VII presenta la difusión de los resultados a través de la matriz de difusión, las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos del trabajo de investigación.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Caracterización de la práctica pedagógica

Después de haber realizado una observación introspectiva de mi práctica docente me ha llevado a realizar a un análisis y reflexión de las diferentes actividades pedagógicas que realizo en el aula con los estudiantes de cuatro años de la I.E.I N° 1043 “Chichir ” de las cuales puedo manifestar que como docente estoy en un permanente proceso de aprendizaje.

Gracias a la deconstrucción que he realizado puedo determinar algunas fortalezas tales como el manejo de emociones y el tino pedagógico para solucionar pequeños problemas que se dan dentro y fuera del aula clima, así como también manifiesto modales positivos como el saludo, empatía, respeto por las individualidades de cada niño así como también la práctica de valores.

Trabajar con estudiantes de cuatro años para mí es una oportunidad para darme cuenta que es una gran responsabilidad y que en mis manos está la formación y consolidación de las bases de la personalidad, autoestima, socialización, autonomía, la capacidad de escucha, desarrollar la actitud perseverante que conlleven al logro de metas desde su infancia y la expresión en sus diferentes y múltiples manifestaciones. En conclusión, el desarrollo integral de los estudiantes.

Como dijera el gran educador Paulo Freire “Quien se atreva a enseñar nunca debe dejar de aprender”

1.2 Caracterización del entorno sociocultural

La comunidad de Chichir en la actualidad cuenta con una población de 1035 habitantes y 237 familias, está ubicado a 2250 m.s.n.m.

Límites:

Este: Con la comunidad de Ayangay

Oeste: Rio Crisnejas y Coima

Norte: Caserío Pomarongo y San Marcos

Sur: Caserío Coima

La actividad que practican es la agricultura y ganadería.

El agua de consumo proviene de una vertiente llamada “OJO DE AGUA” que se encuentra a 2280 m.s.n.m.

Mayormente en esta comunidad se dedican a la confección de tejidos a telar como ponchos, bayetas, polleras y rebosos y también tejidos a cintura como fajas.

También encontramos sastres la cual confeccionan sacos de tocuyo, polleras con diversos bordados, por ellos mismos y la confección de pantalones de lana diversos tejidos a palillo como bufandas multicolores.

La cosmovisión que tienen frente a su medio geográfico se ve reflejada en sus costumbres, música, danzas, habla, sus comidas, en conclusión su folklore es muy variado de allí que, me di cuenta que me faltaban estas capacidades y tuve que involucrarme en su realidad sociocultural, para ello tener que investigar sobre estrategias que partan o se apropien de este contexto; por lo que, decidí aplicar una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer la ubicación y desplazamiento.

Calendario comunal

Meses	Épocas	Siembras	fiestas y costumbres de la comunidad de chichir
ENERO	L L	Siembra de menestras	Quema de muñecos año nuevo Palos silulos
FEBRERO	U V	Siembra de trigos chicos y menestras	Palos silulos en carnaval
MARZO	I A	Cosecha de menestras postreras.	Inicio de estudios de la I.E.N°821089 Chichir
ABRIL	L L	Verduras	Llegada de Ramos es el Domingo de Pascua
MAYO	U V	Primavera de flores	Primero de Mayo florecida y palos silulos
JUNIO	I A	Cosechas de siembras primeras	Ceremonia y desfile por el dia de la Bandera
JULIO	V	Cosechas	19 de Julio fiesta patronal en Honor a la Virgen del Carmen y fiestas patrias a nuestro Perú
AGOSTO	E R	Cosechas	Días domingos deportes en el campo de la Comunidad.
SETIEMBRE	A N O	Cosechas postreras	Aniversario del Colegio JUAN PABLO II
OCTUBRE	L L	Inicio de lluvias	Viajes a la ciudad de Cajabamba por la fiesta patronal en Honor a la Virgen del Rosario desde el 01 al 09 de octubre.
NOVIEMBRE	U V I A	Preparación de terrenos para la siembra de maíz y trigos grandes.	1,2 y 3 fiesta de todos los santos y difuntos.
DICIEMBRE		Siembra de maíz y trigo grande	25 Navidad del Niño Jesús Clausuras del Año Escolar

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

Las actividades lúdicas han sido consideradas como una de las estrategias más importantes en el nivel inicial ya que los estudiantes aprenden mediante el juego a relacionarse con los demás, ubicarse en el espacio y utilizar diversos juegos tradicionales para lograr en los estudiantes las nociones espaciales y diversos desplazamientos.

MINEDU establece las políticas educativas en lo referente a la evaluación de la ECE, en donde se evidencia bajos resultados en el área de matemática, esto se debe a la insuficiente e inadecuada aplicación de diversas estrategias para la enseñanza de la matemática, los cuales son importante para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes del nivel inicial que es la base para los siguientes niveles.

Favoreciendo el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes se logró optimizar su desempeño en situaciones cotidianas: a presentarse diferentes expresiones como: arriba-abajo, dentro-fuera, encima-debajo, hacia delante y hacia atrás, delante-atrás, juegos tradicionales como el rayuelo, juegos de mesa el ludo, laberintos.

Con todo lo planteado más la importancia del aporte de Wallon me conlleva a establecer la siguiente interrogante.

¿Qué estrategias metodológicas debo aplicar para favorecer la ubicación y desplazamiento de los estudiantes de cuatro años de la I.E.I.N°1043 Chichir del Distrito de Condebamba, Provincia de Cajabamba año 2016?

II. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

Karl Groos nos dice: “El juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, asimismo que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto.” Groos, (1902, p. 37)

Pues bien, con esta premisa Groos explica los juegos de la siguiente manera:

Nuestros antepasados, han utilizado sus miembros con fines muy diferentes. Por eso se observa que ya en la primera infancia existe en los descendientes el instinto

de mover las extremidades y apresionar todos los objetos. Nuestros antepasados debieron luchar mucho entre sí, y de eso provienen los juegos de lucha en los descendientes jóvenes. Aquellos persiguieron animales, de ahí los juegos de caza y de persecución en los animales jóvenes y en los niños. Nuestros antepasados tuvieron que esconderse frecuentemente para evitar un ataque del enemigo, de ahí los juegos del escondite. El chiquillo no come las mariposas, las moscas y otros insectos que caza con pasión y desgarrar. Tampoco traga los huevos ni come los pajaritos que saca de los nidos a veces con peligro de su vida. La simple vista de ellos despierta en él un fuerte instinto de pillaje, caza y destrucción, evidentemente porque sus antepasados se alimentaron de los productos de estas cacerías, como aún lo observamos en nuestro pariente el mono, que además de las frutas se alimenta también de alimañas, insectos, pajaritoa y huevos.

Lo mismo se puede decir de los juegos infantiles. Los juegos de las niñas, como los de los varones, son una prueba de la trasmisión hereditaria de los hábitos propios de cada sexo y que deberán practicar en la vida adulta. El juego sería entonces un efecto prolongado de actos inteligentes de generaciones anteriores, una suerte de hábito hereditario.

Pero aquí se puede encontrar una dificultad. Hemos visto que los juegos obedecen instintos, cualquiera que sea su origen. Pero ¿podemos hablar del “instinto del juego”? Todo instinto supone un acto con un fin determinado, aunque inconsciente.

Un instinto es un acto definido. Por eso es falso, según Groos, hablar de un instinto del juego. No existe el juego en general, sino que los instintos particulares se manifiestan en juegos también particulares, preparatorios de los actos serios.

Piaget (1981, p.56) La teoría cognitiva de Piaget (1930): Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia.

Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la

teoría, un equilibrio entre ambos. Y si la imitación es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación. La actividad lúdica se considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas. Jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de la realidad externa. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica. Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es la no contemplación de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

Vygotsky (1978, p.78) en su teoría constructivista del juego: A través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama; zona de desarrollo próximo. La “zona de desarrollo próximo” es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial.

A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos, a los juegos de representación de roles en los que el adulto representan roles que son comunes en la sociedad.

Después de haber hecho el proceso de construcción de mi práctica pedagógica que se evidencia en los diarios reflexivos de las diferentes sesiones desarrolladas me pude dar cuenta que mis estudiantes no se expresaban bien corporalmente, y habiendo un desconocimiento de estrategias metodológicas como, la importancia del juego, ubicaciones y desplazamientos como recurso pedagógico para que las sesiones de aprendizaje sean más significativas de tal modo que los estudiantes mejoren los desplazamientos y logren mejores aprendizajes. Es que como docente tuve la iniciativa de investigar sobre las estrategias más pertinentes para solucionar este problema; por lo que recurrí a la parte teórica científica de práctica pedagógica. Luego de investigar en diferentes fuentes veo que existen diferentes

teorías y pedagogos que dan aportes científicos como: Wallon, Groos, Vygotsky, Piaget, quienes sustentan la importancia del desarrollo de las actividades lúdicas a través de la aplicación de estrategias metodológicas van a favorecer la ubicación y desplazamiento en los estudiantes: expresiones como: arriba-abajo, dentro-fuera, encima-debajo, hacia delante y hacia atrás, delante-atrás, juegos tradicionales como el rayuelo, juegos de mesa el ludo, laberintos.

Por lo que decidí desarrollar el presente trabajo de investigación con los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 1043 Chichir, mediante la aplicación de actividades lúdicas mencionadas anteriormente para favorecer su ubicación y desplazamiento, para que los estudiantes mejoren, significativamente en estas áreas y se puedan desarrollar de manera integral. Groos (1946, p.77)

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1 Marco teórico.

a. Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Groos (1946, p. 21).

Meneses y Monge (2001, p. 116). Groos, estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos; esto le permitió conocer las características innatas en las especies.

Meneses y Monge (2001, p. 116). Claparède, continúa el estudio de Groos y define la teoría del pre-ejercicio: ejercicios de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana.

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Mediante la aplicación del juego como estrategia permitió que conozca

como docente el valor real y científico que tiene y su importancia para que los niños se expresen con libertad, se desinhiba y en su vida adulta ser ciudadanos competentes.

Una de las primeras y más precisas clasificaciones de los juegos es la establecida por Groos hace más de cien años.

Distingue varias categorías de juegos:

- La primera lo designa como juego de experimentación. Estos juegos consisten, a menudo, en el instinto de destrucción sistemática de objetos. Groos cita como ejemplo, la historia de un elefante que, obligado por su cuidador a permanecer largo tiempo en una casa, no tuviese en cuenta los daños ocasionados por su desplazamiento a las mesas, sillas, espejos, camas, etc., ni tampoco las propias necesidades fisiológicas de orinar y defecar. En cambio, el mismo animal situado en el campo, al aire libre tendría un comportamiento completamente inocente.
- La segunda como juego de locomoción. Entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar. Cita de manera controvertida, actualmente, los de los peces: carpas, vuelo de los peces voladores. También presta atención a los pájaros que planean en el viento “juegan”, con las corrientes ascendentes. Del mismo modo se considera frecuentemente como un juego los balanceos de ciertos pájaros: periquitos o canarios. Cita, asimismo, la observación efectuada sobre una foca; que describía círculos en el agua, a gran velocidad, haciendo al mismo tiempo un giro completo sobre su eje. Del mismo modo, pone como ejemplo, el de un guepardo que salta repetidamente por encima de su cría, mostrando un placer evidente.
- La tercera categoría son los juegos cinéticos. Distingue los juegos ejecutados con presa animada real; es el caso del gato con el ratón. Y, por otro lado, los juegos con presa animada imaginaria; los perros son muy aficionados a estos juegos: se les puede ver luchar contra un adversario invisible, ocultarse, huir, perseguir, agarrar al adversario o defenderse contra un ataque. Y, finalmente, con una presa inanimada

imaginaria. En este caso los ejemplos abundan: gato y tapón; perro y trozo de madera; puma jugando con un cordel.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

b. Teoría de reestructuración de Jean Piaget.

Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

Además, Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta

los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos. Y si la imitación es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación. La actividad lúdica se considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas. Jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de la realidad externa. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica. Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es la no contemplación de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

c. Teorías sobre el desarrollo del conocimiento espacial

Las relaciones topológicas tienen en cuenta el espacio dentro del objeto o figura particular y comprenden relaciones de proximidad de separación, orden, cerramiento y continuidad. Por el contrario los espacios proyectivos y euclidianos consideran los objetos y sus representaciones teniendo en cuenta las relaciones entre esos objetos de acuerdo con sistemas proyectivos (espacio proyectivo) o de acuerdo con ejes coordenados (espacio euclidiano o métrico). El niño elabora primero el espacio topológico tanto en el nivel de acción como el de la representación.

(Piaget, 1956, p.47) “El espacio lo constituye aquella extensión proyectada desde el cuerpo, y en todas las direcciones, hasta el infinito”.

Es decir adquirir la noción espacial está intrínsecamente ligado a la adquisición del conocimiento de los objetos, es decir es la interacción del cuerpo del niño y la niña con el entorno que lo rodea y como él lo percibe.

La importancia de una noción espacial estable, es vital en la medida en que por medio del espacio y las relaciones espaciales, como observamos las relaciones espaciales entre las cosas y objetos en nuestro desarrollo.

Podemos observar tales relaciones en la medida en que podamos localizar en el espacio y mantenerlas en esa relación espacial mientras la observamos.

El niño asciende a la estructuración espacial de un proceso de desarrollo. En primer lugar localiza los objetos con relación a sí mismo y solo más tarde desarrolla un sistema de coordenadas objetivas por medio de las cuales puede manipular objetos en el espacio a través de un sistema de direcciones fijas.

(Piaget, 1981, P. 112) **Evolución de la noción de espacio**

1. En la etapa sensorio motriz

- Los niños aprenden a seguir con la vista los objetos, también a alcanzarlos y asirlos.
- En los primeros ocho meses de vida, el niño se percata únicamente de los objetos que puede ver, lo domina su campo visual.
- Entre ocho y doce meses los niños aprenden a mover su cuerpo para buscar cosas fuera de su campo inmediato de visión y aprenden a manipular los objetos en el espacio para verlos desde diferentes ángulos.
- Dos doce meses el niño que empieza a caminar aprende que él está ubicado en el espacio, aprende la forma en que los objetos cambian de posición con respecto a otros objetos; aunque puede
- Dieciocho y veinticuatro meses han desarrollado la habilidad de representar el espacio mentalmente. Las relaciones de proximidad, (qué tan cerca están las cosas en el espacio) y de separación, (qué tan alejadas se encuentran), son fundamentales para la comprensión del espacio.

2. Etapa pre operacional

- Los niños exploran activamente estas relaciones cuando separan y unen las cosas, y las ordenan y reordenan en el espacio.
- Describen donde están las cosas, las distancias que hay entre ellas y las direcciones en las que se mueven, aunque sus juicios no son siempre precisos de acuerdo con las normas adultas.
- Presentan además dificultades para producir una línea recta en el espacio, ya sea dibujándola con un lápiz o al alinear objetos.

a. Dimensión orientación: El niño elabora un espacio propio con referencia a su cuerpo, en relación con las otras personas, objetos que le rodean y el espacio de su entorno (juego). Orientar es determinar la posición o dirección de algo respecto a un punto cardinal. Se relaciona con los Indicadores o nociones:

Izquierda-derecha

Izquierda: es todo (parte del cuerpo, objetos) lo que está situado al mismo lado del corazón de las personas. También es el sentido contrario al giro de las manecillas del reloj.

Derecha: partes del cuerpo humano, situadas en el lado opuesto al del corazón. Los diestros utilizan la mano derecha. Es el sentido del giro de las agujas del reloj.

Adelante-atrás

Adelante: es lo que está delante, hacia el frente, en la parte anterior de una persona, animal o cosa. Parte que está delante del cuerpo.

Atrás: lo que está a la espalda de una persona, en la zona posterior, en el fondo de un lugar. Lo que se opone a lo que está adelante o enfrente.

Encima-debajo

Encima: que está en lugar superior, respecto de otro inferior, que esta sobre sí, sobre la propia persona, sobre otra cosa

Debajo: en puesto o lugar inferior, respecto de otro superior. Lo que está abajo de algo.

Adentro-afuera

Adentro: lo que está en el interior. Dirección hacia la parte interior del objeto designado.

Afuera: fuera del sitio en que se está, parte exterior de un lugar.

b. Dimensión distancia: Es el espacio que el niño/a debe recorrer desde un lugar a otro, o desde una cosa a otra. Se relaciona con los Indicadores: cerca-lejos, junto-separado, y desde hasta.

La distancia es el trayecto espacial o el período temporal que separa dos acontecimientos o cosas. Se trata de la proximidad o lejanía que existe entre objetos o eventos. Medir la distancia es útil para determinar el tiempo y velocidad que se requiere para cubrirla, a pie o en un vehículo.

c. Dimensión dirección (izquierda-derecha) en el propio cuerpo: Se refiere al reconocimiento de izquierda-derecha, previa identificación en el propio cuerpo. Se relaciona con los Indicadores:

Dificultad para ubicar partes del cuerpo en el lado derecho o izquierdo: es lo que hace que una cosa sea difícil, solamente se logra con muchísimo trabajo y ejercitación, porque existe alto nivel de complejidad para reconocer lado izquierdo y derecho en el propio cuerpo.

Dificultad para seguir órdenes cruzadas, con los ojos abiertos y/o cerrados: es el alto nivel de complicación para realizar órdenes cruzadas, con ojos abiertos y/o cerrados, por falta de seguridad en la identificación de izquierda-derecha.

d. Dimensión dirección en el espacio: Es el sentido de la dirección en el espacio, resulta de proyectarse al exterior y del desarrollo de lateralidad. Se relaciona con los Indicadores:

Adelante-atrás

Adelante: más allá en el tiempo o en el espacio, hacia el frente, adelante.

Atrás: lo que está o queda a la espalda de la persona. En el fondo de un lugar. En la parte opuesta a la entrada principal.

Arriba-abajo

Arriba: hacia un lugar o parte más altos. En dirección hacia lo que está más alto con respecto a lo que está más bajo.

Abajo: hacia un lugar o parte inferior o más baja. En dirección a lo que está más bajo, respecto de lo que está más alto.

Alrededor de: que rodea o envuelve completamente, formando un círculo en torno a alguien o algo. Personas o cosas que circundan a otras.

e. Dimensión localización: Es fijar o determinar el lugar donde se halla o encuentra una persona, animal o cosa en movimiento. Se relaciona con los Indicadores o nociones:

Apreciación de trayectorias: es captar (por medio de los sentidos o por la inteligencia), la línea descrita en el espacio por un punto (cuerpo) que se mueve. Es identificar el recorrido que sigue algo o alguien al desplazarse.

(Saunders, 2000, P. 57) Son aquellos conocimientos básicos que los niños y niñas deben saber y que son indispensables para el aprendizaje, así como también para el desarrollo de las destrezas y habilidades individuales.

El concepto de espacio junto con el de tiempo son logros cognoscitivos que se adquieren a lo largo del desarrollo y son indispensables para saber quiénes somos y cuál es nuestra ubicación en el mundo.

c. Teoría Socio cultural Lev Semyonovich Vigotsky

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Vigotsky, 1924, p.68)

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

(Vigotsky, 1978,p.111)Vygotsky en su teoría constructivista del juego hace referencia que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama; zona de desarrollo próximo. La “zona de desarrollo próximo” es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial.

A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporaron muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos, a los juegos

de representación de roles en los que el adulto representan roles que son comunes en la sociedad.

Elkonin, discípulo de Vygotski, subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño/a, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

d. Teoría del desarrollo de la Psicomotricidad de Henry Wallon

“El ser humano, desde que nace tiene la necesidad de expresar necesidades, emociones e ideas y como medio de comunicación usa su cuerpo, el cuerpo es el instrumento de expresión y comunicación por excelencia”. (Wallon, 1990,p. 50)

Utiliza el cuerpo para realizar movimientos y desplazamientos que manifiesten sus necesidades, emociones e ideas. Mientras que espacio es la base que permite al niño desarrollar sus capacidades intelectuales, su bienestar físico y emocional.

El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros.

Según la teoría de Wallon desde mi punto de vista el ser humano desde que está en el vientre de la madre hasta su nacimiento tiene las necesidades de expresar lo que siente y explorar el mundo utilizando diversos movimientos de su cuerpo.

e. Actividades lúdicas

(Jiménez, 2003, p.176) describe: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano, psíquico, social, cultural y biológica”.

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.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico e inclusive en las terapias. Lo lúdico genera un ambiente agradable de emociones, gozo y placer."

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

f. La lúdica como herramienta o juego

La Lúdica por el desarrollo humano, de Pedro Fullea de Cuba, concibe la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto.

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Podemos considerar, que el juego provee en si todos los activadores para la estimulación de la dimensión lúdica del niño. El termino lúdica como claramente lo cita Huizinga frente a sus raíces latinas hace relación es al juego como manifestación cultural, de allí la facilidad por asumir estos términos como sinónimos, sin embargo en el reconocimiento que hace sobre los dos términos opta por abordar el juego en la relación con la cultura pues reconoce que el componente lúdico que posee el juego se vuelve complejo para su análisis como lo referencia en uno de sus textos:

“tenemos la ventaja de que nuestro tema, que no es otro que determinar la conexión entre juego y cultura, nos permite no atender a todas las formas existentes de juego. Nos podemos limitar, en lo principal, a los juegos de índole social. Podemos designarlos, si queremos, como las normas superiores de juego. Son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños, los animales, jóvenes, porque, por su estructura, están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos mas diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis”

Frente a esta afirmación se interpreta que el autor en su libro, hace referencia al juego en todas sus formas generales en especial a los juegos sociales y a éste como expresión cultural, y que en ningún momento considero la lúdica como juego, ni tema de análisis en el libro, como lo plantea en el párrafo anterior cuando plantea la lúdica como algo inderivable y sin ninguna posibilidad de análisis.

Sobre esta consideración, los criterios de expresión del hombre sean considerado dentro de su desarrollo humano o parte de su dimensión lúdica en diferentes escenarios y en consideración el desarrollo de sus propios valores; una investigación realizada en Venezuela cuya inquietud se centraba en analizar el recreo en instituciones públicas, busco evidenciar los valores en sus experiencias lúdicas tenidas en este espacio y el recreo como lugar de expresión de la dimensión lúdica; el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy cónsonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar. el recreo: un espacio para el juego y el fomento de valores.

3.2 Marco conceptual

a. Las actividades lúdicas

La lúdica.

Se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los estudiantes ya sea del nivel inicial como primaria, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

(Zapata, 1990, p.89) El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo.

(Zapata, 1990, p.89) Wallon: considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas.

(Wallon, 1990,p.78) Henri Wallon, el juego es la conexión entre lo psíquico y lo motriz. Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Según Wallon el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llegó a decir: "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo".

El aspecto motriz, representan la expresión de las relaciones entre el ser y su medio. Entre ellos se establecen unas relaciones de comunicación cuyo origen no es otro que el lenguaje no verbal, único medio de relación disponible antes de que surja el lenguaje oral en el que las palabras,

aparentemente, sustituyen al gesto. La base de estos medios está en la expresión emocional.

b. El juego.

El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Vigotky (1924).

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte.

El juego es una actividad en la cual los estudiantes aprenden a relacionarse con los demás y practicar diversos juegos.

c. El laberinto

(Lupercio, 2012,p.98) Si bien el diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene, hay algunas variantes. Básicamente son siempre un rectángulo dividido en una cantidad que oscila entre 9 y 16 casilleros, coronado por un semicírculo (que se denomina Cielo o Paraíso) que es el objetivo último de todos los jugadores. Pero también existen la rayuela circular o víbora, que adquiere este nombre justamente por la forma.

El laberinto es un obstáculo en la cual los estudiantes van a buscar un camino para llegar al reto que ellos se proponen y así todos participen en estos juegos.

El desarrollo de las destrezas matemáticas en los niños

(Aldereta, 1983, p.112) nos dice que las matemáticas ayudan a los niños a desarrollar sus críticas habilidades de pensamiento y de resolución de problemas. Así como el cerebro ya viene programado para aprender y utilizar el lenguaje, el aprender y utilizar conceptos matemáticos también forman parte de la naturaleza humana. Los niños son aventureros, conforme empieza a gatear y caminar para explorar su ambiente, manejan objetos y observan los diferentes tamaños de sus juguetes. De manera natural empiezan a formarse ideas acerca de su ambiente y al hacerlo, aprenden los aspectos básicos de la matemática.

Las matemáticas son muy importante para los estudiantes ya que desde que se levantan hacen matemática cuando van al mercado y así muchas otras cosas más.

Estrategias metodológicas

(García, 2004,p.80) “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Las estrategias metodológicas son actividades que desarrollamos como docentes para que los estudiantes comprendan los problemas que tenemos que resolver.

Por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”.

Al respecto, Ferreiro (2009, p. 69) señala que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el

marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender”. El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas.

IV METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

4.1 Tipo de investigación: Investigación acción, porque tiene como propósito recuperar la información, reconocer la realidad, describir e interpretar los fenómenos educativos. Utiliza técnicas cualitativas como: observación participativa, análisis documental, entre otros. A su vez sigue un desarrollo de planificación, acción, observación y reflexión.

4.2 Objetivos:

4.2.1 Objetivos del proceso de la Investigación Acción:

➤ Objetivo General:

Innovar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento, a través del uso de los enfoques de autorreflexión y la interculturalidad en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Condebamba – Cajabamba 2016.

➤ Objetivos específicos:

- Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente al uso de la estrategia lúdica a través de los procesos autorreflexivos.
- Identificar el marco de referencia fundamental que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la ubicación y desplazamiento.
- Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un Plan de Acción concreto y viable que responda al problema planteado que contenga el enfoque intercultural.
- Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2 Objetivos de la propuesta pedagógica:

- **Objetivo general:** Aplicar estrategias lúdicas como estrategia para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los

estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir–Condebamba–Cajabamba.

➤ **Objetivos específicos:**

- Realizar actividades lúdicas como estrategia para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir–Condebamba–Cajabamba.
- Utilizar como estrategias las actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir -Condebamba-Cajabamba.

4.3 . Hipótesis de acción:

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica favorecerá el desarrollo de las ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 1043 Chichir- Condebamba - Cajabamba.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora: Están constituidos por treinta y dos estudiantes de 4 años de la I. E.I. N° 1043 Chichir.

4.5. Población y Muestra de la investigación.

a. Población

Está constituida por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante en el I trimestre en el II ciclo de educación con estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1043 Chichir.

b. Muestra

Está constituida por 10 sesiones de Matemática desarrolladas en el aula de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir.

4.6. Instrumentos.

Como instrumentos para determinar el problema que tengo dentro de mi práctica pedagógica para la enseñanza fueron los diarios reflexivos, lista de cotejo de entrada, diario de campo.

a. Los diarios reflexivos:

Según (Rodríguez, et al 1996,p.67) el diario es "una herramienta para la reflexión significativa y vivencial de los enseñantes", un instrumento básico para la investigación en el aula, pues puede adaptarse, por su carácter personal, a todo tipo de circunstancias. (Mejía, 2008, p. 80), lo define

como "un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la autoobservación recogiendo observaciones de diferente índole"

En el diario se recoge lo sucedido en el aula desde el punto de vista del docente. No obstante no será fundamental solamente la descripción de lo ocurrido, sino también las interpretaciones y las impresiones del propio profesor-observador pues constituye la única forma de ver las razones profundas del comportamiento del docente.

Por lo tanto será conveniente redactarlo lo más rápidamente posible con el fin de no dejar en el tintero ningún aspecto relevante que pudiera olvidarse. En primer lugar describiremos, de la forma más precisa posible, lo sucedido. Posteriormente interpretaremos lo acaecido.

b. Lista de cotejo de entrada

La Lista de Cotejo de entrada es un instrumento de evaluación que nos permite conocer con que conocimientos ingresan los niños al jardín y los resultados nos van a permitir una adecuada toma de decisiones. Este instrumento es aplicado directamente por las maestras facilitadoras al inicio del período escolar y al final del mismo, denominándose en este caso como Lista de cotejo de salida.

Existen varios tipos de listas de cotejo. Al momento de aplicarla se deben poner los resultados expresados en SI o NO.

Para el caso del trabajo de mi tesis apliqué una la entrada y otra para la salida, determinando la última que el Plan de la mejora de los aprendizajes estuvo funcionó logrando favorecer la ubicación y desplazamiento de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1043 Chichir.

c. Diario de campo.- Es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el **diario de campo** es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

Me sirvió como fuente de recojo de información de la cual se hizo un vaciado de dicha información y de allí se sacó el problema a investigar.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del Plan de acción.

Se planificó las siguientes actividades

- Revisión y ajuste del marco teórico
- Diseño de sesiones de aprendizaje
- Aprobación de sesiones de aprendizaje
- Ejecución de las sesiones de aprendizaje
- Elaboración de instrumentos para recojo de información
- Revisión, ajuste, aprobación de los instrumentos y validación.
- Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones
- Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y del docente
- Redacción del informe y entrega preliminar
- Revisión y ajuste del informe y entrega final
- Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.

5.2. De las acciones

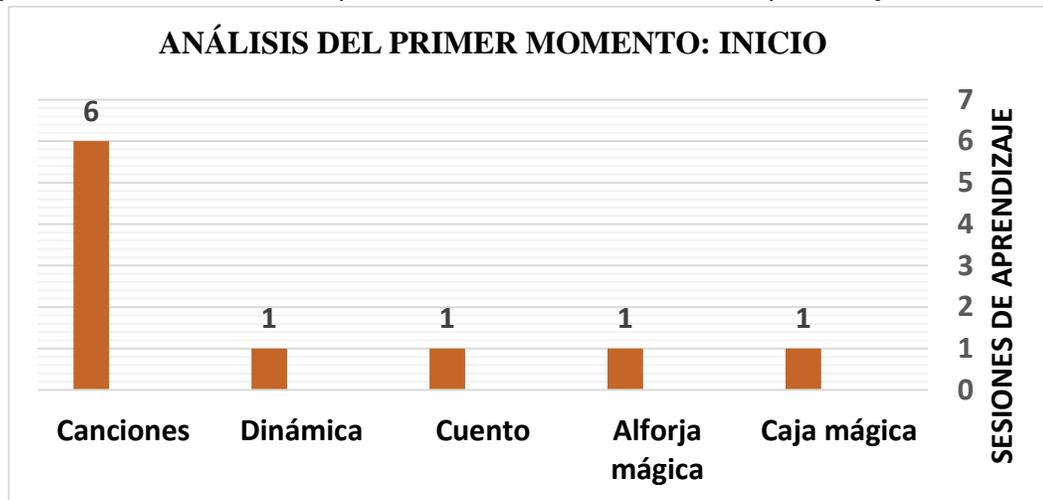
Está constituida por las actividades que se desarrollaron en mi práctica pedagógica. Además la matriz de consistencia incluye el problema, los objetivos, la hipótesis acción, sustento teórico, indicadores e instrumentos.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>La aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica favorecerá el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir Condebamba.- Cajabamba.</p>	<p>Indicadores de la competencia expresa y reproduce movimientos y desplazamiento, utilizando el juego lúdico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa y reproduce movimientos o desplazamientos de personas, animales u objetos; utilizando diversos materiales para realizar el juego del ludo. - Reproduce y expresa movimientos y desplazamientos de personas animales u objetos; con su cuerpo, material concreto, dibujo, modelado. - Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro –fuera, hacia adelante o hacia atrás, delante – detrás, encima – debajo, arriba – abajo. -Utiliza movimientos y desplazamientos para realizar el juego del rayuelo con su cuerpo y material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informes de los resultados de las pruebas - Lista de cotejo - Diario - Fotos - Trabajo de los niños - Prueba de entrada

VI. Discusión de Resultados.

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.

Figura 1. Procesamiento del primer momento de la sesión de aprendizaje



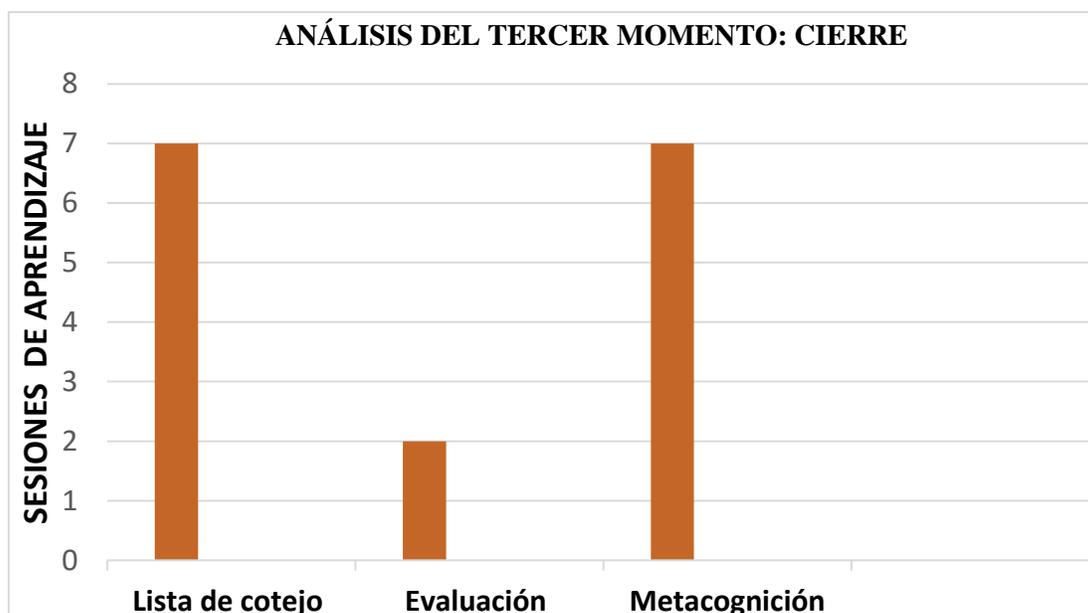
Interpretación: La matriz del análisis de resultados de las sesiones de aprendizaje da como resultado que en el momento del inicio la técnica a través de canciones se utilizó en seis sesiones de aprendizaje las cuales permitieron que los estudiantes estén motivados y prestos al aprendizaje.

Figura 2 Procesamiento del segundo momento de la sesión de aprendizaje



Interpretación. El segundo momento de la sesión es el desarrollo, de las diez sesiones de aprendizaje la actividad que más predominó fue el juego por lo cual permitió que el plan de acción funcione y se logre el mejoramiento de los desplazamientos de los estudiantes de cuatro años.

Figura 3 Procesamiento del tercer momento de la sesión de aprendizaje



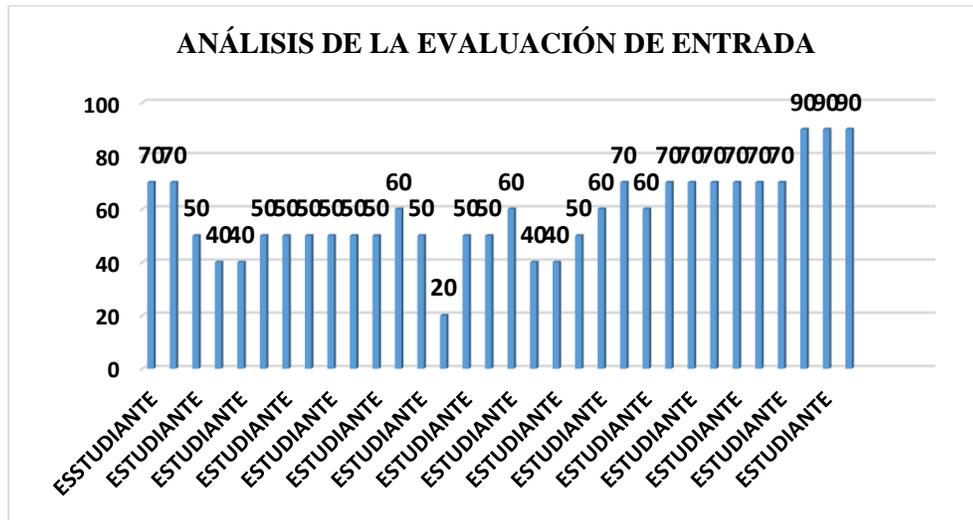
Interpretación. En el tercer momento que se denomina el cierre, es para verificar el logro de los indicadores y como estrategia apliqué la metacognición a través de preguntas y respuestas y como instrumento la lista de cotejo.

La matriz de análisis de los diarios reflexivos, muestra como resultados que en mi práctica pedagógica predominó como fortaleza la planificación de las sesiones de aprendizaje que estuvieron bien estructuradas con respecto a los momentos y procesos pedagógicos y de fácil manejo lo que permitió evidenciar pocos errores. En el aspecto didáctico los temas fueron secuenciados, contextualizados, la motivación fue permanente.

En todas las sesiones de aprendizaje utilicé diferentes materiales pertinentes al tema con los cuales los estudiantes se familiarizaron rápidamente y como instrumento para verificar el logro de indicador el más adecuado por ser actividades lúdicas el problema utilicé la lista de cotejo.

Como recomendación planteo que se debe aplicar el juego y las diversas expresiones como estrategias; así como también materiales contextualizados, concretos y motivadores que despierte y mantenga el interés del niño para mejorar la ubicación y desplazamiento de los estudiantes de educación inicial.

Figura 4 Procesamiento de la lista de cotejo de entrada



Fuente: Lista de cotejo de entrada

Interpretación de la figura 4 En el presente gráfico que son los resultados de la lista de cotejo de entrada los resultados muestran que la mayoría de estudiantes no han logrado el mayor porcentaje de los indicadores por lo tanto el aprendizaje no es satisfactorio. Por lo que es necesaria la aplicación de un Plan de Mejora del Aprendizaje para favorecer la ubicación y desplazamiento de los estudiantes de cuatro años.

Figura 5. Consolidado final de la evaluación de entrada



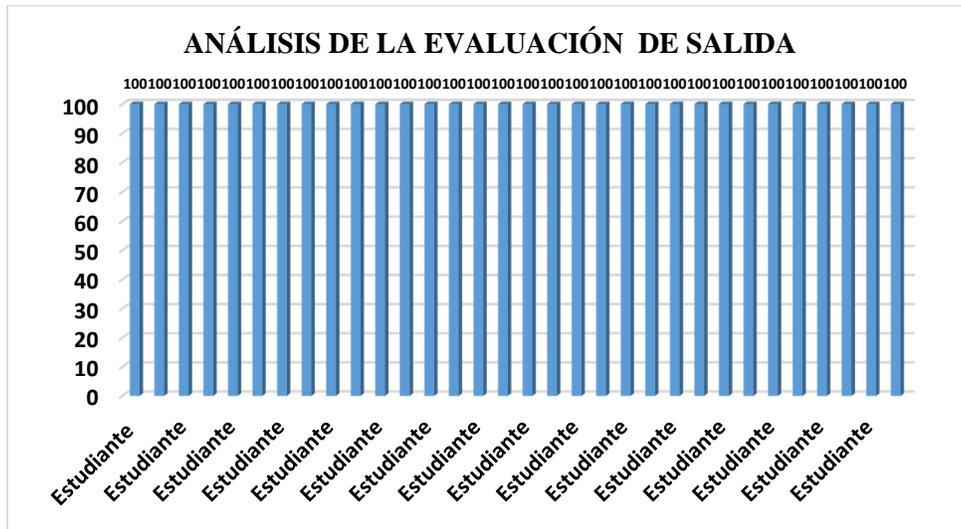
Fuente: Lista de cotejo de entrada

En el gráfico se observa que el 61% ha tenido algunos logros en la lista de cotejo de entrada y el 39 % todavía tenía dificultades al aprender.

Según la matriz N°04 de procesamiento de los resultados de las evaluaciones de entrada y salida de la matriz N°04, se observa que los estudiantes en las evaluaciones de entrada el 61% fue un logro de los indicadores de evaluación y el 39 % los estudiantes no lograron en su totalidad todos los indicadores de evaluación; mientras que en las evaluaciones de salida los estudiantes lograron el 100% de los indicadores de evaluación. Esto demuestra que los estudiantes se han superado en la evaluación de salida.

La matriz 04 nos muestra que en la evaluación de entrada 5 estudiantes obtuvieron 40% en el ítem **Si** y un 60% en el ítem **No**, esto quiere decir que que estos estudiantes no tuvieron logro; mientras que 11 estudiantes obtuvieron un 50% en el ítem **Si** y un 50% en el ítem **No**, esto quiere decir que los estudiantes están a un paso de obtener un logro; 4 de los estudiantes obtuvieron en la evaluación de entrada un 60% en el ítem **Si** y un 40% en el ítem **No** esto nos da entender que los estudiantes están superando; 2 estudiantes tienen un logro de 70% en el ítem **Si** y 30% en el ítem **No** en la evaluación de entrada demostrando que les falta un 30% para obtener un logro; 10 estudiantes obtuvieron el 80% en el ítem **Si** y el 20% en el ítem **No** de la evaluación de entrada demostrando que les falta un 20% para obtener un logro.

Figura 6. Procesamiento de resultados de la lista de cotejo de salida



Fuente: Lista de cotejo de salida

Como se observa en el gráfico de barras en la evaluación de salida se obtuvo un logro satisfactorio en los 32 estudiantes de la edad de 4 años, es decir lograron el 100% de los indicadores programados, lo cual determina que la propuesta ha dado buenos resultados y que las estrategias aplicadas fueron las más pertinentes.

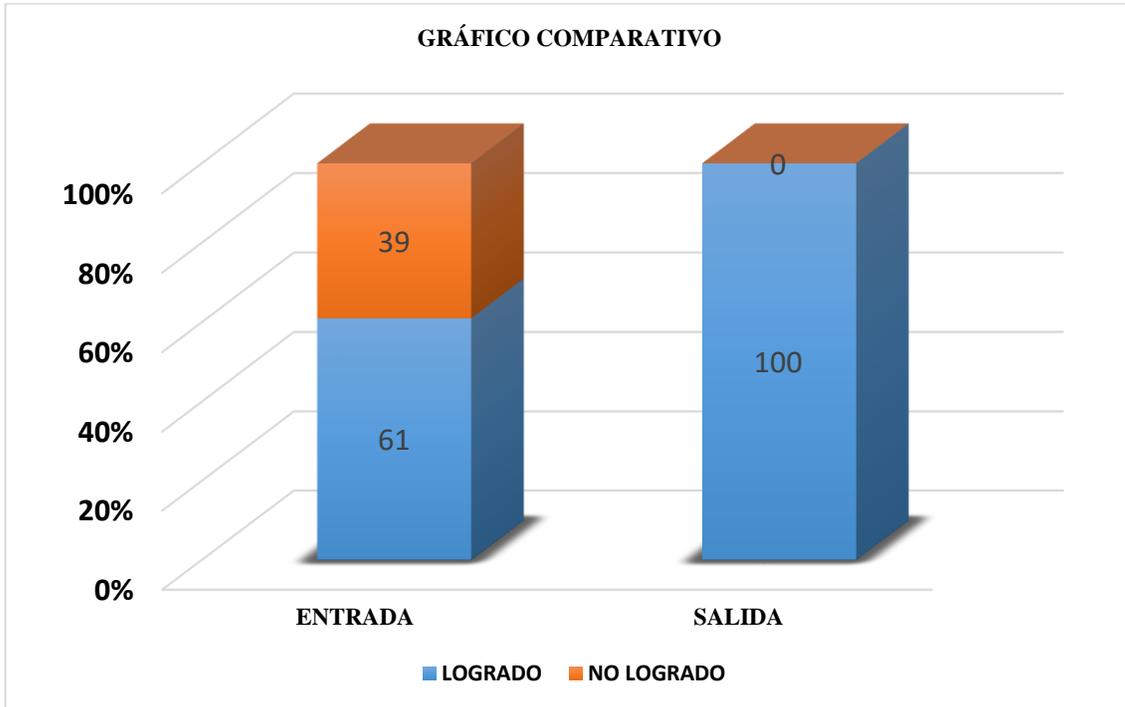
Figura 7. Consolidado final de la evaluación de salida



Fuente Lista de cotejo de salida

El logro es contundente se logró un 100% debido a que los estudiantes participaron activamente durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

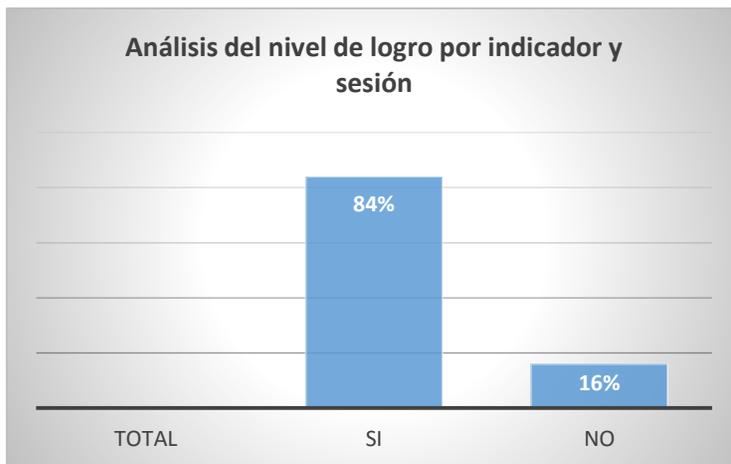
Figura 8. Comparativo entre la evaluación de entrada y salida



Fuente: Matriz N° 4 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y de salida

Si observamos los porcentajes del gráfico comparativo en la evaluación de salida realizada a los 32 estudiantes, los resultados se invierten muestra un crecimiento contundente del 39% al 100% determinando que las estrategias aplicadas fueron las más adecuadas, ratificando una vez más la pertinencia del juego, las expresiones para mejorar la ubicación y desplazamiento como estrategia.

Figura N° 09 Procesamiento del nivel de logro por indicador y sesión



En el grafico se muestra que el 84% de los estudiantes lograron su nivel de aprendizaje durante el desarrollo de las 10 sesiones y un 16% tuvieron dificultades.

Interpretación

Según la matriz N°05 de procesamiento de los resultados de la matriz N°05 ,se observa que las tres últimas sesiones se logró los indicadores propuestos en un 100%,las sesiones 3,4,5,6 y 7 se alcanzó más del 75%,pero en las 02 primeras sesiones se obtuvieron un logro de un 52% y un 67%. El gráfico nos permite reflexionar que en las primeras sesiones no se logró el 100% de los aprendizajes esperados ,porque aún tenía dificultades en generar estrategias lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicaciones y desplazamientos en los estudiantes de 4 años pero en las tres últimas sesiones se evidencia que los estudiantes lograron reconocer las ubicaciones arriba- abajo ,dentro- fuera ,encima debajo ; gracias al manejo de estrategias lúdicas tales como el rayuelo ,ludo ,dado mágico, mejorando de esta manera práctica docente y la formación integral de los estudiantes como la socialización.

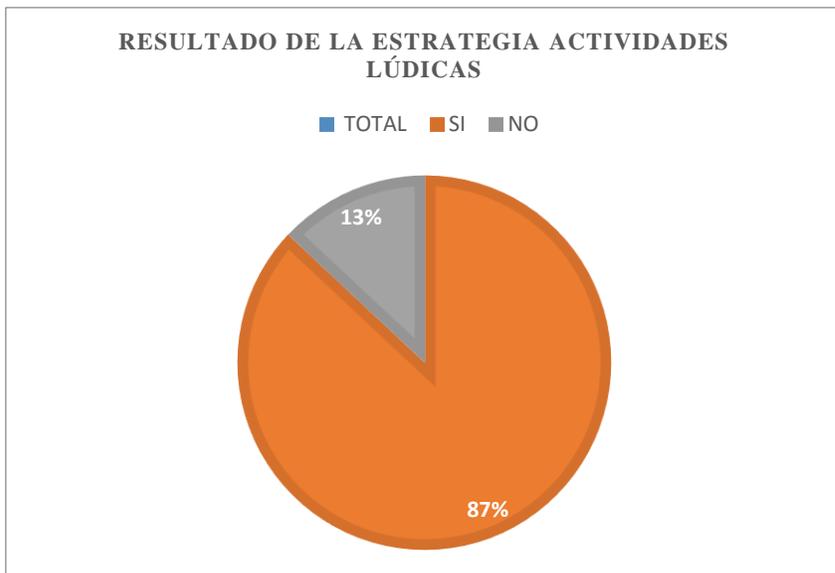
Figura N°10 Aplicación de la estrategia actividades lúdicas



Fuente: Matriz N°02 Aplicación de la estrategia de investigación acción.

Interpretación

Según la matriz N°02 de Aplicación de la estrategia de investigación acción, se observa que las 5 últimas sesiones se logró los indicadores propuestos en un 100%, las sesiones 6,7,8,9 y 10 se alcanzó el 100%, pero en las 03 primeras sesiones se obtuvieron un logro de un 33% y un 67%. La figura nos permite reflexionar que en las primeras sesiones no se logró el 100% de los aprendizajes esperados, porque aún tenía dificultades en generar estrategias lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicaciones y desplazamientos en los estudiantes de 4 años pero en las cinco últimas sesiones se evidencia que los estudiantes lograron reconocer las ubicaciones arriba- abajo ,dentro- fuera ,encima debajo ; gracias al manejo de estrategias lúdicas, mejorando de esta manera la práctica docente y la formación integral de los estudiantes como la socialización.



Como observamos en los gráficos el 87% de los estudiantes lograron la estrategia en las 9 ítems y el 13% tuvieron dificultades. Fuente: Matriz N°02 Aplicación de la estrategia de investigación acción. Interpretación de la tabla N°01 nos muestra que en la aplicación de la actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento de los estudiantes de 4 años durante el desarrollo de las 10 sesiones no tuvo dificultad en las sesión 1 y 2 obteniendo un 67% en el ítem si y un 33% en el ítem No, en la sesión 3 tuvo un 33% en el ítem Si y un 67% en ítem NO, en la sesión 4 obtuvo un 78% en el ítem Si y un 22% en el ítem No, en la sesión 5 tuvo un 89% en el ítem Si y un 11% en el ítem No, también se puede observar que la efectividad en las 10 sesiones es de un 83%.

6.2. Triangulación.

Primera cotejada	Segunda cotejada	Tercera cotejada
<p>Los resultados de los diarios reflexivos muestran como fortaleza de mi práctica pedagógica la aplicación de las actividades lúdicas como el juego y las expresiones arriba-abajo;dentro –fuera ;encima–debajo;delante –atrás;delante-detrás.</p> <p>Esto guarda relación con la matriz de análisis de las sesiones de aprendizaje, donde se evidencia la aplicación de dichas estrategias. Además de esto concuerda con lo planteado en el desarrollo del segundo ciclo del MINEDU (2009).</p>	<p>Relacionando los resultados que muestran la matriz del análisis de las sesiones de aprendizaje con los resultados del análisis de las estrategias aplicadas, se observa que guardan concordancia. Esto significa que la propuesta innovadora ha dado magníficos resultados como exige el Marco del Buen Desempeño Docente.</p>	<p>La matriz del análisis de las sesiones de aprendizaje evidencia que las actividades lúdicas más predominantes fueron el juego y las expresiones arriba-abajo;dentro-fuera;encima –debajo.delante –atrás ;delante –detrás, cuyos resultados se reflejan en las capacidades desarrolladas en los estudiantes, lo cual se verifica con la lista de cotejo de salida donde se muestran que todos los estudiantes lograron mejorar la expresión corporal.</p>

6.3 Lecciones aprendidas.

Como docente me siento agradecido y hasta cierto punto bendecido por haber tenido la oportunidad de realizar un trabajo de investigación acción, que por su naturaleza permitió hacer una reflexión mediante la deconstrucción de mi práctica pedagógica determinando que para favorecer la ubicación y desplazamiento, utilice diferentes juegos como tradicionales: el rayuelo y juegos de mesa como el ludo, desplazamientos: arriba-abajo, dentro-fuera, encima-debajo, delantres-detrás.

Los aportes de los grandes teóricos como: Karl Groos, Piaget, Vygotsky, Wallon respaldan a mi trabajo de investigación, así como también trabajos de investigación que me antecedió los cuales los cito han dado luz a mi sendero y lograr desarrollar en mis estudiantes capacidades que les permitan expresarse corporalmente sin dificultad en cualquier escenario.

El presente trabajo me brindó la oportunidad para comprender y reafirmar que cada estudiante es ser único e irrepetible con todas sus habilidades y potencialidades así como en sus debilidades, frustraciones, la manera de ver, convivir y soñar.

Los sueños y anhelos se logran si como docentes dejamos aflorar el niño que llevamos por dentro para que se confundan con nuestros estudiantes y lograr el desarrollo integral. Como dijera Karl A. Menninger “Lo que se le dé a los niños, los niños darán a la sociedad”

¡El problema no son los estudiantes si no que me falta a mí para que ellos aprendan!; debo hacer cíclico y permanente la reflexión, la deconstrucción y la reconstrucción en mi practica pedagógica para poder atender las demandas educativas del mundo globalizado cada vez más competitivo

Las clases impartidas por los diferentes docentes fueron de mucha importancia para mi persona porque he aprendido mucho de todos ellos y ellos han aprendido de nosotros.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

El programa de Segunda Especialización en el Nivel Inicial, fue ejecutado por el Ministerio de Educación y en convenio con la Universidad Nacional de Cajamarca, ha sido de mucha importancia para mi persona porque a través de este programa he aprendido mucho de todos los docentes que me impartieron sus enseñanzas.

7.1. Matriz de difusión.

Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Los estudiantes lograron mediante la estrategias de las actividades lúdicas favorecieron la ubicación y desplazamiento gracias al juego y las diferentes expresiones. Les falta reforzar las normas para que las actividades sean más significativas	Favorecieron su ubicación y desplazamiento y les permitió desenvolverse con sus amigos con sus padres y que jueguen con ellos para reforzar la seguridad, respeto la autonomía y más que todo la confianza.	Aprendieron jugando, desplazándose de un lugar a otro gracias al espacio, la iniciativa, la motivación, y el querer mejorar la ubicación y desplazamiento de los estudiantes.	El niño por naturaleza es juguetón y hay que hacer de ese juego una oportunidad de aprendizaje y que tanto como padres, docentes respetar sus etapas no saltarlos de esa etapa tan linda que es la infancia dándole roles y responsabilidades. Los logros que obtuve con mis estudiantes son de mucha relevancia para la comunidad todos ellos aprendieron de manera grupal, individual,

7.2. CONCLUSIONES

- Mediante el análisis de los diarios de campo y el proceso de la deconstrucción de mi práctica pedagógica determiné innovarla con la aplicación e actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento, a través del uso de los enfoques de autorreflexión y la interculturalidad en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N° 1043 Condebamba – Cajabamba 2016, tal como se muestra en la figura 6, procesamiento de la lista de cotejo de salida. Como se observa en el gráfico de barras en la evaluación de salida se obtuvo un logro satisfactorio en los 32 estudiantes de la edad de 4 años, es decir lograron el 100% de los indicadores programados, lo cual determina que la propuesta ha dado buenos resultados y que las estrategias aplicadas fueron las más pertinentes.
- Después de haber determinado el problema a través de una lista de cotejo que se observa en la figura 4, procesamiento de la lista de cotejo de salida, En el gráfico se muestra los resultados de la lista de cotejo de entrada los resultados muestran que la mayoría de estudiantes no han logrado el mayor porcentaje de los indicadores por lo tanto el aprendizaje no es satisfactorio. Por lo que es necesaria la aplicación de un Plan de Mejora del Aprendizaje para favorecer la ubicación y desplazamiento de los estudiantes de cuatro años, por lo que elaboré un Plan de acción en base a la aplicación de una propuesta pedagógica en la cual incluya estrategias metodológicas que mejoren la ubicación y desplazamiento,
- Elaboré en mi práctica pedagógica un Plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado que contenga el enfoque intercultural por medio de la aplicación de diferentes sesiones de aprendizaje planificadas en el plan de acción de la propuesta innovadora, las cuales dieron resultados positivos logrando mejorar la expresión corporal de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°1043 Chichir, como se muestra en la figura 10, aplicación de la estrategia actividades lúdicas, Según la matriz N°02 de Aplicación de la estrategia de investigación acción, se observa que las 5 últimas sesiones se logró los indicadores propuestos en un 100%, las sesiones 6,7,8,9 y 10 se alcanzó el

100%, pero en las 03 primeras sesiones se obtuvieron un logro de un 33% y un 67%.

- Evalué la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores, como se muestra en la figura 7, consolidado final de la evaluación de salida, El logro es contundente se logró un 100% debido a que los estudiantes participaron activamente durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

7.3. SUGERENCIAS

1. Sugiero al Director de la UGEL Cajabamba que incluya en el PEL dentro de sus políticas educativas planes estratégicos sobre actividades lúdicas para mejorar las capacidades la ubicación espacio temporal de los niños de educación inicial.
2. A la Directora de la Institución Educativa N°1043 de Chichir que considere en sus planes de capacitación docente temas sobre estrategias lúdicas para hacer una matemática recreativa que mejore la ubicación espacio-temporal de los niños de educación inicial.
3. Al coordinador de la red Condebamba alto que en las reuniones de interaprendizaje incluya temas de mejora de la ubicación espacio-temporal de los niños a través del juego
4. A los padres de familia que permitan que la docente realice juegos pedagógicos para mejorar la ubicación en el espacio y el tiempo de sus hijos.
5. Sugiero a todos los docentes de Educación Inicial de Cajamarca, si en algún momento se encuentren con el problema de ubicación y desplazamiento en sus estudiantes, apliquen las estrategias metodológicas que en esta oportunidad me permitieron mejorar en mis estudiantes; su desarrollo en la ubicación y desplazamiento, ya que gozan de sustento teórico lo que lo hace confiable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- actividadesludicas2012.wordpress.com. (12 de 11 de 2012). Obtenido de actividadesludicas2012.wordpress.com:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Aldereta, E. O. (1983). Teoría del desarrollo del conocimiento espacial. Madrid.
- cuentosaulainfantil.blogspot.com. (s.f.). Obtenido de cuentosaulainfantil.blogspot.com:
<http://cuentosaulainfantil.blogspot.com/p/cuentos-motores.html>
- García. (2004). Estrategias metodologicas. México.Byblos
- Gardner, H. (2007). Estructuras de la mente "la teoría de las inteligencias múltiples". en h. gardner, estructuras de la mente "la teoría de las inteligencias múltiples" (pág. 404). Bogotá, Santafé de Bogotá, Colombia: Nomos S.A.
- Groos, K. (1946). Les Jeux des animaux. En K. Groos, Les Jeux des animaux (pág. 37). Paris: Félix Alcan.
- Guerrero, B. M. (2010). Elaboración de una guía motivacional de expresión corporal con la utilización de recursos didácticos elaborados en base a materiales reciclables para niños/as de 4 a 5 años. Latacunga.
- Hernandez, S.R,C.C Fernández y L.P. Baptista (2010). Metodología de la investigación. 5ª edición. México.McCraw-Hill
- Illa, c., & de la cruz , c. m. (1998). los caxas. lima: corefo.
- Jiménez Vélez, C. (2003). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lupercio, K. C. (2012). "Análisis de la importancia de la expresión psicomotora de los niños de 4 y 5 años". Sangolquí.
- Mejía, E. (2008). La investigación Científica en Educación. Lima: se.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, 113-124.
- Ministerio de Educación República del Perú. (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Lima - Perú: Corporación gráfica Navarrete S.A.
- Ochaita , e. (1983). la teoría de piaget en el desarrollo del conocimiento. madrid .
- Piaget, J. (1981). El desarrollo mental del niño en seis estudios de psicología. Suiza: Ariel.

- Rodriguez, et al. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. sl: ALJIBE.
- Rolando. (2007). las teorías. paidas: cajamactrea.
- Saunders, R. (2000). Perspectivas piagetianas en la educación infantil. Madrid: Morata.
- Shannon, A. M. (2013). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza del español. Salamanca.
- Teorías de los juegos Piaget-Vigtsky-Kroos. (11 de 12 de 2012). Obtenido de Teorías de los juegos Piaget-Vigtsky-Kroos:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Universidad Nacional de Cajamarca. (2014). Protocolo de la Escuela de Pos Grado de la UNC. Instructivo. Cajamarca, Cajamarca, Perú.
- Vega, M. d. (2009). "Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación". Bogotá.
- Vigotsky , Lev Semyonovich(1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Wallon, H. (1990). Teoria del desarrollo de La psicomotricidad. S.F.
- WALLON, H., & Wallon, h. (1986). EL DESPLAZAMIENTO. MEXICO: ERVIL.
- Zapata, O. (1990). El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Pax.

ANEXOS

ANEXO N°01
MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACION	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de estrategias lúdicas como estrategia para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1043 Chichir Condebamba – Cajabamba.	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias lúdicas como estrategia para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1043 Chichir -Condebamba – Cajabamba. <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación, lúdicas como estrategia para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I N° 1043 Chichir Condebamba- Cajabamba. • Utilizar como estrategia las actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento 	La aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica favorecerá el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir Condebamba.- Cajabamba.	<p>Estrategias metodológicas en educación</p> <p>Estrategias metodológicas en educación inicial.</p> <p>Actividades lúdicas en el área de matemática:</p> <p>Material concreto (pirinolas tarros, piedras, palos, hojas secas)</p> <p>Ubicación.</p> <p>Desplazamiento.</p> <p>Juego</p> <p>Lúdica</p>	<p>-Reproduce movimientos o desplazamientos de personas, animales u objetos.</p> <p>-Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro – fuera.</p> <p>-Expresa los desplazamientos que se realiza para ir de un lugar otro: hacia adelante o hacia atrás.</p> <p>-Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: delante - detrás”.</p> <p>-Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “encima debajo”.</p> <p>-Utiliza movimientos y desplazamientos para realizar el juego del rayuelo con su</p>	<p>Diarios (reflexivos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de aprendizaje • Lista de cotejo de entrada y salida. • Instrumento para evaluar la estrategia. • Instrumento de validación de las sesiones. • Evidencias <p>Fotos</p>

	<p>en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I N° 1043 Chichir Condebamba-Cajabamba.</p>		<p>cuerpo y material concreto. -Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “arriba, abajo”. -Reproduce movimientos y desplazamientos de personas animales u objetos; con su cuerpo, material concreto, dibujo, modelado. -Reproduce movimientos y desplazamientos de personas animales u objetos, utilizando juguetes: carros, aviones, barcos. Reproduce movimientos y desplazamientos de personas animales u objetos; utilizando el dado para realizar el juego del ludo.</p>	
--	---	--	---	--

ANEXO N°02
MATRIZ N°04 ANÁLISIS DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si 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?
1	No, porque los niños no tenían confianza con mi persona.	Sí, porque los estudiantes no participaron durante el desarrollo de la sesión.	No	No, porque el indicador no tenía coherencia.	<ul style="list-style-type: none"> -Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as). -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado. -Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.
2	Sí, porque planifique mis sesiones.	No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar.	Si	Sí, porque el indicador fue precisado de acuerdo a la sesión de aprendizaje.	-Darles seguridad y confianza a los niños (as).

3	Sí, porque planifique mis sesiones y utilice todos los procesos pedagógicos.	No, porque aplique la estrategia adecuada.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	-Anotar ideas de los niños . -Que todos participen en los juegos.
4	Sí, porque planifique mis sesiones y utilice todos los procesos pedagógicos.	No, porque aplique la estrategia adecuada.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as). -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado. -Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.
5	Sí, porque planifique mis sesiones y utilice todos los procesos pedagógicos.	No, porque aplique la estrategia adecuada.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as). -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado.

					-Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.
6	Sí, porque desde la sesión N°3 hasta la sesión N°10 planifique utilizando todos los procesos pedagógicos; en la sesión N°01 no planifique bien las actividades en las sesión.	No, porque aplique la estrategia adecuada en las sesiones 2-9 y en la sesión 1 no precise el indicador.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	-Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as). -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado. -Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.
7	Sí, porque planifique mis sesiones y utilice todos los procesos pedagógicos.	No, porque aplique la estrategia adecuada.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as). -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado. -Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.
	Sí, porque planifique mis sesiones y utilice todos los procesos pedagógicos.	No, porque aplique la estrategia adecuada.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	-Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).

8					<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado. -Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.
9	Sí, porque planifique mis sesiones y utilice todos los procesos pedagógicos.	No, porque aplique la estrategia adecuada.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	<ul style="list-style-type: none"> Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as). -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado. -Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.
10	Sí, porque planifique mis sesiones y utilice todos los procesos pedagógicos.	No, porque aplique la estrategia adecuada.	Si	Sí, porque mi indicador fue precisado de acuerdo a mi sesión.	<ul style="list-style-type: none"> -Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as). -Utilizar los espacios adecuados para el juego. -Brindarles un clima adecuado. -Darles seguridad y confianza a los niños (as). -La motivación debe ser siempre innovadora.

<p style="text-align: center;">SISTEMATIZACIÓN</p>	<p>SI 09 y NO 01</p> <p>Si porque lo planifique mis sesiones de acuerdo a los procesos pedagógicos.</p>	<p>Si 01 y No 09</p> <p>Esto quiere decir que en 09 sesiones si apliqué bien la estrategia, mientras que en una sesión no aplique la estrategia adecuada.</p>	<p>Si 09 y No 01</p> <p>Esto quiere decir que las 09 sesiones utilice todo el material necesario para dichas actividades, mientras que en una sesión no utilice el material.</p>	<p>Si 09 y No 01</p> <p>Esto significa que en 09 sesiones precise el indicador adecuado mientras que en una sesión no precisé el indicador a trabajar en la sesión.</p>	<p>En esta interrogante la recomendaciones es que cada día debemos prepara material, innovador y tener más confianza con nuestro estudiantes que tenemos a cargo.</p>
--	---	---	--	---	---

ANEXO 03: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

COMPETENCIA		Actúa y piensa en matemáticamente situaciones de forma, movimiento y localización																				Frecuencia fi				%			
CAPACIDADES		Comunica y representa ideas matemáticas.																											
INDICADOR	Realiza desplazamientos en el juego del laberinto.		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro – fuera.		Realiza desplazamientos para ir de un lugar otro: hacia adelante o hacia atrás.		Ubica los objetos usando las expresiones: delante - detrás".		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo.		Utiliza movimientos al desplazarse e en el juego del rayuelo.		Expresa su ubicación de los objetos usando las expresiones: "arriba, abajo".		Realiza movimientos al desplazarse e utilizando el dado mágico		Reproduce movimientos y desplazamientos utilizando juguetes como carros, aviones, barcos.		Aprendo los desplazamientos al jugar ludo.		E		S		E		S		
	Nº de estudiantes	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	7	3	10	0	70%	30%	100	0
2	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	7	3	10	0	70%	30%	100	0
3	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	6	4	10	0	60%	40%	100	0
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	4	6	10	0	40%	60%	100	0
6	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	6	4	10	0	60%	40%	100	0
7	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
8	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
9	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
10	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
11	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
12	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
13	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
14	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
15	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	6	10	0	40%	60%	100	0
16	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
17	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	6	4	10	0	60%	40%	100	0
18	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	4	6	10	0	40%	60%	100	0
19	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	4	6	10	0	40%	60%	100	0

20	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI	SI	4	6	10	0	40%	60%	100	0
21	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	5	5	10	0	50%	50%	100	0
22	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	6	4	10	0	60%	40%	100	0
23	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	10	0	80%	20%	100	0									
24	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	10	0	80%	20%	100	0									
25	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	10	0	80%	20%	100	0									
26	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	10	0	80%	20%	100	0									
27	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	10	0	80%	20%	100	0									
28	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	10	0	80%	20%	100	0									
29	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	10	0	80%	20%	100	0									
30	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	10	0	80%	20%	100	0															
31	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	10	0	80%	20%	100	0															
32	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	10	0	80%	20%	100	0															
FI SI	16	32	16	32	20	32	20	32	32	32	3	32	23	32	26	32	14	32	32	32	196	124	320	0				
FI NO	16	0	16	0	12	0	12	0	0	0	29	0	9	0	6	0	18	0	8	0	61	39	100					
%si																					1632							
%no	50	0	50	0	37	0	17	0	0	0	91	0	28	1	19	0	56	0	0	0	349							

FUENTE: Lista de cotejo de entrada y salida

MATRIZ N° 02 ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba- Cajabamba”

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N°01	Canción Preguntas y respuestas Laberintos	Material educativo Material de la zona	Meta cognición a través de interrogantes. Modelado con plastilina.
SESIÓN N°02	Canción Preguntas y respuestas	Material educativo Material de la zona	Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N°03	Dinámica Preguntas y respuestas	Material educativo Preguntas y respuestas	Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N°04	Canción Preguntas y respuestas	Sonido Material reciclable	Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N°05	Cuento Títeres Observación Lluvia de ideas	Juego Material educativo Exposición	Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N°06	Juego Preguntas y respuestas	Juego Material reciclable Exposición	Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N°07	Canción Observación Preguntas y respuestas	Juego Pegado Dibujo Exposición	Meta cognición a través de interrogantes.

SESIÓN N°08	Canción Dialogo Preguntas y respuestas	Material educativo Material de la zona Imitación Preguntas y respuestas Exposición	Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N°09	Alforja mágica Preguntas y respuestas	Material educativo Juego Exposición	Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N°10	Caja mágica Juguetes Dialogo Preguntas y respuestas	Dialogo Material educativo Exposición	Meta cognición a través de interrogantes. Dialogo
SISTEMATIZACIÓN	En 05 sesiones predominan La técnica de la canción y en las otras 05 preguntas y respuestas ,02 sesiones predomina la observación ,01 sesión predomina el cuento, el dialogo, caja mágica, alforja mágica.	En 07 sesiones predomina el material educativo,03 sesiones predomina material de la zona,02 sesiones predomina el juego, en 05 sesiones predomina la exposición, en 04 sesiones predomina el juego, en 01 sesión predomina el dialogo, imitación ,sonido, dibujo.	Meta cognición a través de interrogantes.

ANEXO 04: DE LOS RESULTADOS

TABLA 3:

Título: “Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba - Cajabamba”

SESIÓN	ESTRATEGIA :ACTIVIDADES LÚDICAS											TOTAL	
	ITEMS									fi	fi	%	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SI	NO	SI	NO
1	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	6	3	67	33
2	SI	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	6	3	67	33
3	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	3	6	33	67
4	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	7	2	78	22
5	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	8	1	89	11
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	0	100	0
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	0	100	0
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	0	100	0
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	0	100	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	0	100	0
fi si	9	7	7	8	10	10	9	10	8	75	15	83	17
fi no	1	3	3	2	0	0	1	0	2				
SI%	90	70	70	80	100	100	90	100	80	780			
NO%	10	30	30	20	0	0	10	0	20	120			

FUENTE: Resultados de la matriz 2

Resultado de la Matriz N° 06: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes

TABLA N°06

ESTUDIANTES	Fi				%			
	E		S		E		S	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	7	3	10	0	70%	30%	100	0
2	7	3	10	0	70%	30%	100	0
3	6	4	10	0	60%	40%	100	0
4	5	5	10	0	50%	50%	100	0
5	4	6	10	0	40%	60%	100	0
6	6	4	10	0	60%	40%	100	0
7	5	5	10	0	50%	50%	100	0
8	5	5	10	0	50%	50%	100	0
9	5	5	10	0	50%	50%	100	0
10	5	5	10	0	50%	50%	100	0
11	5	5	10	0	50%	50%	100	0
12	5	5	10	0	50%	50%	100	0
13	5	5	10	0	50%	50%	100	0
14	5	5	10	0	50%	50%	100	0
15	4	6	10	0	40%	60%	100	0
16	5	5	10	0	50%	50%	100	0
17	6	4	10	0	60%	40%	100	0
18	4	6	10	0	40%	60%	100	0
19	4	6	10	0	40%	60%	100	0
20	4	6	10	0	40%	60%	100	0
21	5	5	10	0	50%	50%	100	0
22	6	4	10	0	60%	40%	100	0
23	8	2	10	0	80%	20%	100	0
24	8	2	10	0	80%	20%	100	0
25	8	2	10	0	80%	20%	100	0
26	8	2	10	0	80%	20%	100	0
27	8	2	10	0	80%	20%	100	0
28	8	2	10	0	80%	20%	100	0
29	8	2	10	0	80%	20%	100	0
30	9	1	10	0	80%	20%	100	0
31	9	1	10	0	80%	20%	100	0
32	9	1	10	0	80%	20%	100	0
fi	196	124	320	0				
Porcentaje	61	39	100	0				

ANEXO N°05

MATRIZ N° 07: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión

COMPETENCIA	Actúa y piensa en matemáticamente situaciones de forma, movimiento y localización																				Frecuencia Fi		Porcentaje %		
CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.																								
INDICADOR	Realiza desplazamientos en el juego del laberinto.		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro – fuera.		Realiza desplazamientos para ir de un lugar otro: hacia adelante o hacia atrás.		Ubica los objetos usando las expresiones: delante - detrás".		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima- debajo.		Utiliza movimientos al desplazarse en el juego del rayuelo.		Expresa su ubicación de los objetos usando las expresiones: "arriba, abajo".		Realiza movimientos al desplazarse utilizando el dado mágico		Reproduce movimientos y desplazamientos utilizando juguetes como carros, aviones, barcos.		Aprendo los desplazamientos al jugar ludo.						
Sesiones	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	50	46																					50	46	
2			64	32																			64	32	
3					80	16																	80	16	
4							72	24															72	24	
5									74	22													74	22	
6											88	8											88	8	
7													86	10									86	10	
8															96	0							96	0	
9																	96	0					96	0	
10																				96	0			96	0
Fi	50	46	64	32	80	16	72	24	74	22	88	8	86	10	96	0	96	0	96	0	96	0	802	158	
PORCENTAJE	52	48	67	33	83	17	75	25	77	23	92	8	90	10	100	0	100	0	100	0	100	0	84%	16%	

ANEXO N°06 Sesiones de aprendizaje, instrumento de evaluación y evidencias

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4. FECHA : 22/03/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba - Cajabamba”
 2.2. SESIÓN : N°01
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos jugando en el laberinto”
 2.4. DURACIÓN : 45 min

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños (as) se desplacen en el laberinto.
- ✓ Trabajos de los niños

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	campo temático	Indicador de desempeño – edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa en matemáticamente situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ubicación y desplazamiento	Realiza desplazamientos en el juego del laberinto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Entonamos una canción: “Caminando por el campo” ¿de qué trata la canción? ¿Les gusto la canción? Niños podrán caminar si no hay caminitos. Niños ahora vamos aprender a caminar por laberintos.	Papelote Papelote con el laberinto. Plumones Colores El cuy Felipe	10min.
Desarrollo	Invito a los niños a salir al patio en forma ordenada.		25min.

	<p>En el patio realizamos trazos y pasamos para llegar a la meta. Utilizamos piedras para realizar caminos.</p> <p>Presentamos al cuy Felipe.</p> <p>Nos ubicamos alrededor de la caja.</p> <p>Observo cuando el cuy Felipe busca su camino para llegar a su casa.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿conocen a nuestro animalito? ¿que come? ¿qué color es? ¿creen ustedes que el cuy encontró su camino para llegar a su casa.</p> <p>Realizan su trabajo utilizando tierra para realizar los caminos del cuy.</p> <p>Exponen sus trabajos.</p>		
Cierre	<p>Evaluación: ¿Les gusto lo que hemos aprendido? ¿Les gusto caminar por el laberinto? ¿Para qué lo hicieron?</p> <p>Comentan en casa que ya saben cómo llegar a su jardín.</p> <p>Metacognición: ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿les gusto lo que hicimos?</p>		10min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
 DOCENTE PARTICIPANTE
 CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

CANCIÓN: “Caminando por el campo”



**Caminando por el campo
Encontré una vaquita
Muy contenta ella estaba
Comiendo su alfalfa
Miraba para arriba
Miraba para abajo

Adiós vaquita querida
Yo ya me retiro
Por aquellos caminitos } bis
Que yo he venido. }**

**AUTORA: Cecilia De La Cruz Reyes
MELODÍA (En la Peña del Olvido)**

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 22/03/2016

INDICADORES	Se desplaza por el laberinto.		Encuentra la salida por el laberinto.		Participa en el juego del laberinto		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓			X	1	2
2		X	✓			X	1	2
3		X	✓			X	1	2
4		X	✓			X	1	2
5		X	✓			X	1	2
6		X	✓			X	1	2
7	✓		✓			X	2	1
8	✓		✓			X	2	1
9	✓		✓			X	2	1
10	✓		✓			X	2	1
11	✓		✓			X	2	1
12	✓		✓			X	2	1
13	✓		✓			X	2	1
14	✓		✓			X	2	1
15	✓		✓			X	2	1
16	✓		✓			X	2	1
17	✓		✓			X	2	1
18	✓		✓			X	2	1
19	✓		✓			X	2	1
20	✓		✓			X	2	1
21	✓		✓			X	2	1
22	✓		✓			X	2	1
23	✓		✓			X	2	1
24	✓		✓			X	2	1
25		X	✓			X	2	1
26		X	✓			X	2	1
27		X	✓			X	2	1
28		X	✓			X	2	1
29		X	✓			X	2	1
30		X	✓			X	2	1
31		X	✓			X	2	1
32		X	✓			X	2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Fotos sesión de aprendizaje N°01



Teoría del conocimiento espacial

En las fotos nos muestran de que como los estudiantes observan al cuy Felipe por donde está caminando para buscar su alfalfa, quiere decir que los estudiantes observan el desplazamiento del cuy.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4. FECHA : 23/03/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”
 2.2. SESIÓN: N°02
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me gusta expresarme si me ubico dentro – fuera”
 2.4. DURACIÓN: 45min

III. PRODUCTO:

- ✓ Los niños aprendan a como ubicarse dentro fuera de utilizando su cuerpo.
- ✓ Trabajos de los niños.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ubicación y desplazamiento	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro – fuera.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Les presento un papelote con una canción: Dentro y fuera acompañado de imágenes. • Entonamos la canción • Interrogo a los niños ¿de qué trata la canción?¿les gusto la canción?¿les gustaría cantar? • Invito a los niños a salir fuera del aula recordando los acuerdos. • Niños y niñas ahora vamos a trabajar dentro fuera. 	Papelote con la canción Hojas Palitos Aros de colores Piedras Papelotes	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Luego pido a los niños que formen un círculo, saquen todos los objetos que han traído (palitos, piedras, hojas, pirinolas). 		25min

	<p>¿Qué podemos hacer con estos objetos?¿podremos ubicar las dentro de los aros?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presento un aro y lo ubico en el piso. • Los niños tiran palos, piedras, hojas dentro y fuera del aro. • Repartimos hilos y formamos un círculo con pirinolas, palos, piedras y ubicarlos dentro y fuera. • Invitos a los niños(as) a trabajar. • En su hoja pegan palos, hojas y pirinolas 		
Cierre	<p>Evaluación: ¿Qué trabajamos hoy ?¿en dónde ?¿que hicimos?</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Les gusto trabajar?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Para qué te servirá?</p> <p>¿les gusto lo trabajado</p>		10min

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

Ministerio de Educación (2015). Fascículo de aprendizaje – comunicación – Lima Perú, propuesta MED – Desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos – Rutas de aprendizaje

-  Espacio topológico de Jean Piaget.
-  Nociones espaciales de Jean Piaget.
-  El juego según el método de Montessori.
-  Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

CANCIÓN
Una cajita



Una cajita yo tengo
De colores muy bonitos
Dentro de ella apareció
Un hermoso librito } bis
Fuera ella yo encontré } bis
Un lapicito muy hermoso } bis
Que escribía muy bonito } bis
Y a todos los niños les encanto } bis
Aprendieron muy bien su lección } bis
Con su linda profesora } bis

AUTORA: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

MELODÍA:(Un par de cervezas) Huayno

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 23/03/2016

INDICADORES	Se desplaza dentro y fuera del círculo		Se desplaza utilizando movimientos de su cuerpo.		Ubica correctamente los objetos dentro y fuera del círculo.		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°02



En las fotos los estudiantes están ubicando las pirinolas dentro del hilo que han pegado en su hoja. Jean Piaget nos dice que los niños por naturaleza se desplazan conociendo sus lateralidades.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E.: Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 28/03/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1.TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”
 2.2.SESIÓN: N°03
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos jugando de un lugar a otro”
 2.4.DURACIÓN: 45min

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas sepan cómo desplazarse en el espacio al momento de lanzar objetos.
- ✓ Trabajos de los niños.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma,movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Realiza desplazamientos para ir de un lugar otro: hacia adelante o hacia atrás.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> •Les presento un papelote con una dinámica: “Patos al agua”. •Realizamos la dinámica. •Interrogo a los niños ¿de qué trato la dinámica ?¿les gusto la dinámica ?¿les gustaría hacer otra vez ? •Invito a los niños a salir del aula. •Niños y niñas ahora vamos a trabajar las expresión es hacia adelante y hacia atrás. 	Dado de cartón Tela Papelote Plumones Pelotas Aros	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Luego pido a los niños que formen un círculo y les reparto aros y pelotas a cada niño(a). •Interrogo: ¿Qué podremos hacer con estos objetos? ¿podremos lanzar los aros hacia 		25min

	adelante? ¿podremos lanzar las pelotas hacia atrás? <ul style="list-style-type: none"> • Invito a los niños(as) a trabajar. • Los niños pegan pelotas de papel y aros de sorbete. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: ¿Qué trabajamos hoy ?¿en dónde ?¿que hicimos? • Metacognición ¿Les gusto trabajar? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué te servirá? ¿les gusto lo trabajado		10min

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

DINÁMICA (PATOS AL AGUA)

Dibujó un círculo en el piso y luego indicó a los niños(as) que cuando digo patos al agua todos se ubicaran en el centro del círculo y cuando digo patos a la orilla los niños(as) se ubicaran al borde del círculo y así sucesivamente se realiza la dinámica.



LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 28/03/2016

INDICADORES	Utiliza correctamente los materiales.		Se desliza utilizando movimientos de su cuerpo.		Lanza correctamente los objetos hacia adelante y hacia atrás.		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°03



Teoría de Henry Wallon, considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 21/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

2.2. SESIÓN: N°04

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos hacer saltarines”

2.4. DURACIÓN: 45min

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas tengan seguridad en ubicarse en el espacio.
- ✓ Trabajos de los niños.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Ubica los objetos usando las expresiones: delante - detrás”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entono una canción.:” El conejito saltarán “ ✓ Luego cantamos la canción : ¿les gusto la canción? ¿de qué trato la canción? ✓ Niños (as) ahora vamos aprender los desplazamientos delante, detrás. 	Papelotes Plumones Colores Papel crepe Hoja de aplicación	10min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños se ubican en el salón formando un círculo ✓ Ubico a los niños en su respectivo lugar. ✓ Luego indico que van a dar un paso delante al sonido de la pandereta y y al escuchar el tambor otro detrás. ✓ Los niños se ubican uno delante y otro detrás utilizando su cuerpo. ✓ Representan la ubicación delante y detrás, juego con varios objetos del aula. ✓ Representan las ubicaciones delante y detrás. 		25min

	✓ Pego delante del muro un objeto y otro detrás. Los niños y niñas exponen sus trabajos.		
Cierre	Evaluación : ✓ ¿Cómo aprendimos a ubicarnos delante y detrás ?¿ ahora ustedes niños saben cómo nos ubicamos? ¿Qué material utilizamos? Metacognición: ¿Cómo se sintieron?¿ les gusto lo que hicimos?		10min

VI. INSTRUMENTOS:

Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.

Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

CANCIÓN: “El conejito saltarín”



**AUTORA: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes
MELODÍA: Carnaval (El caballo Blanco)**

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 21/04/2016

INDICADORES	Utiliza su cuerpo para desplazarse		Se desplaza utilizando los movimientos delante y detrás		Realiza los movimientos indicados correctamente.		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°04



Teoría del conocimiento espacial según Jean Piaget “El espacio lo constituye aquella extensión proyectada desde el cuerpo, y en todas las direcciones, hasta el infinito”

En las fotos nos muestra que los estudiantes desarrollan la expresión delante – detrás, en la cual los estudiantes observan lo que están realizando.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 22/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

2.2. SESIÓN: N°05

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto jugando encima - debajo”

2.4. DURACIÓN : 45min

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas tengan seguridad en ubicarse en el espacio.
- ✓ Trabajos de los niños.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Relato un cuento acompañado de títeres.</p> <p>Luego interrogo: ¿de qué trato el cuentito? ¿qué personajes intervinieron? ¿en dónde estaban ubicados los títeres?</p> <p>Ubico un títere encima de la colchoneta y el otro debajo de la colchoneta.</p> <p>¿Qué observan? ¿en dónde están los títeres? ¿qué podremos hacer con los títeres? ¿para qué nos servirá</p> <p>¿Qué podremos hacer con estos objetos? ¿en dónde lo ubicaríamos? ¿para qué nos servirán?</p> <p>Comunico a los niños que trabajaremos la ubicación encima, debajo</p>	<p>Papelote</p> <p>Títeres</p> <p>Pirinolas</p> <p>Colchoneta</p> <p>Piedras</p> <p>Goma</p> <p>Papel bond de colores</p> <p>Hilo</p>	10min

Desarrollo	<p>Explicamos a los niños sobre el juego que vamos a realizar.</p> <p>Invito a los niños a jugar con su silla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños al escuchar el sonido de la pandereta se ubican encima de su silla y cuando escuchan el sonido del tambor se ubican debajo de su mesa. • Invito a los niños(as) a ubicar un gatito de papel encima de su silla y un ovillo de hilo debajo de su silla. • Reparto una hoja y su material a trabajar. <p>Los niños exponen sus trabajos.</p>		25min
Cierre	<p>Evaluación: ¿Qué trabajamos hoy ?¿en dónde ?¿que hicimos?</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Les gusto trabajar?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Para qué me servirá?</p>		10min

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

PEPITO Y LUCHITO

(Cuento)

Estaba caminando y encontré a Pepito y a Luchito los dos querían trepar a la colchoneta y Luchito se quedó debajo de la colchoneta .Pepito estaba sentado encima de la colchoneta y gritaba joi ,joi,joi , Luchito estaba debajo de la colchoneta muy triste porque no pudo trepar.



Pepito decidió mirar a los niños que estaban en el aula para no hacer desorden y dijo niños si hacen desorden yo les voy a dar un mordiscón a cada uno de ustedes, mientras que Luchito estaba triste debajo de la colchoneta .Luego Pepito y Luchito decidieron ser grandes amigos y se fueron comiendo perdices.



AUTORA : Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 22/04/2016

INDICADORES	Utiliza los materiales adecuados para el trabajo		Utiliza su cuerpo para moverse de un lugar a otro para ubicar objetos		Ubica correctamente los objetos encima de y debajo.		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
ESTUDIANTES								
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°05

Teoría del conocimiento espacial de Jean Piaget



En las fotos nos muestran que los estudiantes están desarrollando las expresiones encima –debajo.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 25/04/16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**“ Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”
 2.2. SESIÓN: N°06
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que divertido es jugar el rayuelo”
 2.4. DURACIÓN: **45 min.**

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas tengan seguridad de ubicarse y desplazarse en el espacio.
- ✓ Trabajos de los niños(as).

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Utiliza movimientos al desplazarse en el juego del rayuelo.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos la bolsa mágica ,manipulamos y exploramos el contenido(cáscaras de mandarina) • Repartimos a cada niño la cascara de mandarina para que hagan pequeños trocitos . • Se reparte un hilo y enhebran su cascara de mandarina y elaboran un chaquira. • ¿Para qué nos servirá la chaquira que hemos elaborado? • Niños ahora aprenderemos a jugar en el rayuelo utilizando la chaquira. 	Chaquiras de cascara de mandarina. Tizas Piso	10min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Invito a los niños a salir al patio y recordamos los acuerdos fuera del aula. • Formamos un círculo para observar los trazos realizados en el patio dibujando el rayuelo. 		25min

	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos las indicaciones para aprender como jugar el rayuelo utilizando nuestra chaquiras. • Formamos columna de dos para realizar el juego del rayuelo. • Utilizamos diversos movimientos y desplazamientos en el juego. • Invito a los niños(as) a verbalizar lo que más les gusto del juego. • Los niños dibujan lo que más les gusto del juego. • Exponen sus trabajos demostrando los movimientos y desplazamientos aprendidos. 		
Cierre	<p>Evaluación : ¿Qué hicieron con las cascaras de mandarina? ¿Qué juego aprendimos? ¿Qué, movimientos y desplazamientos realizamos</p> <p>Metacognición: ¿ cómo se sintieron? Les gusto jugar? Nos comprometemos a enseñar el juego del rayuelo en casa.</p>		10min

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 25/04/2016

INDICADORES	Utiliza su cuerpo para trasladarse.		Participa en el juego del rayuelo.		Realiza los saltos respectivos en el rayuelo.		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°06





Wallon. En las fotos se muestra que los estudiantes están realizando el juego del rayuelo, en el cual los estudiantes se desplazan realizando saltos para llegar a la meta.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 26/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

2.2. SESIÓN: N°07

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto ubicando los objetos arriba y abajo”

2.4. DURACIÓN: 45min.

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas tengan seguridad de ubicarse y desplazarse en el espacio.
- ✓ Trabajos de los niños(as).

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Expresa su ubicación de los objetos usando las expresiones: “arriba, abajo”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Presento un papelote con una canción: “Las manitos” arriba y abajo. • Entonamos la canción utilizando las manitos arriba y abajo. • Realizamos interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde ubicaron las manitos cuando entonamos la canción arriba abajo? • ¿Creen ustedes que solamente las manitos podrán estar arriba y abajo? • ¿Habrán objetos que lo podremos colocar arriba y abajo? • Niños ahora aprenderemos las ubicaciones arriba y abajo. 	Papelotes Plumones Hojas bond Hojas de color Goma	10min.

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • En asamblea recordamos los acuerdos para jugar fuera del aula. • Presentamos una cajita y exploramos que habrá en la cajita, los niños descubren lo que hay en la cajita y preguntamos a los niños: ¿Qué es lo que descubrieron? • Repartimos a los niños y niñas (pajaritas de cartón y maíz) • Formamos un ruedo alrededor del árbol lanzamos el pajarito de cartón arriba del árbol el maíz abajo del árbol. • Preguntamos a los niños sobre lo realizado. • realizamos comparaciones con otros elementos (nube y tierra) • Realizamos un mural por grupo colocando los pajaritos y el maíz donde le corresponde. <p>Exponemos sus trabajos verbalizando la ubicación arriba y abajo.</p>		25min.
Cierre	<p>Evaluación: ¿Qué aprendimos hoy ?¿dónde se ubicaron (pájaros y maíz) ?</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Les gusto lo que hicimos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>Comentamos en casa lo aprendido.</p>		10min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

CANCIÓN : “Las manitos ”



**Con mis manitos
Yo puedo trabajar
Arriba abajo
Las tengo yo
Mis dos manitos
Trabajan juntas
Porque sin ellas
Yo no soy nada.**

AUTORA : Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Música:huayno

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 26/04/2016

INDICADORES ESTUDIANTES	Utiliza su cuerpo para trasladarse.		Utiliza los movimientos adecuados arriba, abajo.		Ubica correctamente las hojas arriba del árbol y abajo <small>niños</small>		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°07





Según Saunders (2000) Son las primeras nociones de espacio que el niño y la niña va adquiriendo como separaciones, envolvimientos, aperturas y cierres ya que son conceptos muy generales “La topología es el estudio de los tipos de relaciones entre puntos, líneas y regiones que no se modifican por comprensión, expansión o por inclinación”

En las fotos nos muestran que los estudiantes están realizando las expresiones arriba - abajo en la que los estudiantes participan activamente durante esta sesión de clase.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 27/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”
 2.2. SESIÓN: N°08
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugar con el dado mágico es divertido”
 2.4. DURACIÓN: 45min

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas tengan seguridad de ubicarse y desplazarse en el espacio.
- ✓ Trabajos de los niños(as).

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Realiza movimientos al desplazarse utilizando el dado mágico.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Entonamos la canción : Los animalitos ¿Qué animalitos mencionamos en la canción ¿ ¿tienen en sus casa a estos animalitos imitamos a los patitos y perritos? ¿Les gusto moverse como los patitos y perritos? ¿los patos y los perros caminara n igual? Niños ahora aprenderemos jugar con el dado mágico.	Canción Imágenes de patos y perritos. Goma Papelotes Hojas bond Piedras	10min.
Desarrollo	Invito a los niños a salir al patio en forma ordenada. Descubrimos con los niños el dado mágico observando que animales tiene y cuantos hay. Escuchan os las indicaciones del juego. Lanzamos el dado y cuando sale patos caminaremos realizando movimientos		25min.

	<p>dirigiendo al su laguna hecha de piedras; y cuando sale los perros los realizaran los movimientos desplazándose a su casa hecha por piedras y</p> <p>Preguntamos a los niños como podemos utilizar el dado y que movimientos realiza y por donde nos desplazamos.</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto del juego. Exponen sus trabajo y anotamos la acción de sus dibujos.</p>		
Cierre	<p>Evaluación: ¿Les gusto jugar con el dado mágico? ¿aprendieron los movimientos que realizaban los animales?</p> <p>Comentan en casa que deben tener cuidado con los animalitos.</p> <p>Metacognición:¿Cómo se sintieron en el juego ?¿les gusto hacer diversos movimientos imitando a los animales</p>		10min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

LOS PATITOS

(Canción)



AUTORA: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

MELODÍA:(Ráfaga)

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 27/04/2016

INDICADORES	Utiliza su cuerpo para trasladarse.		Participa en el desplazamiento por el cuadrado y círculo.		Utiliza material concreto para formar el cuadrado y el círculo..		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°08



Teoría del conocimiento espacial de Jean Piaget

En las fotos nos muestran que se está desarrollando la sesión del juego con el dado mágico en la que los estudiantes participan activamente.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E.: Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 19/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”
 2.2. SESIÓN: N°09
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Soñamos viajando por diferentes lugares”
 2.4. DURACIÓN: 45 min.

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas tengan seguridad de ubicarse y desplazarse en el espacio.
- ✓ Trabajos de los niños(as).

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Reproduce movimientos y desplazamientos utilizando juguetes como carros, aviones, barcos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Presento una caja mágica • Invitamos a los niños a descubrir el contenido. • Los niños y niñas manipulan los juguetes : • Luego interrogo: ¿Qué juguetes son? ¿por dónde se trasladan? ¿para qué nos sirven? ¿han viajado a Cajabamba, en carro, avión y barco? • Niños ahora aprenderemos que movimientos y desplazamientos realizan: el carro, el avión y el barco. hacer barquitos, avión de papel 	Cajas mágicas Papelotes Plumones Juguetes	10min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio en forma ordenada cumpliendo los cuerdos fuera del aula. 		25min.

	<ul style="list-style-type: none"> • Formamos un círculo y observamos las tres cajas con aviones, barcos de papel y carros de cajas. • Invitamos a los niños a que cojan un juguete que realicen los movimientos reproduciendo ruidos y desplazamientos de cada uno de ellos, los niños que cogieron • eran los barcos se irán a tanque de agua a colocar un barco y observaron su desplazamiento. • Entonamos diferentes canciones con movimientos de acuerdo al juguete favorito por ellos. • Los niños dibujan lo que más les gustó del juego. <p>Los niños exponen sus trabajos.</p>		
Cierre	<p>Evaluación: ¿Qué juego realizamos ¿¿por dónde se desplazaban los carros, aviones y barcos?</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Les gustó jugar con los juguetes de papel? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Los niños comentarán en casa los desplazamientos: del carro, el avión y el barco.</p>		10min.

VI. INSTRUMENTOS:

Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.

Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

CANCIONES



LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 19/05/2016

INDICADORES	Utiliza su cuerpo para trasladarse.		Reconoce su trayectoria del avión, carro barco.		Reconoce como se desplazan el avión, carro y barco.		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°09





Teoría de Jean Piaget

En las fotos nos muestran que como los estudiantes observan cómo se desplazan el carro y el barco los estudiantes colocaron sus barquitos de papel en un lavador con agua y un pequeño carro haciéndolo caminar por el piso.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : Chichir
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : CECILIA M.DE LA CRUZ REYES
 1.4 FECHA : 20/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

2.2. SESIÓN: N°10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Soy feliz jugando ludo”

2.4. DURACIÓN: 45min.

III. PRODUCTO:

- ✓ Que los niños y niñas tengan seguridad de ubicarse y desplazarse en el espacio.
- ✓ Trabajos de los niños(as).

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño -edad 4 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento	Aprendo los desplazamientos al jugar ludo.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Presento la alforja mágica. Descubrimos que habrá en al alforja. Invitamos a un niño a explorar la alforja mágica y el niño les mostrará lo encontrado fichas de colores (rojo, amarillo .azul y verde) Los niño describen las fichas (forma y color) Preguntamos a los niños para que nos servirá (Podremos jugar con estas fichas Niños ahora aprendemos a jugar ludo utilizando las fichas de colores	Papelotes Dado de cartón Plumones Colores Imágenes de animales Tiza Piso	10min.
Desarrollo	• Nos organizamos y recordamos los acuerdos dentro del aula. Escuchamos las indicaciones y formamos cuatro grupos de acuerdo al color de las fichas.		25min.

	<ul style="list-style-type: none"> • Trazamos en el piso un ludo y nos desplazamos saltando casilleros del tablero del ludo. • Luego utilizamos las fichas para jugar al ludo desplazando la ficha por los casilleros hasta llegar a la meta. • Formamos grupos y repartimos a cada un tablero del ludo con sus respectivo elementos (dado y fichas) • Preguntamos a los niños como si hay otro formo como pueden jugar ludo utilizando diferentes desplazamientos • Los niños explican que desplazamientos hiso su ficha para llegar a la meta. • Verbalizan lo aprendido los desplazamiento de las fichas (el juego del ludo) 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: ¿Qué aprendimos a jugar?¿Qué utilizamos para el jugar del ludo? ‘que desplazamientos hicieron las fichas <p>Metacognición</p> <p>¿Les gusto jugar ludo?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>Nos comprometemos en casa ajugar ludo.</p>		10min.

VI. INSTRUMENTOS:

Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.

Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ Espacio topológico de Jean Piaget.
- ✚ Nociones espaciales de Jean Piaget.
- ✚ El juego según el método de Montessori.
- ✚ Aprender jugando en familia de María Montessori.

.....
DOCENTE PARTICIPANTE
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

LISTA DE COTEJO

Título del trabajo de investigación: Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N°1043 Chichir - Condebamba-Cajabamba”

Investigador: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Área: Matemática **Edad:** 4 años **Fecha:** 20/05/2016

INDICADORES	Utiliza su cuerpo para trasladarse.		Lanza correctamente el dado para ubicar las fichas.		Ubica correctamente las fichas por su trayectoria.		PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	✓		✓		2	1
2		X	✓		✓		2	1
3		X	✓		✓		2	1
4		X	✓		✓		2	1
5		X	✓		✓		2	1
6		X	✓		✓		2	1
7		X	✓		✓		2	1
8		X	✓		✓		2	1
9		X	✓		✓		2	1
10		X	✓		✓		2	1
11		X	✓		✓		2	1
12		X	✓		✓		2	1
13		X	✓		✓		2	1
14		X	✓		✓		2	1
15		X	✓		✓		2	1
16		X	✓		✓		2	1
17		X	✓		✓		2	1
18		X	✓		✓		2	1
19		X	✓		✓		2	1
20		X	✓		✓		2	1
21		X	✓		✓		2	1
22		X	✓		✓		2	1
23		X	✓		✓		2	1
24		X	✓		✓		2	1
25		X	✓		✓		2	1
26		X	✓		✓		2	1
27		X	✓		✓		2	1
28		X	✓		✓		2	1
29		X	✓		✓		2	1
30		X	✓		✓		2	1
31		X	✓		✓		2	1
32		X	✓		✓		2	1

LEYENDA

✓ SI

X NO

.....
Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

Sesión de aprendizaje N°10





Según Jimenez, describe: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano, psíquico, social, cultural y biológica”. La actividad lúdica, 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.

En las fotos nos muestran que los estudiantes están realizando el juego del ludo en la cual se desplazan por espacios indicados.

ANEXO 7 DIARIOS REFLEXIVOS

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha : Chichir 22 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Nos divertimos jugando en el laberinto

1.5. Sesión de aprendizaje N°01/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí, porque dibuje el laberinto en el piso para que todos los niños participen utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron en el juego del laberinto.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos encontraron el camino correcto del laberinto.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora.

DIARIO REFLEXIVO N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 23 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Nos ubicamos dentro y fuera”

1.5. Sesión de aprendizaje N°02/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí, porque dibuje el laberinto en el piso para que todos los niños participen utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron en las ubicaciones dentro y fuera.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos se ubicaron dentro y fuera de los aros y también ubicaron piedras y palos dentro y fuera de los aros.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora.

DIARIO REFLEXIVO N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 28 de Marzo del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Nos ubicamos hacia delante y hacia atrás”

1.5. Sesión de aprendizaje N°03/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí, porque dibuje el laberinto en el piso para que todos los niños participen utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron en las ubicaciones dentro y fuera.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos se ubicaron dentro y fuera de los aros y también ubicaron piedras y palos dentro y fuera de los aros.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora.

DIARIO REFLEXIVO N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 21 de Abril del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Utilizando mi cuerpo me ubico delante y detrás”

1.5. Sesión de aprendizaje N°04/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, porque dibuje el laberinto en el piso para que todos los niños participen utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron en las ubicaciones dentro y fuera.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos se ubicaron dentro y fuera de los aros y también ubicaron piedras y palos dentro y fuera de los aros.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora.

DIARIO REFLEXIVO N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 22 de Abril del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Nos ubicamos encima y debajo”

1.5. Sesión de aprendizaje N°05/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí, porque ubique encima de la colchoneta un títere y otro debajo de ella y todos los niños participen utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron en las ubicaciones encima y debajo.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos se ubicaron encima y debajo de la mesa y también ubicaron encima de la colchoneta títeres y debajo igualmente.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora.

DIARIO REFLEXIVO N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 25 de Abril del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Jugamos al rayuelo”

1.5. Sesión de aprendizaje N°06/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, porque dibuje el rayuelo en el piso para que todos los niños participen en el juego utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron en el juego del rayuelo.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos jugaron al rayuelo lanzando su chaquiras.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora

DIARIO REFLEXIVO N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 26 de Abril del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma ,movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Me Ubico arriba –abajo”

1.5. Sesión de aprendizaje N°07/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, porque primero observamos un árbol en la cual los niños vieron que las hojas estaban arriba del árbol y otras debajo de él los niños participan utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron pegando hojas en el papelote arriba y luego abajo..

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos pegaron hojas a su árbol arriba y abajo.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 27 de Abril del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma ,movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “El dado mágico”

1.5. Sesión de aprendizaje N°08/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí, porque presente un dado grande tapado en la cual los niños tenían que descubrir que es y todos los niños participaron descubriendo las imágenes.

- Todos los niños (as) participaron en las ubicaciones dentro y fuera.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos descubrieron al dado mágico y conocieron por donde habitan los patos y los perritos y lanzaban el dado de acuerdo a la imagen que salía ubicándose los niños(as) en el cuadrado y círculo de piedra.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora

DIARIO REFLEXIVO N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 19 de Mayo del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma ,movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “ Jugamos a desplazarnos”

1.5. Sesión de aprendizaje N°09/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, porque presente los materiales a utilizar de acuerdo al desarrollo de mi sesión para que todos los niños participen utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron manipulando el avión ,el carro y su barco hechos de papel.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos ya sabían por dónde se desplazaba el avión ,el carro y el barco y también ellos imitaron los sonidos cantando diversas canciones.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora

DIARIO REFLEXIVO N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Chichir 20 de Mayo del 2016

1.2. Institución Educativa Inicial :Chichir

1.3. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.Chichir Distrito de Condebamba”

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Jugamos ludo”

1.5. Sesión de aprendizaje N°10/10

1.6. Docente participante: Cecilia Maricela de la Cruz Reyes

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, porque dibuje en el piso el ludo para que todos los niños participen utilizando movimientos libres de su cuerpo.

- Todos los niños (as) participaron en el juego del ludo lanzando el dado.

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

No, porque los niños (as) ya tenían conocimiento de lo que íbamos a trabajar ellos muy contentos lanzaban el dado y avanzaban de acuerdo al número que les salía.

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

Sí, utilicé todos los materiales didácticos porque desperté en los niños y niñas el interés por manipular y explorar el material con lo que trabajamos.

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

Sí, porque el indicador fue preciso de acuerdo de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la edad de los niños(as).

-Tuve en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de mis niños(as).

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

- ✚ Preparar material innovador para despertar el interés de los niños(as).
- ✚ Utilizar los espacios adecuados para el juego.
- ✚ Brindarles un clima adecuado.
- ✚ Darles seguridad y confianza a los niños (as).
- ✚ La motivación debe ser siempre innovadora

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I.N°1043 CHICHIR
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I N° 1043 Chichir - Condebamba – Cajabamba”

INVESTIGADORA: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

ÁREA: Matemática

EDAD: 4 años

FECHA: 17/03/2016

INSTRUCCIONES: Marca en el casillero según corresponda

INDICADORES	Realiza desplazamientos en el juego del laberinto.		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro –fuera.		Realiza desplazamientos para ir de un lugar otro: hacia adelante o hacia atrás.		Ubica los objetos usando las expresiones: delante - detrás”.		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo.		Utiliza movimientos al desplazarse en el juego del rayuelo.		Expresa su ubicación de los objetos usando las expresiones: “arriba, abajo”.		Realiza movimientos al desplazarse utilizando el dado mágico.		Reproduce movimientos y desplazamientos utilizando juguetes como carros, aviones, barcos.		Aprendo los desplazamientos al jugar ludo.		TOTAL		PORCENTAJE	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01		x		x	x			x	x		x		x		x		x		x		7	3	70%	30%
02		x		x	x			x	x		x		x		x		x		x		7	3	70%	30%
03		x		x	x			x	x		x		x		x		x		x		7	3	70%	30%
04		x		x		x		x	x			x	x		x		x		x		5	5	50%	50%
05		x		x		x		x	x			x	x		x		x			x	4	6	40%	60%
06		x		x		x		x	x			x	x		x		x		x		5	5	50%	50%
07		x		x	x			x	x			x	x		x		x			x	5	5	50%	50%
08		x		x	x			x	x			x	x		x		x			x	5	5	50%	50%
09		x		x	x			x	x			x	x		x		x			x	5	5	50%	50%
10		x		x	x			x	x			x	x		x		x			x	5	5	50%	50%

11		x		x	x			x	x			x	x		x		x		x	5	5	50%	50%
12		x		x	x			x	x			x	x		x		x		x	6	4	60%	40%
13		x	x			x	x		x			x		x		x	x		x	5	5	50%	50%
14		x	x			x	x		x			x		x		x	x		x	5	5	20%	80%
15		x		x		x	x		x			x		x	x		x		x	5	5	50%	50%
16		x	x			x	x		x			x		x	x			x	x	5	5	50%	50%
17	x		x			x	x		x			x		x	x			x	x	6	4	60%	40%
18	x			x		x	x		x			x		x		x		x	x	4	6	40%	60%
19	x			x		x	x		x			x		x		x		x	x	4	6	40%	60%
20	x		x			x	x		x			x		x		x		x	x	5	5	50%	50%
21	x		x			x	x		x			x		x		x	x		x	6	4	60%	40%
22	x		x			x	x		x			x		x	x		x		x	7	3	70%	40%
23	x		x			x	x		x			x		x	x			x	x	6	4	60%	40%
24	x		x		x		x		x			x		x	x			x	x	7	3	70%	30%
25	x		x		x		x		x			x		x	x			x	x	7	3	70%	30%
26	x		x		x		x		x			x		x	x			x	x	7	3	70%	30%
27	x		x		x		x		x			x		x	x			x	x	7	3	70%	30%
28	x		x		x		x		x			x		x	x			x	x	7	3	70%	30%
29	x		x		x		x		x			x		x	x			x	x	7	3	70%	30%
30	x		x		x		x		x		x		x		x			x	x	9	1	90%	10%
31	x		x		x		x		x		x		x		x			x	x	9	1	90%	10%
32	x		x		x		x		x		x		x		x			x	x	9	1	90%	10%

.....
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

.....
MANUELA DEL ROSARIO BRIONES ALVAREZ

LISTA DE COTEJO DE SALIDA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I.N°1043 CHICHIR

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de la ubicación y desplazamiento en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I N° 1043 Chichir - Condebamba – Cajabamba ”

INVESTIGADORA: Cecilia Maricela De La Cruz Reyes

ÁREA: Matemática

EDAD: 4 años

FECHA: 21/05/2016

INSTRUCCIONES: Marca en el casillero según corresponda

INDICADORES	Realiza desplazamientos en el juego del laberinto.		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro –fuera.		Realiza desplazamientos para ir de un lugar otro: hacia adelante o hacia atrás.		Ubica los objetos usando las expresiones: delante - detrás.		Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo.		Utiliza movimientos al desplazarse en el juego del rayuelo.		Expresa su ubicación de los objetos usando las expresiones: “arriba, abajo”.		Realiza movimientos al desplazarse utilizando el dado mágico.		Reproduce movimientos y desplazamientos utilizando juguetes como carros, aviones, barcos.		Aprendo los desplazamientos al jugar ludo.		PUNTAJE		PORCENTAJE		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
ESTUDIANTES																									
01	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
02	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
03	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
04	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
05	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
06	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
07	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
08	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
09	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	
10	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%	

11	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
12	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
13	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	20%
14	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
15	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
17	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
18	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
19	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
20	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
21	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
22	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
23	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
24	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
25	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
26	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
27	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
28	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
29	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
30	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
31	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%
32	X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	100%	0%

.....
CECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

.....
MANUELA DEL ROSARIO BRIONES ALVAREZ

ANEXO 8 ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE FOTOGRAFÍAS

ACTA DE AUTORIZACIÓN

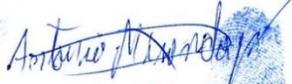
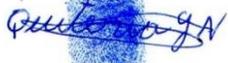
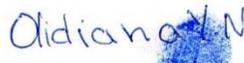
En los ambientes de la Institución Educativa Inicial N°1043-Chichir siendo las 7:45 am del día jueves 17 de noviembre del 2016 nos reunimos la profesora Cecilia Maricela De La Cruz Reyes, docente responsable de la sección "Los Retoñitos", 4 años y los padres de familia para acordar lo siguiente:

Autorizar la publicación de fotos (evidencias) que corroboran el trabajo de investigación acción pedagógica, desarrollada con los niños de la sección.

El docente expone las intenciones de dicha publicación, la cual no afectará de manera negativa la integridad de los menores.

Los padres por unanimidad aprueban dicha acta de autorización expresando el apoyo en los trabajos de investigación ya que irá en beneficio de sus hijos.

Siendo las 8:20 am. En señal de conformidad queda aprobada el acta y sus respectivos acuerdos pasando a firmar todos los presentes.

 Francisca	 Eutalia	 Estelina
 Antonía	 Cecilia	 Rosalia
 María	 Emma	 Antonía
 Ana	 Guadalupe	 Rosa
 Emelinda	 Idelfonso	 Mercedes
 Zoraida	 Estelina	 Oliciana
 Mercedes	 Estelina	 Eladia
 Guercindo Yache Heranda		



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 10-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 5:00 horas del día 28 de mayo del 2013; se reunieron en el ambiente 12-103 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

- 1. Presidente: Docente Dr. César Enrique Álvarez Espinoza
2. Secretario: Docente M. Sc. Constante Ricardo Carreaza Sánchez
3. Vocal: Docente M. Sc. Carlos Enrique Moreno Huamán

Y en calidad de asesor el docente M. Sc. Cecilia Espinoza Vera Sierra

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: 'ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS VIVIDAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LA VOCACIÓN Y RESPONSABILIDAD EN LOS DOCENTES DE N. P. DE LA Z. U. N. 1033 CAYSHIA - CONDORHUIRO - CAJAMARCA, 2011

Presentado(a) por : XESSA MARICELA DE LA CRUZ SEYSES, 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 'BASTANTE', con el puntaje acumulado de: 84 puntos.

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

Siendo las 5:30 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, 28 de mayo del 2013.

[Signature]
Presidente

[Signature]
Secretario

[Signature]
Vocal

[Signature]
Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: LECILIA MARICELA DE LA CRUZ REYES

DNI /Otros N°: 42751073

Correo electrónico: cecyl-22-386@hotmail.com

Teléfono: 978234146

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: "APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE MAÑES DE LA I.R.-I.N°1043 CHICHIR-CONDORAMBA-CATAHMBA 2016."

Asesor: MCo. CECILIO ENRIQUE VERA VIERA

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 deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

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

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

Firma

_____/_____/_____
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.