



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

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

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

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

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA  
CAPACIDAD COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 778, PACHANI, ASUNCIÓN,  
CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

**Por:**

Rosita Mantilla Quispe

**Asesor:**

M.Cs. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by  
ROSITA MANTILLA QUISPE  
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

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

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

### Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA  
CAPACIDAD COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 778, PACHANI, ASUNCIÓN,  
CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

**Por:**

Rosita Mantilla Quispe

**Aprobado por el Jurado Evaluador:**

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí  
Presidente

M.Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar  
Secretario

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea  
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

**A:**

Dios, a mi familia y a las personas que más han influenciado en mi vida, dándome consejos, guiándome y cooperando para lograr mi objetivo deseado

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por darme un segundo más de vida y las fuerzas necesarias para seguir adelante, a mi familia por estar a mi lado y apoyarme siempre, a mis profesores, por orientarme, guiarme y brindarme la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimientos, lo cual me permitió seguir estudiando y lograr el objetivo trazado.

## ÍNDICE GENERAL

<b>Items</b>	<b>Pág</b>
Agradecimientos.....	v
Índice general.....	vi
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen y palabras claves.....	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	2
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	2
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	3
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
III. SUSTENTO TEÓRICO.....	4
3.1. Marco teórico.....	4
3.1.1. Teorías.....	4
A. Teoría de Jean Piaget.....	4
B. Teoría de Vygotski.....	5
C. Teoría de Froebel.....	6
D. Teoría de Winnicott.....	7
E. Teoría de Aucouturier.....	7
F. Teoría de Ausubel.....	8
G. Teoría de Kamii.....	8
3.1.2. Enfoques.....	8
A. Enfoque de la Educación Inicial.....	8
B. El Enfoque del Método Montessori.....	9
C. Enfoque cognitivista (Ausubel).....	9
D. Enfoque socio- histórico-cultural (Vygotsky).....	9
E. Enfoque de Resolución de Problemas en la Matemática.....	10
a. Importancia de la Matemática.....	10
b. Por qué aprender Matemática.....	11
c. Para qué aprender Matemática.....	11
d. Cómo aprender Matemática.....	11
e. Por qué promover actividades lúdicas para el desarrollo de capacidades matemáticas.....	12
F. El Juego en el Aprendizaje Infantil.....	13
G. Espacio y Juego.....	13
H. Importancia del Juego en el Aprendizaje.....	13
I. Condiciones para el Juego.....	14
J. Clasificaciones del Juego.....	15

El juego libre.....	16
El juego dirigido.....	16
El juego presenciado.....	16
K. El Juego en el Aprendizaje de la Matemática.....	17
3.2. Marco conceptual.....	17
a. Educación inicial.....	17
b. Niño. ....	17
c. Enfoques.....	18
d. Actividad lúdica.....	18
e. Metacognición.....	18
f. Capacidades matemáticas.....	18
g. Desarrollo.....	18
h. Comunica y representa ideas matemáticas.....	19
i. Aprendizaje significativo.....	19
j. Practica pedagógica.....	19
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
4.1. Tipo de investigación.....	19
4.2. Objetivos.....	20
4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción.....	20
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica.....	20
4.3. Hipótesis de acción.....	21
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora.....	21
4.5. Población y muestra.....	21
4.6. Instrumentos.....	22
4.6.1. Instrumentos de Enseñanza.....	22
Diarios de campo.....	22
Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje	22
Ficha de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia	22
Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia.....	22
10 sesiones de aprendizaje.....	22
4.6.2. Instrumentos de aprendizaje.....	23
Lista de cotejo para evaluar de entrada y salida.....	23
Fichas de evaluación para evaluar el proceso de aprendizaje.....	23
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....	23
5.1. Matriz del plan de acción.....	23
5.2. Matriz de evaluación.....	25
5.2.1. De las acciones.....	25
5.2.2. De los resultados.....	26
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	27
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.....	27
6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje.....	28
6.1.2. Aplicación de estrategias de investigación acción.....	29
6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos.....	32
6.1.4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.....	35

6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje.....	39
6.2. Triangulación.....	42
6.3. Lecciones aprendidas.....	43
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
6.1. Matriz de difusión.....	44
CONCLUSIONES.....	45
SUGERENCIAS.....	47
REFERENCIAS.....	48
ANEXOS.....	49
Matriz de consistencia.....	50
Matriz de análisis categorial.....	52
Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora.....	53
Instrumentos de recojo de información	105
Lista de cotejo para la evaluación de entrada y salida de los niños.....	117
Instrumento para evaluar la aplicación de la propuesta pedagógica.....	119
Evidencias fotográficas	120
Autorizaciones de los padres	123



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Resultados de la aplicación de las actividades lúdicas.	30
Tabla N° 2: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida	36
Tabla N° 3: Resultados del logro de indicadores de entrada y salida	37
Tabla N°4: Resultados del nivel del logro de aprendizajes por sesión	40

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 01: Resultados de la aplicación de las actividades lúdicas.	30
Figura N° 02: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida	36
Figura N° 03: Resultados del logro de indicadores de entrada y salida	38
Figura N°04: Resultados del nivel del logro de aprendizajes por sesión	40

## RESUMEN

En los procesos pedagógicos en educación inicial se requiere la aplicación de diversas actividades lúdicas para desarrollar las diferentes capacidades de los niños. Por tal motivo, en la presente investigación se responde a la siguiente pregunta: ¿Cómo puedo aplicar actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016? Como objetivo general de la propuesta pedagógica se planteó: aplicar actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016. La hipótesis que orientó la investigación expresa que la aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016. El estudio se fundamenta en los aportes de las teorías y los enfoques que fundamentan el empleo del juego como una actividad lúdica para desarrollar capacidades en los niños. En lo referente a la metodología, el estudio se enmarca en la investigación-acción de la práctica pedagógica. Para la recolección de los datos, se utilizaron instrumentos como diarios de campo, diarios reflexivos, fichas de autoevaluación de la práctica pedagógica, listas de cotejo de entrada y salida, guías de observación, y es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de diez sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. La población estuvo constituida por el desarrollo de las sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción. La muestra estuvo conformada por la práctica pedagógica en un total de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora. Los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, pues la aplicación sistemática de actividades lúdicas favorece en forma significativa el desarrollo de la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los niños de 5 años.

**Palabras clave:** Matemática, actividades lúdicas, comunica y representa ideas matemáticas.

## ABSTRACT

In the pedagogical processes in the initial elementary level, the use of various ludic activities to develop different skills in children. Therefore, the present research work addresses the question: How can I use ludic activities to develop the Communicate and represent mathematical ideas Skill in the students at the 778 School, Pachani, Asuncion, Cajamarca, 2016? The general aim of my pedagogical proposal was: To use ludic activities to develop the Communicate and represent mathematical ideas Skill in the students at the 778 School, Pachani, Asuncion, Cajamarca, 2016. The research hypothesis was: The use of the use of ludic activities as free play, directed play and play observed during the development of the innovative sessions will allow the development of the Communicate and represent mathematical ideas Skill in the students at the 778 School, Pachani, Asuncion, Cajamarca, 2016. The study rational is based on the theories and the approaches that support the use play activities as a ludic activity to develop skills in children. The methodology was framed in in action research of pedagogical practice. The instruments to collect data were field journals, reflective journals, self-assessment records of my pedagogical practice, entry checklist and exit checklist, observation guide. This applied research work was developed in ten learning sessions to verify the results of the reconstruction process. The population consisted of the development of the learning sessions during the deconstruction and the reconstruction process. The sample consisted of my pedagogical practice in ten learning sessions with the innovative pedagogical proposal. The results allowed me to confirm the hypothesis, since the systematic use of ludic activities significantly favours the development of the Communicate and mathematically represent mathematical ideas Skill in the five-year old children.

**Key words:** Mathematics, ludic activities, communicate and represent mathematical ideas.

## INTRODUCCIÓN

Es grato desarrollar este trabajo de investigación acción, que se titula: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

El objetivo de este trabajo es deconstruir mi práctica pedagógica, en la cual se analizará las fortalezas, dificultades, debilidades y vacíos, para así buscar posibles soluciones al problema detectado. Por lo tanto he creído conveniente partir por la fundamentación del problema, en donde se encuentra la caracterización de la práctica pedagógica, del entorno sociocultural y el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía; que son los aspectos que influyen para analizar e identificar las debilidades. Es así que seguidamente justificaremos la importancia de aplicar actividades lúdicas en la investigación.

Asimismo seguimos con el análisis y síntesis para el establecimiento de las fundamentaciones tanto: científico, filosófico, psicopedagógica, que mantienen afinidad con la investigación, luego señalamos el tipo de investigación que utilizo para realizar este trabajo de investigación, para finalizar presento el establecimiento de las categorías fundamentales, el planteamiento de la hipótesis y de las variables, en donde dejamos delimitado el objeto de investigación, el mismo que se refiere a la aplicación de actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la capacidad de comunicar y representar ideas matemática. Los beneficiarios de esta propuesta innovadora son los estudiantes de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, con los cuales realizaremos actividades lúdicas que les permitan desarrollar sus habilidades, para lo cual utilizaremos instrumentos de observación, las cuales estarán visualizadas en las matrices de plan de acción y de evaluación. Seguidamente presentamos la discusión y tratamiento de los resultados para luego realizar la triangulación y formular las lecciones aprendidas al aplicar las actividades lúdicas seleccionadas; después realizaremos la difusión de los resultados obtenidos.

Finalmente se encuentran las conclusiones, sugerencias y referencias bibliográficas a las que llegué después de aplicar las actividades lúdicas seleccionadas.

## **I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA**

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

La responsabilidad más grande de todos los docentes es la formación de estudiantes críticos, creativos, reflexivos e innovadores, por lo cual narre los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas en clase, que se ha plasmado en los diez diarios de campo.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje detecte las siguientes categorías: rutinas, motivación, medios y materiales, estrategias metodológicas y evaluación; las cuales las obtuve del análisis de la matriz de recurrencias y de los diarios de campo. Las rutinas son acciones permanentes que nos ayudan durante todo el desarrollo de la sesión de aprendizaje, algunos ya convertidos en hábitos, así como el saludo o lavado de dientes y manos. Estas rutinas me ayudaron a determinar las fortalezas como: la socialización y apoyo mutuo en todas las sesiones de aprendizaje, pero a la vez he detectado la debilidad como: la metacognición en muchas de las sesiones de aprendizaje no la tengo en cuenta.

Para motivar utilizo canciones y láminas que no siempre llaman la atención de los estudiantes, por lo cual considero que es una debilidad; pero una de mis fortalezas es que cuando canto, utilizo movimientos y ellos los imitan, lo cual les ayuda a integrarse al grupo. Los medios y materiales empleados en la sesión de aprendizaje me ayudan a lograr el propósito que es una fortaleza, pero la debilidad es que no todos cuentan con el material solicitado.

La debilidad más resaltante es la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que la mayoría no son pertinentes a la edad de los niños o de su interés, lo que perjudica el logro del propósito, la fortaleza es que reviso los trabajos individualmente de los estudiantes

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

En la comunidad de Pachani se encuentra ubicada la Institución Educativa Inicial N° 778, Pachani, distrito de Asunción, región de Cajamarca. Los pobladores de esta comunidad son de bajo recursos económicos, se dedican a la agricultura, ganadería y las madres de familia al quehacer del hogar. Esta comunidad se ubica a 2800 m.s.n.m., el clima influye en la producción de trigo, papa, lenteja, maíz, entre otros productos.

La Institución Educativa Inicial N° 778 aún no cuenta con un local propio, lo cual influye mucho en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que el lugar donde se encuentran actualmente no es apropiado estructuralmente. A pesar de las dificultades, diariamente todos los estudiantes acuden alegres y con gran entusiasmo a su local escolar, en donde se encuentran con un lugar ambientado y acogedor para socializarse y desarrollarse integralmente. Además de los factores ya mencionados, en esta localidad se profesa la religión Evangélica, la cual influye en el aprendizaje y no permite que los estudiantes realicen algunas actividades libremente.

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

En mi práctica pedagógica se evidencia que no empleo actividades lúdicas pertinentes a las necesidades y edad de los niños. En tal sentido en la presente investigación pretendo responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo puedo aplicar actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016?

## **II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

A nivel local no existen trabajos de investigación relacionados al mejoramiento de la práctica pedagógica en el uso de actividades lúdicas, por lo cual a través del proyecto denominado: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I. E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016, pretendo resolver mi problema de la inadecuada práctica pedagógica que viene repercutiendo sobre el aprendizaje de mis estudiantes.

Al realizar un análisis crítico de mi práctica pedagógica, el mismo que quedo consignado en el análisis categorial textual, una de mis grandes debilidades en el desarrollo de mi práctica pedagógica es la aplicación de actividades lúdicas y considerando que en el nivel inicial el estudiante debe aprender a través del juego, considero de suma importancia investigar este tipo de actividades, como el juego libre, juego dirigido y el juego presenciado.

Este trabajo de investigación ayudara en la aplicación actividades lúdicas apropiadas para mejorar mi práctica pedagógica, la cual se verá reflejada en los

aprendizajes de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

### III. SUSTENTO TEÓRICO

#### 3.1. Marco teórico

En esta parte se señalan a las teorías y enfoques que tienen relación con la problemática, en este caso: educación inicial, actividades lúdicas y capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas.

##### 3.1.1. Teorías

**A. Teoría de Jean Piaget:** Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que por ser muy complejas, desbordarían al niño. El juego es un entramado entre la acción, el símbolo, las reglas y modos culturales que se relacionan entre sí, aunque en algunos juegos el peso se oriente más hacia alguno de esos elementos. Considera que en el juego el pensamiento evoluciona a través de la imaginación y de la ficción. Éstas se materializan con el juego y en la imitación de la regla adulta se aprende el sentido cultural en el que el niño o la niña están inmersos. “Para Piaget, el juego es asimilativo, el niño juega y se transforma para adaptarse. Es así, que a medida que la mente va desarrollando, su juego va cambiando, ya que a través de este se refleja la estructura del pensamiento del niño” (Ministerio de Educación, 2015).

Piaget clasifica al juego de acuerdo al pensamiento del niño en cuatro etapas, estas son:

Etapa	Edad del niño	Características
<b>Sensorio – motora:</b> Se incorporan al mundo mediante la manipulación de los objetos, a través de los sentidos y el movimiento, desarrollan la coordinación de sus sentidos con su	0 a 2 años	Tiene que ver con el movimiento y el desarrollo de la coordinación. Empieza a imitar y a utilizar la memoria y el pensamiento.



comportamiento motor, durante este periodo controlan e investigan el entorno.		Desarrolla la permanencia del objeto, reconoce que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos. Se integran los reflejos para dar paso a las acciones dirigidas con una intención.
<b>Preoperacional:</b> Pasa de la expresión motriz a las experiencias mentales. Durante este periodo, el niño une la acción a la palabra y logra reconstruir acciones pasadas mediante el juego simbólico. Surge la posibilidad de intercambio con otros.	2 a 6 años	Adquisición del lenguaje y desarrollo del pensamiento simbólico. Aparece el pensamiento intuitivo, tiene una percepción global del mundo, se guía por lo que ve y cree que es. Tiene dificultades para considerar el punto de vista del otro.
<b>Operaciones concretas:</b> El pensamiento evoluciona y hay descentralización. El símbolo es reemplazado por la regla y surgen los juegos reglados. Aparecen los sentimientos morales y sociales.	6 a 10 años	Aparecer el pensamiento lógico y surge la reflexión, es decir, la capacidad de discutir consigo mismo. Es capaz de comprender las leyes de conservación, la reversibilidad, de clasificar y establecer series. Acepta reglas preestablecidas y aparece la competitividad. Toma en cuenta el punto de vista del otro.
<b>Operaciones formales:</b> El pensamiento evoluciona hacia una representación más abstracta. Surge la construcción de sistemas y teorías. Elabora teorías abstractas que pueden quedar en el pensamiento o por escrito.	11 años	Aparece el pensamiento abstracto que se refiere a la representación de actos posibles. Aparece el pensamiento hipotético deductivo. Desarrolla los aspectos sociales y la identidad.

Como lo plantea Piaget podemos considerar al juego como una actividad de movimiento que permite al niño en esta edad aprender de su mundo y poder actuar en él, en tal sentido la necesidad de promover actividades lúdicas que le permitan estimularlo para desarrollar estructuras mentales, promoviendo su desarrollo por medio de las interacciones entre los niños y los ambientes físicos y sociales en los que se desenvuelven, logrando aprender de las experiencias que se les facilite, siendo una de ellas el juego, el cual ayuda en el desarrollo su autonomía.

**B. Teoría de Vygotsky:** A través de la perspectiva sociocultural, Vygotsky define el juego con ciertas características, como: Actividad humana basada en las relaciones interactivas entre el sujeto y el entorno social donde se desarrolla, relaciones interactivas y

simbólicas, se accede a diversos mundos en los que se pueden satisfacer necesidades. En el juego se aprende e interiorizan dichas normas y el valor social de las acciones que se presentan.

“Para Vygotsky, el juego es una realidad cambiante y un elemento impulsor del desarrollo mental del niño. Facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, ya que concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Su teoría es constructivista porque refiere 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 y natural aumentando continuamente lo que él llama “Zona de Desarrollo Próximo”. Además otro de los conceptos más importantes de Vygotsky es la Zona de Desarrollo Próximo, la cual representa la gama de tareas que el niño no puede hacer solo, sino ayudado por una persona más capaz (maestro, adulto u otros niños). (Ministerio de Educación, 2008).

Teniendo como referencia los aportes de Vygotsky, podemos decir que el niño a través del juego interactúa con su entorno, a la vez recibe ayuda de otros, permitiéndole así ser capaz de lograr un mejor nivel que solo no lo hubiese podido lograr. Cada una de estas experiencias que los niños tienen influye en su desarrollo de las cuales son participes los mismos niños, padres y docentes.

- C. **Según Froebel:** “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego” y también considera que el juego es la actividad propia de la infancia y que a través del juego libre los niños y las niñas aprenden lo necesario para incorporarse a la escuela. Asimismo, el juego les permite explorar el espacio, moverse libremente por este y explorar el uso de material concreto. Cuando el adulto acompaña el juego del niño de manera asertiva, posibilita el

desarrollo de su pensamiento creativo y la formación de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía. (Ministerio de Educación, 2015).

El aporte de Froebel nos da a entender que juego en la etapa de la niñez permite un desarrollo completo, ya que es espontáneo y libre, además que el adulto juega una parte muy importante en el desarrollo de su autonomía.

- D. La teoría de Winnicott** hace una interesante aportación a las teorías del juego, al considerar que este es una forma particular de establecer relaciones afectivas con las figuras de apego. (Madre, padre y primeros educadores). “Para Winnicott, el juego es un lugar y tiempo. Este lugar y tiempo están íntimamente relacionados con lo que él denomina espacio potencial entre él bebé y su mamá. El juego es de carácter universal y corresponde al ámbito de la salud. Este facilita el crecimiento, en tanto se trata de una relación de dos o más personas y conduce a facilitar la instalación de las relaciones grupales, el intercambio de ideas y de puntos de vista, por lo que se le considera una excelente forma de comunicación. El juego compromete al cuerpo, en primer lugar, debido a la manipulación de objetos y en segundo lugar, porque ciertos tipos de interés intenso se vinculan con algunos aspectos de la excitación corporal”.

Teniendo en cuenta los aportes de Winnicott, podemos decir que el juego nos permite establecer relaciones entre el niño y su madre o padre, además hace un hincapié a la importancia del cuerpo al realizar cualquier tipo de juego.

- E. Para Aucouturier (2004)**, “Las actividades lúdicas permiten que el niño exprese sus necesidades. El juego, acto creador, da forma a los contenidos inconscientes, a los fantasmas de acción; el juego es el placer de poner en escena las representaciones inconscientes”.

Como lo plantea Aucouturier, considerando al juego como una actividad psicomotriz que promueve una situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro descubriendo y descubriéndose, posibilidad que le permite adquirir e

integrar sin problemas el conocimiento de su propio cuerpo del espacio y del tiempo.

- F. Teoría de Ausubel:** el aprendizaje significativo se refiere a un concepto central dentro del modelo curricular y el constructivismo, acuñado en contraposición a los aprendizajes acumulativos, repetitivos, mecánicos o memorísticos, característicos de la enseñanza tradicional. Para Ausubel, el aprendizaje significativo se distingue por dos características esenciales: a) su contenido puede relacionarse de un modo sustancial (es decir, significativo) con los conocimientos previos del alumno; b) este, a su vez, debe adoptar una actitud favorable para aprender, estar dispuesto a realizar los aprendizajes dotados de significado a los contenidos que asimila.

Teniendo en cuenta lo planteado por Ausubel se podría considerar que gracias al juego el niño adquiere variadas experiencias, puesto que esta actividad es de gran interés para él, por ser una de las principales características propias de su edad, estas experiencias le servirán de base para nuevos aprendizajes.

- G. Kamii (1995, p. 21)** refiere que los niños de educación inicial, de 3 a 5 años, aún no han desarrollado la reversibilidad del pensamiento; es decir, no pueden analizar el todo y cada una de las partes simultáneamente. Los niños fijan su atención en el objeto o en una propiedad del mismo de manera aislada.

### **3.1.2. Enfoques**

- A. Enfoque de la Educación Inicial:** Según el Ministerio de Educación (Ministerio De Educación, 2009). “El enfoque que plantea la Educación Inicial tiene como base el desarrollo y aprendizaje infantil, que al articularse con las experiencias educativas significativas, oportunas, intencionadas y pertinentes que brinda su nivel, permiten al niño adquirir los aprendizajes necesarios para desarrollarse

integralmente, desenvolverse de manera óptima y acceder a nuevas oportunidades de desarrollo”.

**B. El enfoque del método Montessori:** concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. Debido a que desde una corta edad se motiva a los niños a tomar decisiones, éstos pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos son incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos. (Ministerio De Educación, La Hora del Juego Libre en los Sectores, 2009)

**C. Enfoque cognitivista (Ausubel),** plantea que en el proceso de aprendizaje es importante considerar lo que el individuo ya sabe, de tal manera que establezca una relación con lo nuevo por aprender. Este proceso tiene lugar si el educando ha incorporado a su estructura cognitiva conceptos, ideas, preposiciones establecidas y definidas, con las cuales la nueva información puede interactuar. Por eso aclara que la labor educativa ya no se vea como una labor que debe desarrollarse con “mentes en blanco” o que los aprendizajes de los estudiantes comiencen de “cero”. No es así, ya que los estudiantes tienen una serie de conocimientos y experiencias que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para el nuevo aprendizaje. (Ministerio de Educación , 2010)

“Ausubel también concibe al alumno como un procesador activo de la información, y dice que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorísticas”. (Diaz Barriga & Hernández Rojas, 2000)

**D. Enfoque socio-histórico-cultural (Vygotsky),** remarca el origen social de los procesos psíquicos superiores, destacando el rol del lenguaje y su vinculación con el pensamiento. Este autor considera a la asimilación de la herencia social como un factor determinante del

**E. Enfoque de Resolución de Problemas en la Matemática:** La matemática se enseña en diversos contextos, “el enfoque de resolución de problemas orienta y da sentido a la educación matemática, y contribuye a desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos. Así mismo, orienta la metodología de la enseñanza y aprendizaje de la matemática” (Ministerio de Educación, 2015).

Cabe recalcar que el conocimiento matemático se construye a partir de muchas relaciones entre los objetos y que este conocimiento se da a través de la exploración, la comparación, por ensayo y error, propiciando espacios y actividades lúdicas para que los niños se expresen libremente. Es importante que estas actividades se den en un contexto real y significativo, pues de otra forma solo se construye un conocimiento memorístico y repetitivo sin ningún sentido para los niños. (Ministerio de Educación , 2015)

#### **a. Importancia de la Matemática**

- Favorece en el niño una buena estructura mental, y también proporciona una herramienta para el conocimiento de su entorno.
- Para el establecimiento a temprana edad de conceptos primarios o nociones básicas, relaciones y esquemas matemáticos que se establecen en el aprendizaje de los niños y que les sirven para el desenvolvimiento en su comunidad.
- Para que la matemática desde su inicio sea significativa y atractiva para los niños deben propiciarse situaciones de la vida en el aula y comunidad, que permitan al niño aprender de manera natural, agradable, dinámica, exploratoria de los objetos y práctica.

**b. Por qué aprender matemática:** porque está presente en la vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernó en él. Por esta razón, nuestra sociedad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permitan interactuar, comprender, modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol transformador de su realidad, debido a que el mundo en donde vivimos se mueve y cambia constantemente.

**c. Para qué aprender matemática:** para desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. Es por eso que el pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos.

**d. Cómo aprender matemática:** el aprendizaje de la matemática se da de forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños, es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interacción con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de los conceptos matemáticos. (Ministerio de Educación, 2012)

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

**e. Por qué promover actividades lúdicas para el desarrollo de las**

**capacidades matemáticas:** posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de las nociones y procedimientos matemáticos básicos. Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a la matemática, porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños en educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos. Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.
- Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.



- Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procesos matemáticos.
- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.

**F. El Juego en el Aprendizaje Infantil:** El Ministerio de Educación, en la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial, manifiesta que: “Los niños, al jugar, aprenden; es decir cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva, transforma el mundo que lo rodea: en esto consiste el aprendizaje”.

**G. Espacio y juego:** si bien hemos mencionado que el espacio está íntimamente vinculado con el aprendizaje, la enseñanza y el juego,... como acción voluntaria del hombre, el juego está sujeto a los límites del tiempo y del espacio. La construcción de escenas mentales, la importancia que tiene la experiencia previa como fuente para dotar al juego de sentido y significado hacen que, para cada tipo de juego, resulte prioritario el modo en que se considera específicamente el espacio. (Sarlé , Rodríguez Sáenz, & Rodríguez, 2014)

**H. Importancia del Juego en el Aprendizaje:** Las actividades lúdicas son importantes porque con ellas primeramente se logra familiarizar a los estudiantes con las operaciones que se quieren enseñar, luego que pueda reproducir las operaciones dadas en las reglas del juego para poder producir de manera creativa las actividades pero siendo original y proponiendo nuevos retos. Por tal motivo se dice que las actividades lúdicas son todas aquellas acciones que de alguna manera llevan implícito un juego que va a servir de diversión y aprendizaje. Por lo tanto las actividades lúdicas y el juego son un recurso para la adquisición de nuevos aprendizajes significativos en los estudiantes, por lo cual podemos decir que la actividad lúdica es una fuente

insustituible de equilibrio personal, por lo que es la actividad que integra mejor y de forma natural los múltiples aspectos del desarrollo.

Entre los 3 a 7 años se produce en los niños el mayor desarrollo perceptivo. En relación con el conocimiento matemático, la percepción juega un papel muy importante porque favorece en los niños la abstracción reflexiva a través de:

- La discriminación y comparación de las características de los objetos y personas.
- La identificación de semejanzas y diferencias entre objetos y personas.
- El reconocimiento de posiciones, sonidos, imágenes y cantidades.
- La relación entre objetos, formas, tamaños, longitudes y grosor.
- La percepción de estados de ánimo en las personas o cambios climáticos.

**I. Condiciones para el Juego:** para el desarrollo de actividades lúdicas es necesario considerar condiciones que promuevan un aprendizaje significativo a través del juego, considerando las siguientes condiciones:

- Observar, acompañar e intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- La relación afectiva entre el adulto y el niño por medio de los cuidados, los momentos de juego y las relaciones que establecen con su entorno (que son parte de la rutina pedagógica), resultan fundamentales para el establecimiento de un vínculo seguro y garantizan un proceso de apego adecuado.
- La única manera de generar experiencias placenteras en las niñas y los niños, es posibilitando que puedan accionar y relacionarse con el mundo externo, manipulándolo y reconociéndolo. Está demostrado que el ambiente agradable, la presencia de adultos comprensivos, amorosos, tolerantes y felices, ayudan a la consolidación del aprendizaje.

- Los docentes ayudan al niño en una movilización de las emociones, del movimiento y del imaginar.

Para elegir las situaciones lúdicas también se debe considerar:

- La edad de los niños y sus intereses.
- Las capacidades que se desean priorizar.
- Que tengan reglas sencillas y de desarrollo corto.
- Los materiales a utilizar deben ser preferentemente reusables.
- En el desarrollo de la actividad, es recomendable prever juegos, repetirlos varias veces si así lo desean los niños. Esto favorece a que planteen diversas estrategias durante el juego.
- Promover la autonomía en la organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios verbales entre los niños.
- Destinar tiempos de conversación con los niños en distintos momentos del desarrollo de la actividad. (Ministerio de Educación, 2015).

**J. Clasificaciones del Juego:** hay muchas clasificaciones del juego, de tal modo hemos seleccionado una clasificación que nos permite tener un esquema mental, que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer, por tal motivo los juegos pueden ser clasificados en base a:

- a. El espacio en que se realiza el juego.
- b. El papel que desempeña el adulto.**
- c. El número de participantes.
- d. La actividad que realiza el niño.
- e. El momento en que se encuentra el grupo.

En la aplicación del presente trabajo de investigación – acción se ha seleccionado la clasificación en base al papel que desempeña el adulto, dentro de éste se consideran los siguientes tipos de juego:

- **El juego libre:** es un espacio donde el niño o las personas de cualquier edad se recrean a gusto propio, muchas veces sin necesidad de competir y simplemente para encontrarse consigo mismo brindándole un descanso a su cuerpo, de modo que este en plena tranquilidad para continuar con las actividades diarias a las que debe enfrentarse. Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio, físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y dirige. Según la Guía del Ministerio de Educación, citada por, (Ministerio de Educación, 2015), “El juego libre es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde con sus intereses y necesidades”.

También podemos decir que el juego libre es “parte integral de la vida del niño; jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta ni dirigida desde afuera”.

- **El juego dirigido:** se entiende que en él los educadores tienen un papel de enseñar y de dirigir el juego. Según la definición del diccionario pedagógico, la actividad dirigida es: “ocupaciones directas de carácter educativo, pero insertadas al margen del trabajo propiamente escolar, y en los cuales los alumnos se benefician de una gran libertad de elección y de iniciativa”. Así también se puede considerar al juego dirigido como una categoría que se emplea para lograr un objetivo predeterminado, se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, recreativos, psicológicos, deportivos, etc.
- **El juego presenciado:** se denomina así, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el

educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego.

**K. El Juego en el Aprendizaje de la Matemática:** el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el pensamiento de los niños; dependiendo de su madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal permitiendo desarrollar y organizar su pensamiento. De ahí, la necesidad que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, permitiéndoles construir nociones matemáticas, que más adelante le favorezcan en la apropiación de conceptos matemáticos.

“Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático. Por lo tanto, la enseñanza de la matemática no implica acumular conocimientos memorísticos, por lo que es inútil enseñar los números de manera mecanizada; implica propiciar el desarrollo de nociones para la resolución de diferentes situaciones poniendo en práctica lo aprendido (Ministerio de Educación, 2015).

### **3.2. Marco conceptual**

**3.2.1. Educación Inicial:** Constituye el II Ciclo de EBR y está dirigido a los niños de 3 a 5 años de edad, los servicios educativos se brindan en los Centros de Educación Inicial (CEI), y está destinada a brindar a los niños las estimulaciones requeridas para su desarrollo integral. (<http://proyectos.inei.gob.pe/web/biblioineipub/bancopub/Est/Lib1066/cap05.pdf>)

**3.2.2. Niño (estudiante):** es un ser sujeto de derechos, cuya singularidad e individualidad deben ser reconocidas en todos los ámbitos de su

desarrollo. El niño desde su nacimiento es un ser activo que interactúa, influye en su entorno y expresa su mundo interno a los adultos significativos. La acción del niño es la que le permite explorar, conocer y formar su pensamiento. (Ministerio de Educación, 2008).

**3.2.3. Enfoques:** Un enfoque es un cuerpo de conocimiento preexistente, junto con una interpretación de problemas, un conjunto de objetivos y una colección de métodos, un arquetipo que marca una conducción. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Enfoque>).

**3.2.4. Actividad lúdica:** La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. (<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico>).

**3.2.5. Metacognición:** es una actividad permanente de reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje, debe implicar que el educando tome conciencia de como aprender. (Huerta Rosales, 2001)

**3.2.6. Capacidades matemáticas:** puede hablarse de habilidad matemática, que es la capacidad para emplear cifras con efectividad y para completar un proceso de raciocinio de manera adecuada. De acuerdo a la clasificación propuesta por el norteamericano Howard Gardner, la habilidad matemática es una clase de inteligencia que utiliza de forma correcta el pensamiento perteneciente al ámbito de la lógica. ([https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia\\_l%C3%B3gico-matem%C3%A1tica](https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_l%C3%B3gico-matem%C3%A1tica)).

**3.2.7. Desarrollo:** conjunto de transformaciones internas que permiten al sujeto la adquisición de las competencias necesarias para ejercer progresivamente actitudes más autónomas. (Ministerio de Educación, 2015)

**3.2.8. Comunica y representa ideas matemáticas:** es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de manera oral y escrita utilizando el lenguaje matemático y diferentes formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra. Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal manera que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones. (Ministerio de Educación, 2015).

**3.2.9. Aprendizaje significativo:** ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra; para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje. (Editores Importadores S.A., 2007).

**3.2.10. Practica pedagógica:** Práctica pedagógica es el escenario, donde el maestro dispone de todos aquellos elementos propios de su personalidad académica y personal. Desde la académica lo relacionado con su saber disciplinar y didáctico, como también el pedagógico a la hora de reflexionar de las fortalezas y debilidades de su quehacer en el aula. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Enfoque>).

#### **IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

**4.1 Tipo de investigación:** La investigación acción correspondiente a la práctica pedagógica en el aula es cuando reflexionas sobre tus actividades en el aula con la intención de renovar y mejorar tu práctica pedagógica para alcanzar mejores resultados en el aprendizaje de tus estudiantes. Para ejecutarla de la mejor manera debes asumir que eres investigador y también serás el investigado, ya que la investigación aborda tu forma de enseñar, tus estrategias, los recursos que utilizas, y la forma de manejar el tiempo, entre otros aspectos referidos a la generación y

ampliación de procesos de aprendizaje en tus estudiantes. La investigación acción es un proceso cíclico, en el que el investigador busca la solución de un problema práctico mediante la reflexión crítica y la acción, la reflexión se emprende para comprender, evaluar y cambiar. (Ministerio de Educación, 2015).

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

## **4.2 Objetivos**

### **4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción**

#### **Objetivo general**

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con actividades lúdicas, utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

#### **Objetivos específicos**

- a. Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de actividades lúdicas, a través de procesos autorreflexivos.
- b. Identificar el marco de referencia fundamental que sustente el quehacer pedagógico relacionado con las actividades lúdicas.
- c. Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- d. Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

### **4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica**

#### **Objetivo general**

Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.



### **Objetivos específicos**

- a. Aplicar el juego libre para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. Utilizar el juego dirigido para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- c. Emplear el juego presenciado para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

### **4.3 Hipótesis de acción**

La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

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

Hemos considerado dos tipos de beneficiarios, los directos e indirectos; los directos vienen a ser la profesora y los 13 estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016, y los indirectos los padres de familia ya que trabajamos de forma organizada siendo conocedores de las diferentes actividades realizadas en las sesiones de aprendizaje de sus hijos.

### **4.5 Población y Muestra de la investigación**

#### **Población**

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

#### **Muestra**

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción.

## 4.6 Instrumentos

### 4.6.1. Instrumentos de enseñanza

- 10 diarios de campo, que son un instrumento de recolección de información abierta, que nos permite en la deconstrucción registrar el desarrollo de la actividad pedagógica de manera crítica y reflexiva, es importante realizar un registro detallado que nos ayude a identificar las situaciones recurrentes, de manera que debemos tomar en cuenta las fortalezas y debilidades; esto es útil para nuestra investigación, pues me ha permitido identificar el problema a partir de las dificultades que debo resolver.
- 10 listas de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje, es un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala, por ejemplo: sí – no, 1 – 0, este instrumento es apropiado para registrar desempeños o productos de trabajos realizados.
- 10 fichas de autoevaluación para evaluar la aplicación de la actividad seleccionada, es un instrumento muy importante en el cual vamos a realizar una reflexión personal de la actividad utilizada en la sesión de aprendizaje; esta investigación me ha servido para evidenciar los procesos que debo tener en cuenta para aplicar el juego libre, juego dirigido y juego presenciado.
- 10 diarios reflexivos para evaluar la aplicación de las actividades lúdicas seleccionadas, es un instrumento para reflexionar y sobre todo evidenciar si verdaderamente durante la aplicación de la actividad hemos seguido los procesos establecidos dentro de esta.
- 10 sesiones de aprendizaje, es el conjunto de actividades de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y de los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica, fue utilizado para lograr el desarrollo de la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes, durante la reconstrucción de mi práctica pedagógica.

#### 4.6.2. Instrumentos de aprendizaje

- Lista de cotejo de entrada y salida para evaluar el logro de los aprendizajes de los estudiantes, antes de la aplicación de las actividades seleccionadas y después de su utilización.
- 10 fichas de evaluación, para evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes después de cada sesión de aprendizaje y analizar el resultado.

### V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

#### 5.1. Matriz de plan de acción

#### MATRIZ N° 01: DE PLAN DE ACCIÓN

<b>HIPÓTESIS DE LA ACCIÓN:</b>													
La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.													
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										2017
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	M
La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras	Rosita Mantilla Quispe	Sesiones de aprendizaje. Material didáctico. Rutas de aprendizaje.											
<b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN</b>													
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Virgilio Gómez Vargas Rosita Mantilla Quispe Acompañante	Sesiones de aprendizaje. Material didáctico. Rutas de aprendizaje.	x	x	x								
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Rosita Mantilla Quispe Acompañante	Rutas de aprendizaje. Propuesta pedagógica de educación inicial.	x	x	x								

3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Rutas de aprendizaje.	x	x											
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante		x	x											
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Rosita Mantilla Quispe	Recursos de la zona. Creatividad	x	x	x										
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Virgilio Gómez Vargas Rosita Mantilla Quispe Acompañante	Fuentes de información	x	x	x										
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Virgilio Gómez Vargas Acompañante	Fuentes de información.	x	x	x										
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Rosita Mantilla Quispe	Instrumentos de evaluación.	x	x	x										
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Virgilio Gómez Vargas Rosita Mantilla Quispe	Fuentes de información. Instrumentos de evaluación.	x	x	x	x									
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Virgilio Gómez Vargas Rosita Mantilla Quispe	Fuentes de información. Instrumentos de evaluación.	x	x	x	x									
11. Revisión y reajuste del informe, y entrega final.	Virgilio Gómez Vargas Rosita Mantilla Quispe	Fuentes de información.						x	x	x	x				
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Rosita Mantilla Quispe Acompañante	Actas de reuniones												x	
13. Sustentación del trabajo de Investigación Acción	Rosita Mantilla Quispe	Informe final													x

## 5.2. Matriz de evaluación

### 5.2.1. De las acciones

#### MATRIZ N° 02

Hipótesis de la acción: La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

Acción	Indicadores de proceso	Fuente de verificación
La aplicación de actividades lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"><li>- Organicé a los niños para realizar el juego, estableciendo normas.</li><li>- Di indicaciones claras y oportunas para la ejecución del juego.</li><li>- Entregué los materiales oportunamente para desarrollar el juego.</li><li>- Permití que los niños lo observen y lo manipulen el material empleado en el juego.</li><li>- Promoví la participación de los niños por medio del juego: “agrupamos los útiles de nuestra aula”.</li><li>- Estimulé para que los niños verbalicen lo que estaban realizando.</li><li>- Permití que los niños durante el juego se desenvuelvan con autonomía.</li><li>- Permití que el juego ejecutado logre el propósito de agrupar los útiles escolares de acuerdo a su uso.</li><li>- Promoví en los niños a que agrupen los útiles escolares de acuerdo a su uso.</li><li>- Brindé confianza a los niños expresándolo por medio de reforzadores.</li></ul>	Sesiones de aprendizaje  Diarios reflexivos

## 5.2.2. De los resultados

### MATRIZ N° 03

<p>Hipótesis de la acción: La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016</p>		
Resultados	Indicadores de proceso	Fuente de verificación
<p>Desarrollar actividades lúdicas para mejorar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.</li> <li>- Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.</li> <li>- Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.</li> <li>- Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.</li> <li>- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.</li> <li>- Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.</li> <li>- Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.</li> <li>- Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.</li> <li>- Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.</li> <li>- Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.</li> </ul>	<p>Informe de los resultados Ficha de observación. Diarios reflexivos</p>

## VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

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

#### MATRIZ N° 04: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
SESIÓN N° 01	Presentación de títeres Formulación de preguntas	Se promovió el juego dirigido. Manipulación del material concreto. Promuevo la representación mediante el dibujo. Se promovió la expresión oral para evidenciar la acción realizada.	Metacognición a través de la formulación de preguntas. Dialogo abierto.
SESIÓN N° 02	Presentación de títeres Formulación de preguntas	Se promovió el juego libre. Manipulación del material concreto. Se promovió la expresión oral para evidenciar la acción realizada	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 03	Visita guiada Observación directa Formulación de preguntas	Se promovió el juego dirigido. Se promovió la expresión oral para evidenciar la acción realizada. Manipulación de materiales. Promuevo la representación.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 04	Presentación de caja de sorpresas Formulación de preguntas	Se promovió el juego libre. Manipulación de material. Propicio el trabajo grupal. Promuevo la representación. Se promovió la expresión oral de las acciones realizadas.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 05	Visita guiada Formulación de preguntas	Se promovió el juego dirigido. Manipulación de material. Promoví la representación. Promoví la expresión oral de las acciones realizadas.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 06	Promoví el juego dirigido Formulación de preguntas	Se promovió el juego dirigido. Formulación de preguntas. Manipulación de material. Promoví la expresión oral de las acciones realizadas.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 07	Representación Formulación de preguntas	Se promovió el juego libre. Promoví la expresión oral de las acciones realizadas. Manipulación de material.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 08	Material concreto Formulación de preguntas	Se promovió el juego dirigido. Manipulación de materiales. Promoví la representación. Promuevo la expresión oral de las acciones realizadas.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 09	Material concreto Formulación de preguntas	Se promovió el juego dirigido. Manipulan el material. Promoví el trabajo grupal. Promoví la expresión oral de las acciones realizadas.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN N° 10	Visita guiada y observación directa Formulación de preguntas	Se promovió el juego dirigido. Promoví el trabajo grupal. Promuevo la expresión oral de las acciones realizadas. Manipulación de material.	Metacognición a través de la formulación de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 10 sesiones predomina la técnica de la formulación de preguntas.	En 7 sesiones predomina el juego dirigido como actividad lúdica y solo en 3 se aplicó el jugo libre	En las 10 sesiones predomina la técnica de la metacognicion.

Fuente: 10 Sesiones de Aprendizaje

## **Interpretación**

En el desarrollo de mis 10 sesiones de aprendizaje se observa que en el momento de inicio predominan las actividades lúdicas libres, dirigidas y presenciadas, además se utiliza preguntas para obtener sus saberes previos. En el momento del desarrollo resalta la aplicación de la actividad lúdica; en siete sesiones de aprendizaje se utilizó el juego dirigido y en tres el juego libre, y en el momento del cierre se aplica la estrategia de la metacognición en el desarrollo de las 10 sesiones. Estos resultados evidencian que el uso de actividades lúdicas libre, dirigida y presenciada ayuda a mantener la motivación de los estudiantes y a recoger sus saberes previos; así mismo, la actividad lúdica libre le ayudad a tener contacto con su realidad manipulando los materiales de la zona u otros, lo que permite el uso del lenguaje grafico plástico al plasmar y expresar sus experiencias vividas. Esto me permitió evidenciar que la aplicación de actividades lúdicas facilitaron el logro de la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años. (Matriz 4).

Los resultados obtenidos corroboran lo expresado por Aucouturier en donde se afirma que las actividades lúdicas permiten que el niño exprese sus necesidades, además Piaget considera que el juego es un entramado entre la acción, el símbolo, las reglas y modos culturales que se relacionan entre sí.



### MATRIZ N° 05: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

**Título:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

Estrategia	Juego dirigido (7)										Juego libre (3)										F		%	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Si	No	Si	No
01	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	Si											8	2	80	20
02	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si											8	2	80	20
03	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	Si											8	2	80	20
04											Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
05	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si											9	1	90	10
06	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si											10	0	100	0
07											Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	8	2	80	20
08	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si											9	1	90	10
09											Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	10	0	100	0
10	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si											9	1	90	10
Si	7	4	7	6	6	6	6	7	5	7	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3				
No	0	3	0	1	1	1	1	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0				
Si %	100	57	100	86	86	86	86	100	71	100	100	67	100	100	100	100	100	67	100					
No %	0	43	0	14	14	14	14	0	29	0	0	33	0	0	0	0	0	33	0					

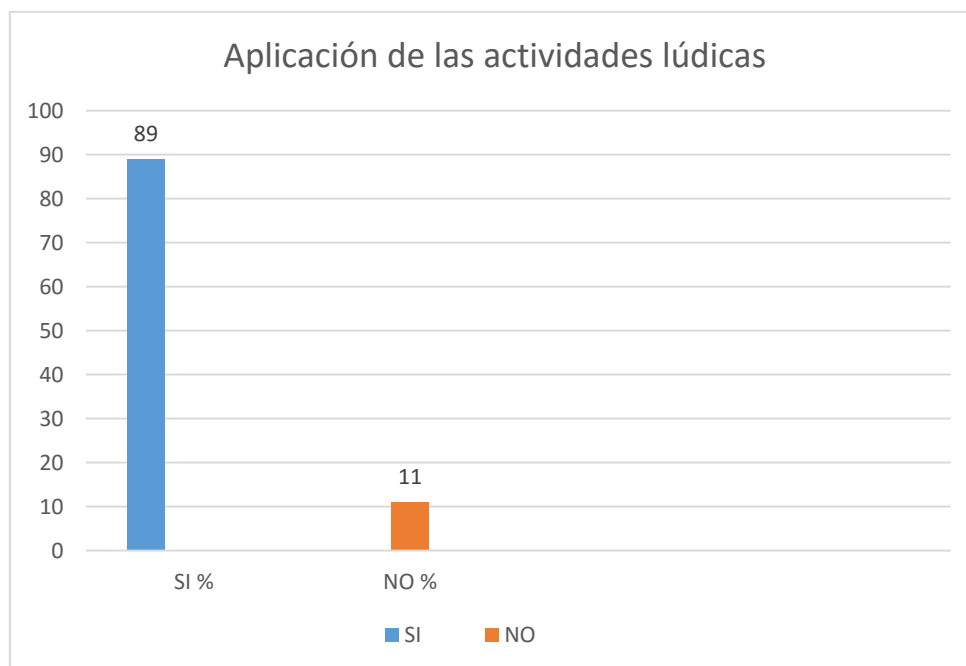
Fuente: Fichas de Autoevaluación de la Estrategia Aplicada

TABLA N° 01: Resultados de la aplicación de las actividades lúdicas con estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016

Sesiones	Si (%)	No (%)
1	80	20
2	80	20
3	80	20
4	100	0
5	90	10
6	100	0
7	80	20
8	90	10
9	100	0
10	90	10
Si %	89	
No %		11

Fuente: Matriz N° 05

FIGURA N° 01: Resultados de la aplicación de las actividades lúdicas con estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.



Fuente: Tabla N° 01

## **Interpretación**

En la tabla N° 01 se evidencia el resultado de la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas con los estudiantes de la I.E.I. N° 778, Pachani, estas actividades permitieron mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que en el 89% de las sesiones de aprendizaje se lograron los indicadores al aplicar la estrategia, mientras que en el 11 % no se lograron los indicadores previstos; por otra parte, se observa que en las sesiones de aprendizaje 4, 6 y 9 se logró cumplir el objetivo en un 100%. Eso evidencia que en el transcurso del desarrollo de las sesiones de aprendizaje se va mejorando la aplicación de la actividad lúdica lo cual repercute de manera favorable en el logro de la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas. (Matriz 5).

Los resultados se pueden corroborar como se menciona en las rutas de aprendizaje, al expresar que haciendo uso de actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje, materiales y herramientas de su entorno los estudiantes representan y expresan mejor sus ideas, ya que de ese modo personalizan y dan significado libremente al mundo en que habitan, favoreciendo su imaginación, creatividad, su percepción visual y táctil, además de tener conciencia de su cuerpo y desarrollar su coordinación motora fina.

## MATRIZ N° 06: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I .N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

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. ¿Cuales?	PREGUNTA 3 ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No, porque las indicaciones que di no fueron claras para los niños.	Sí, porque los niños no respetan los acuerdos de convivencia.	Sí, porque fueron suficientes y enfocados al aprendizaje esperado.	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensión pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial. Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.
2	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	No	Sí, porque el material fue pertinente a la edad, contexto y al logro esperado.	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensión pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
3	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	No	Sí, porque fueron suficientes y de acuerdo a los intereses de los niños.	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensión pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
4	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	No	Sí, porque fueron suficientes, resistentes y enfocados al logro esperado	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensión pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial
5	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	No	Sí, porque fueron suficientes y de acuerdo a la edad de los niños, además fueron motivadores y contextualizados.	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensión pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial. Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.
6	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de	No	Sí, porque fueron suficientes a la cantidad de los niños,	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensión pedagógica.

	reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.		pertinentes al contexto y al logro esperado.	haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial. Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.
7	No, porque las indicaciones que di no fueron claras para los niños.	Sí, no llegaron a verbalizar las acciones realizadas.	No, porque algunos no estuvieron contextualizados a la realidad de los niños.	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensidad pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial. Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.
8	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	No	Sí, porque fueron suficientes, pertinentes al contexto, edad y al logro esperado.	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensidad pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial. Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.
9	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	No	Sí, porque fueron suficientes, pertinentes de acuerdo a su edad y al logro esperado	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensidad pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial. Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.
10	Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	No	Sí, porque fueron suficientes, pertinentes de acuerdo a su edad y al logro esperado.	Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.	Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños. Considerar la intensidad pedagógica. Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial. Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.
SISTEMATIZACIÓN	En las 10 sesiones se formularon preguntas para desarrollar mejor el momento del inicio.	En 8 sesiones no encontré dificultades en la aplicación de la estrategia, pero solo en 2 tuve dificultades porque no fueron claras las indicaciones.	En 9 sesiones los materiales fueron pertinentes a la edad, contexto, suficientes y enfocados al logro esperado, solo en 1 sesión se evidencia esta dificultad.	En las 10 sesiones se obtuvo un resultado favorable ya que el instrumento de evaluación seleccionado permitió recoger información objetiva.	

Fuente: Diarios Reflexivos

## **Interpretación**

De la matriz se puede confirmar que en la aplicación de actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje, si se siguieron los pasos de acuerdo a lo planificado en cada una de las sesiones de aprendizaje, ya sean actividades lúdicas libres, dirigidas o presenciadas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016, encontrando un poco de dificultad por no dar claramente las indicaciones para el desarrollo de las actividades.

El uso del material seleccionado fue de suma importancia ya que facilitó la representación y expresión en todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo que se evidenció al aplicar los instrumentos de evaluación; por lo cual se recomienda que se utilicen materiales según su edad, contexto, que sean suficientes y enfocados al logro esperado, promoviendo la conservación del medio ambiente, el reciclaje y gastos innecesarios. (Matriz 6).

Podemos afirmar como dice la teoría de Vygotsky en el andamiaje para que los niños desarrollen su zona de desarrollo próximo (ZDP) se refiere al espacio o brecha entre las habilidades que ya posee el/ la niño/a y lo que puede llegar a aprender a través de la guía o apoyo que le puede proporcionar un adulto en este caso su profesora.

## MATRIZ N° 07: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Hipótesis de acción:** La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Área:** Matemática

**Edad:** 5 años

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas																											
Indicador		Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.		Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.		Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.		Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.		Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.									
N° de estudiantes		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entr.		Sal.		Ent.		Sal.	
																							Si	No	Si	No	Si	No	Si
1		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	10	0	0	100	100	0
2		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	0	10	9	1	0	100	90	10
3		Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	2	8	10	0	20	80	100	0
4		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	10	0	0	100	100	0
5		Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	3	7	10	0	30	70	100	0
6		Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	2	8	10	0	20	80	100	0
7		Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	5	5	10	0	50	50	100	0
8		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	No	No	Si	0	10	8	2	0	100	80	20
9		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	10	0	0	100	100	0
10		No	Si	No	No	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	9	1	0	100	90	10
11		No	Si	No	No	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	9	1	0	100	90	10
12		No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	0	10	10	0	0	100	100	0
13		Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	7	3	10	0	70	30	100	0
Total (f)	SI	5	13	0	11	3	13	5	13	1	13	2	12	2	13	1	12	0	12	0	13								
	NO	8	0	13	2	10	0	8	0	12	0	11	1	11	0	12	1	13	1	13	0								
Total (%)	SI	38	100	0	85	23	100	38	100	8	100	15	92	15	100	8	92	0	92	0	92								
	NO	62	0	100	15	77	0	62	0	92	0	85	8	85	0	92	8	100	9	100	0								

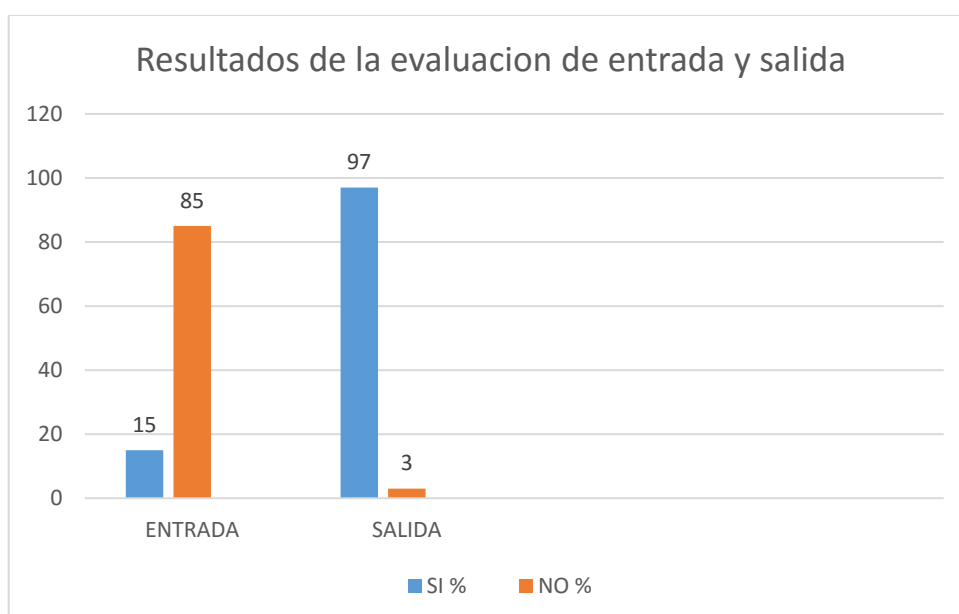
Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida

TABLA N° 02: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

ESTUDIANTES		ENTRADA		SALIDA	
		SI (%)	NO (%)	SI (%)	NO (%)
1		0	100	100	0
2		0	100	90	10
3		20	80	100	0
4		0	100	100	0
5		30	70	100	0
6		20	80	100	0
7		50	50	100	0
8		0	100	80	20
9		0	100	100	0
10		0	100	90	10
11		0	100	90	10
12		0	100	100	0
13		70	30	100	0
total	Si	15		97	
	No		85		3

Fuente: Matriz N° 07

FIGURA N° 02: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.



Fuente: Tabla N° 02



## Interpretación

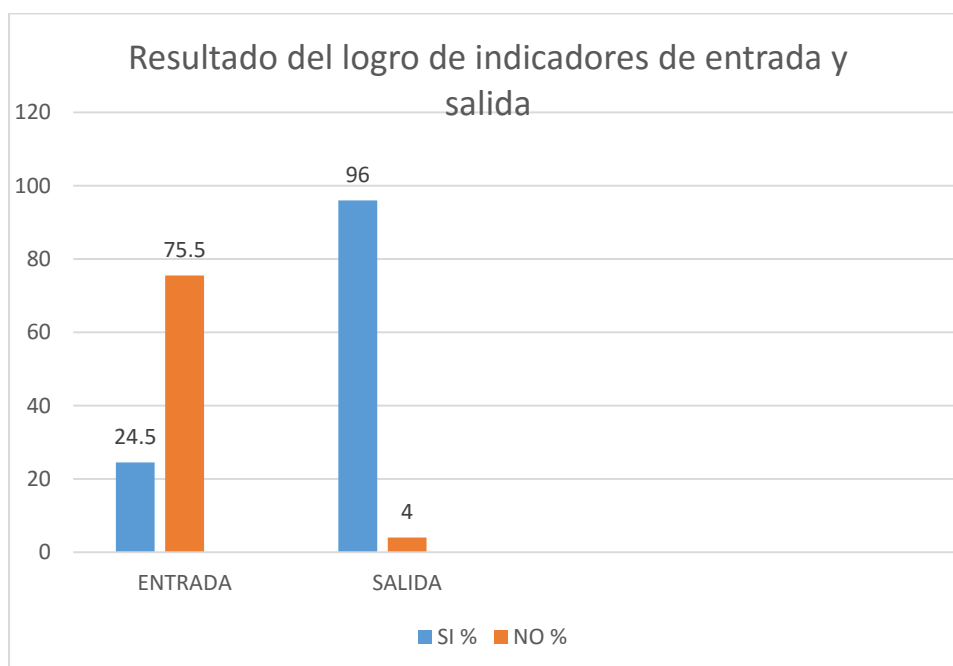
Los datos genéricos han permitido observar que los estudiantes han logrado aprendizajes significativos gracias a la aplicación de actividades lúdicas; estos resultados son del antes de la aplicación de las actividades lúdica y estos son los resultados, el 85% de los estudiantes no lograron el logro de sus aprendizajes y solo el 11% entendían lo que hacían. En la tabla también están los resultados obtenidos del después de la aplicación de las actividades lúdicas; el 97% de los estudiantes mejoraron sus aprendizajes gracias a la aplicación de actividades lúdicas y solo en un 3% no se obtuvo cambio, que como dice Montessori el uso de material concreto son de mucha importancia para para usarlos en diferentes actividades y lograr aprendizajes en los estudiantes.

TABLA N° 03: Resultados del logro de indicadores de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, cajamarca-2016.

INDICADORES	ENTRADA		SALIDA	
	SI (%)	NO (%)	SI (%)	NO (%)
1	38	62	100	0
2	100	0	85	15
3	23	77	100	0
4	38	62	100	0
5	8	92	100	0
6	15	85	92	8
7	15	85	100	0
8	8	92	92	8
9	0	100	92	8
10	0	100	100	0
Total	Si	24.5	96	
	No		75.5	4

Fuente: Matriz N°07

FIGURA N° 03: Resultados del logro de indicadores de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, cajamarca-2016.



Fuente: Tabla N° 03

### Interpretación

La aplicación de actividades lúdicas en 10 sesiones de aprendizaje muestran los siguientes resultados en la lista de cotejo de entrada, el 75.5% no comprendían lo que hacían ya que no eran motivados y solo un 24.5% lograban aprendizajes esperados. En cambio después de la aplicación de las diez sesiones innovadoras los resultados fueron considerablemente notorio, el 96% solo se logró resultados favorables y solo el 4% no dieron resultados favorables.

Como afirma Froebel el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior y además el juego es el mejor vínculo para el aprendizaje.

## MATRIZ N° 08: PROCESAMIENTO DE LOGRO DE APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIÓN

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Hipótesis de la acción:** La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Área:** Matemática

**Edad:** 5 años

competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																																									
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas																																									
Indicador	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.			Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.			Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.			Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.			Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.			Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.			Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.			Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.			Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores			Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentaje								
Nivel de logro	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje																	
Sesión	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C						
1	31	8	0																															31	8	0	80	20	0			
2				24	14	1																												24	14	1	61	36	3			
3							35	4	0																									35	4	0	90	10	0			
4										39	0	0																						39	0	0	100	0	0			
5													36	3	0																			36	3	0	92	8	0			
6																36	3	0																36	3	0	92	8	0			
7																			39	0	0													39	0	0	100	0	0			
8																						37	2	0										37	2	0	95	5	0			
9																									39	0	0							39	0	0	100	0	0			
10																												39	0	0				39	0	0	100	0	0			
Frecuencia	31	8	0	24	14	1	35	4	0	39	0	0	36	3	0	36	3	0	39	0	0	37	2	0	39	0	0	39	0	0	39	0	0	39	0	0	39	0	0	100	0	0
Porcentaje	80	20	0	61	36	3	90	10	0	100	0	0	92	8	0	92	8	0	100	0	0	95	5	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0

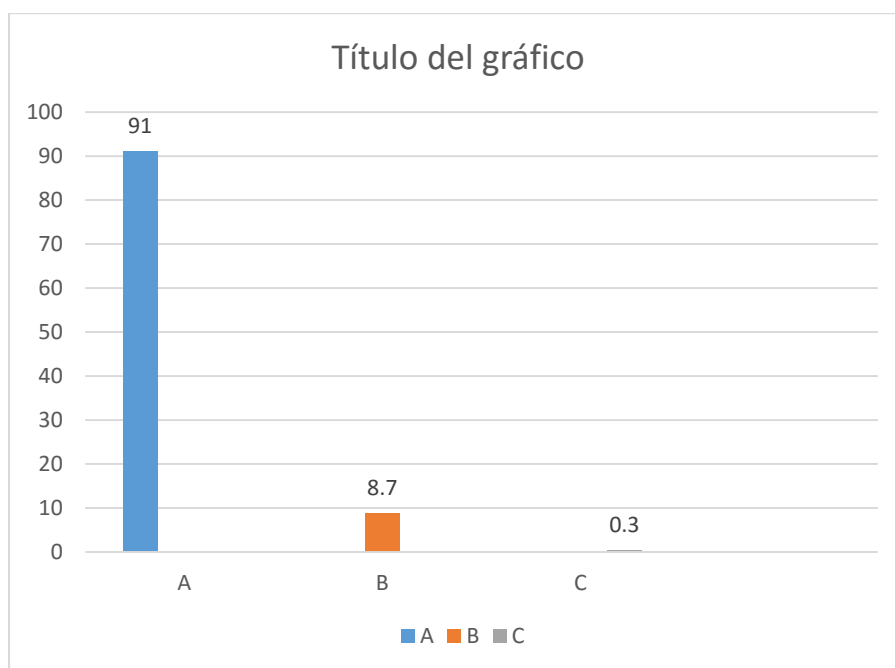
**Legenda:** C = Inicio                      B = Proceso                      A = Logrado

TABLA N° 04: Resultados del nivel del logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

SESIÓN	INDICADOR		
	A	B	C
1	80	20	0
2	61	36	3
3	90	10	0
4	100	0	0
5	92	8	0
6	92	8	0
7	100	0	0
8	95	5	0
9	100	0	0
10	100	0	0
TOTAL	A	91	
	B		8.7
	C		0.3

Fuente: Matriz N° 08

FIGURA N° 04: Resultados del nivel del logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.



Fuente: Tabla N° 04

### **Interpretación**

Esta tabla muestra el logro de los aprendizajes de los estudiantes después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje innovadoras, en donde se evidencia que un 91% de los estudiantes obtuvieron A (logrado), 8.7% un nivel B (proceso) y solo el 0.3 un nivel C (inicio), por lo que podemos decir que programando sesiones de aprendizaje utilizando actividades lúdicas desarrollamos mejor la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas.

## 6.2. Triangulación

**MATRIZ N° 09: MATRIZ DE TRIANGULACIÓN**

Ficha de autoevaluación de aplicación de las estrategias.	Lista de cotejo de evaluación de entrada y salida.	Fichas de observación de la evaluación del proceso de aprendizaje.	Comentarios y Conclusiones
<p>El 89% revela el logro de la aplicación de las actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje y que estas permitieron mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto al desarrollo de la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas; solo en un 11% no dio un resultado favorable.</p>	<p>Los datos genéricos han permitido observar que los estudiantes han logrado aprendizajes significativos gracias a la aplicación de actividades lúdicas; estos resultados son del antes y después de la aplicación de las actividades lúdica: en el antes obtuvimos los siguientes resultados, el 85% de los estudiantes no lograron alcanzar el propósito de la sesión de aprendizaje y solo el 11% lograron el propósito. En la tabla también están los resultados obtenidos del después de la aplicación de las actividades lúdicas y podemos observar que el 97% de los estudiantes mejoraron sus aprendizajes gracias a la aplicación de actividades lúdicas y solo en un 3% no se obtuvo cambios favorables.</p>	<p>Después de la aplicación de las sesiones de aprendizajes innovadoras obtenemos el siguiente resultado: que el 91% de los estudiantes obtuvieron nivel A (logrado), 8.7 % un nivel B (proceso) y solo el 0.3% un nivel C (inicio).</p>	<p>La aplicación de actividades lúdicas ha permitido obtener resultados favorables tanto en la evaluación de salida como en proceso.            En la enseñanza aprendizaje se observa resultados satisfactorios.            Se confirma que la aplicación de actividades lúdicas permite el desarrollo de la capacidad comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años.            El diseño y aplicación de la propuesta pedagógica permitió mejorar mi práctica pedagógica en el nivel inicial.</p>

### **6.3. Lecciones aprendidas**

La aplicación de actividades lúdicas me permitió mantener motivados a los estudiantes durante el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje, con esta actividad logré que los estudiantes sean autónomos y expresen alegría, libertad y satisfacción; asimismo conocer que el juego es una actividad recreativa donde el adulto cumple una función importante como guía, lo cual hace que el estudiante se sienta seguro al realizar sus actividades lúdicas.

El juego puede ser definido tanto por la función que cumple el adulto como parte de la actividad lúdica o como por el objetivo del juego, es por ello que durante mi práctica pedagógica evidencié que es muy importante incorporar actividades lúdicas para promover la participación de los estudiantes en las actividades planificadas para lograr aprendizajes esperados y significativos en cada estudiante, siendo conocedores que el nivel inicial es base fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, esto implica tener bienestar emocional, físico, cognitivo y social. Según mis experiencias realizadas puedo demostrar que toda actividad lúdica es propia de un niño, además debe ser de interés y con un objetivo en común para los estudiantes, lo cual permite autonomía y seguridad al jugar libremente, o dirigido por un adulto.

Por lo tanto como propone Piaget el juego es un entramado entre la acción, el símbolo, las reglas y modos culturales que se relacionan entre sí, aunque en algunos juegos el peso se oriente más hacia alguno de esos elementos. Considera que en el juego el pensamiento evoluciona a través de la imaginación y de la ficción. A la vez para Para Vygotsky, el juego es una realidad cambiante y un elemento impulsor del desarrollo mental del niño. Facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, ya que concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Finalmente concluyo que la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje para mejorar mi práctica pedagógica fue pertinente porque ayudo a los estudiantes a lograr aprendizajes significativos y a desarrollar su autonomía.

## VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

**MATRIZ N° 10: DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

<b>Acción(es) realizadas</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Familia</b>	<b>Institución Educativa</b>	<b>Comunidad en general</b>
<p>Asamblea con padres de familia.</p> <p>Talleres con docentes de Educación Primaria.</p> <p>Celebración del día del logro.</p>	<p>Gracias a la utilización de actividades lúdicas que aprendieron, qué les falta reforzar y cómo lo lograron.</p>	<p>Lo que aprendieron sus hijos al realizar actividades lúdicas y cómo pueden apoyarlos en su proceso de aprendizaje.</p>	<p>Qué y cómo aprendieron los estudiantes al utilizar actividades lúdicas, qué se puede replicar en las otras aulas y niveles para que los estudiantes alcancen su propósito en cada sesión de aprendizaje.</p>	<p>Los logros, las lecciones aprendidas al utilizar actividades lúdicas en el procesos de enseñanza - aprendizaje, para que sirva de referencia a todos los directivos y docentes.</p>



## CONCLUSIONES

- La aplicación de actividades lúdicas de manera estratégica permitió mejorar mi práctica pedagógica en forma significativa y además a desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- La desconstrucción de mi práctica pedagógica permitió elaborar un plan de acción sobre la utilización de actividades lúdicas y así desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- Es de mucha importancia el marco teórico sobre las actividades lúdicas y la práctica pedagógica, ya que sustenta el quehacer pedagógico y la participación de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- La utilización de actividades lúdicas permitió reconstruir mi práctica pedagógica y al mismo tiempo mejorar significativamente los aprendizajes de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016, en lo referente al desarrollo de la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas.
- Los instrumentos de recojo de información y el procesamiento de los resultados obtenidos son muy importantes en una investigación ya que sirven de evidencia para demostrar que la aplicación de actividades lúdicas si mejoraron mi práctica pedagógica y al mismo tiempo el logro de los aprendizajes de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016, en relación al desarrollo de la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas.
- La utilización del juego libre en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje mejoraron favorablemente mi práctica pedagógica y también el desarrollo de la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

- La utilización del juego dirigido en las actividades programadas en las sesiones de aprendizaje permitió el desarrollo de la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
  
- Realizar juegos presenciados en las sesiones de aprendizaje le da seguridad y autonomía a los estudiantes y mejorará significativamente el desarrollo de la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

## SUGERENCIAS

- Se recomienda a los docentes del nivel inicial utilizar actividades lúdicas en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje para fortalecer la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas.
- Se sugiere a todos los docentes hacer la deconstrucción de su práctica pedagógica ya que les ayudara a identificar sus debilidades.
- Se recomienda a los docentes informarse sobre las teorías y enfoques que sustentan la práctica pedagógica, la relación que tienen con las actividades lúdicas y la influencia en el aprendizaje de los estudiantes.
- Se propone a los docentes del nivel inicial reconstruir su práctica pedagógica utilizando e implementando actividades lúdicas para obtener aprendizajes significativos.
- Se recomienda a las personas interesadas en realizar un trabajo de investigación validar y utilizar instrumentos de recojo de información ya que les ayudara al procesamiento y análisis de los resultados, además servirá como evidencia de la investigación.
- Producto de los resultados logrados se sugiere a los docentes del nivel inicial utilizar juegos libres, porque se obtiene un mejor aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Se propone utilizar material concreto que sea resistentes y contextualizados al realizar los juegos dirigidos en las sesiones de aprendizaje ya que se obtiene mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes.
- Se recomienda a los docentes estar siempre presentes en actividades lúdicas de los estudiantes ya que les da seguridad para desenvolverse y aprender.

## Referencias

- Diaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2000). *Estrategias Docentes Para un Aprendizaje Significa*. Colombia: Nomos S.A.
- Editores Importadores S.A. (2007). *Diccionario Pedagógico*. Lima: Editores Importadores S.A.
- <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/>. (s.f.).
- <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico>.
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Enfoque>.
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia\\_1%C3%B3gico-matem%C3%A1tica](https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_1%C3%B3gico-matem%C3%A1tica)
- <http://proyectos.inei.gob.pe/web/biblioineipub/bancopub/Est/Lib1066/cap05.pdf>
- Huerta Rosales, M. (2001). *Enseñar a Aprender Significativamente*. Lima: San Marcos.
- Ministerio de Educación. (2015). *Investigación Acción I*. Lima.
- Ministerio de Educación . (2010). *Guia de Orientaciones técnicas para la aplicación de la Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.
- Ministerio de Educación . (2015). *Rutas del Aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo.Área Curricular Matematica. 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima: Metrocolor S.A.
- Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta Pedagogica de Educación Inicial. Guia curricular*. Lima.
- Ministerio De Educación. (2009). *La Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima.
- Ministerio de Educación. (2012). *Guia de Orientación del Uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidadd para niños y niñas de 3 a 5 años*. Lima: Quad Graphics Perú S.A.
- Ministerio de Educación. (2015). *Desarrollo del Pensamiento Matematico y Resolucion de Problemas*. Lima.
- Ministerio de Educación. (2015). *Psicomotricidad y Juego Libre para el Desarrollo Integral del Niño*. Lima.
- Ladera Pardo,V. (s.f.). *Juegos Matemáticos*. Abedul.
- Sarlé , P., Rodríguez Sáenz, I., & Rodríguez, E. (2014). *El Juego en el Nivel Inicial. Juego y Espacio. Ambiente Escolar, Ambiente de Aprendizaje*. Buenos Aires.

# ANEXOS

MATRIZ N° 11: DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 778, Pachani, Cajamarca-2016.	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Aplicar Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca-2016.</p> <p><b>OBJETIVO ESPECIFICO</b></p> <p>Aplicar el juego libre para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca-2016.</p> <p>Utilizar el juego dirigido para desarrollar la capacidad de</p>	<p>La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I. E.I. N° 778, Pachani,</p>	<p>Estrategias lúdicas:</p> <p>Tipos</p> <p>a. Juegos libres</p> <p>b. Juegos presenciado</p> <p>c. Juegos dirigidos</p>	<p>b. Motive para que los estudiantes recuerden los acuerdos de convivencia.</p> <p>c. Permití que se establezcan de manera clara las reglas del juego.</p> <p>d. Promoví la realización de un juego dirigido, motivador, activo y positivo.</p> <p>e. Permití libertad de movimiento y desplazamiento.</p> <p>f. Ofrecí un espacio adecuado para que los niños se desenvuelvan con comodidad.</p> <p>g. Estuve alerta a las situaciones de juego frente a cualquier incidente y con fines de evaluación.</p> <p>h. Promoví un juego pertinente a la edad y contexto de los niños.</p> <p>i. Favorecí la comprensión y el proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.</p> <p>j. Presente situaciones retadoras y de desafío, en la búsqueda de la solución del problema.</p>	<p>Ficha de observación</p>

	<p>comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca-2016.</p> <p>Emplear el juego presenciado para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca-2016.</p>	<p>Asunción, Cajamarca-2016.</p>	<p>Desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca-2016.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Características</li> <li>➤ ¿Cómo desarrollar?</li> <li>➤ Importancia del juego</li> <li>➤ Pensamiento matemático</li> <li>➤ Teorías del juego</li> <li>➤ Condiciones para jugar</li> </ul>	<p>k. Brinde oportunidad para que los niños expresen sus opiniones con respecto al juego realizado.</p> <p>a. Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.</p> <p>b. Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.</p> <p>c. Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.</p> <p>d. Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.</p> <p>e. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.</p> <p>f. Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.</p> <p>g. Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.</p> <p>h. Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.</p> <p>i. Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.</p> <p>j. Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Ficha de observación</p>
--	---	----------------------------------	--	--	--

## MATRIZ N° 12: DE ANALISIS CATEGORIAL

### RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUB CATEGORÍAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES	TEORIAS IMPLICITAS	POSIBLES PROBLEMAS
<b>RUTINAS</b>	Preguntas	En la mayoría de las sesiones de aprendizaje utilizo preguntas para que los estudiantes se encuentren en un clima de confianza.			
	Oración		Después de la oración, escasos de reflexión sobre la importancia.		
	Ordenes	La mayoría de estudiantes realizan las actividades según las indicaciones.			
	saludo	Todos los días los estudiantes ingresan al aula saludando.			
<b>MOTIVACIÓN</b>	Dinámicas		Las dinámicas utilizadas no son pertinentes para la actividad a realizar.		La motivación se pierde a lo largo del desarrollo de la sesión de aprendizaje.
	Canciones		Presento canciones, pero con escasa expresión corporal.		
	Conversaciones		Escasa comunicación horizontal entre la docente y estudiantes.		
<b>MEDIOS Y MATERIALES DIDACTICOS</b>	Material impreso		Demasiada información para el nivel.		Los materiales entregados estudiantes son descontextualizados y contienen mucho contenido para su nivel.
	Material concreto	Utilizo adecuadamente el material con la intensidad al aprendizaje esperado			
<b>ESTRATEGIAS</b>	Trabajo individual	Verifico a cada estudiante cuando realizan sus actividades.			
	Trabajo en equipo		Escaso conocimientos para realizar un trabajo grupal.		Desconocimiento de los procesos para desarrollar un trabajo en equipo.
	Trabajo en pares	Aprovecho siempre el dialogo y las conclusiones a las que llegan.			
<b>VACIOS DE LA PRACTCA PEDAGOGICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escasa aprovechamiento del material y recursos de la zona (Pachani - Cajamarca).</li> <li>✓ Poca producción de textos relacionados a Cajamarca o su caserío.</li> </ul>				



## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/ N°: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita Mantilla Quispe
- d. FECHA: 14 de marzo del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 01
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos agrupar los objetos según su tamaño”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Agrupación de objetos de acuerdo a su tamaño, expresando en forma oral la acción realizada.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación de objetos de acuerdo al tamaño	Agrupar objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la acción realizada

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA**

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños observan una sesión de títeres relacionada a tres niños que están jugando con pelotas y quieren ordenar de acuerdo al tamaño, no sabiendo cómo hacerlo.</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Qué observaron?, ¿Quiénes estaban jugando?, ¿Con qué estaban jugando los niños?, ¿Cómo eran las pelotas?, ¿Qué querían hacer los niños con las pelotas?, ¿Lo lograron?, ¿Cómo?, ¿Ustedes con quienes juegan?, ¿Qué juegos?, ¿Con qué objetos juegan?, ¿Qué juegos realizan con las pelotas?, ¿De qué tamaño son sus pelotas?</li> <li>➤ Los niños responden a las interrogantes: ¿Las pelotas con las que ustedes juegan son del mismo tamaño que las pelotas con las que juegan sus amigos de la escuela?, ¿Cómo saben que las pelotas son grandes o pequeñas?, ¿Cuándo decimos que formamos un grupo o agrupación?</li> <li>➤ Informamos a los niños que el día de hoy vamos agrupar los objetos de acuerdo al tamaño.</li> </ul>	3 Títeres de paleta  Imágenes de pelotas  Pizarra  Plumón	5 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños participan del juego: “agrupando nuestras pelotas”, el cual consiste en: conformar tres grupos de niños al azar con la dinámica “el barco se hunde”, cada grupo representara un tamaño, la docente indicara el inicio del juego, debiendo en forma ordenada un niño de cada grupo coger una pelota de la caja del tamaño que representa a su grupo e ir a dejarla hasta el ula – ula que corresponde, terminada la participación de todos los niños se verificara si las pelotas están agrupadas de acuerdo al tamaño indicado, expresando la acción realizada.</li> <li>➤ En grupos de trabajo los niños reciben imágenes de pelotas de tres tamaños diferentes para que los agrupen de acuerdo a su tamaño, expresando en forma oral la acción realizada.</li> <li>➤ Los niños en una hoja de papel pegan sus agrupaciones realizadas de acuerdo a los tamaños.</li> <li>➤ Los niños exhiben y valoran sus trabajos, expresando la acción realizada.</li> </ul>	Ula – ula  Caja  Imágenes de pelotas  Hoja de papel bond  Goma  Cinta maskin	35 min
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Qué actividades hemos realizado?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Cómo los hemos agrupado?, ¿Qué aprendimos hoy día?, ¿Cómo se sintieron con las actividades realizadas?, ¿Por qué?, ¿Les gusto?</li> </ul>	Dialogo	5 min

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## VI. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

## BIBLIOGRAFIA.

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.

Ladera Pardo, V. (s.f.). *Juegos Matemáticos*. Abedul.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
REGIÓN CAJAMARCA

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA													
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la acción realizada											
		Agrupa las pelotas en el ula – ula que corresponde al tamaño solicitado.			Agrupa las imágenes de pelotas de acuerdo a su tamaño: grande, mediano, pequeño.			Expresa en forma oral la acción realizada para agrupar.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			A
01		.			.			.			3		
02			.			.			.			3	
03		.			.			.			3		
04		.			.			.			3		
05		.			.			.			3		
06		.			.			.			3		
07		.			.			.			3		
08			.			.			.			3	
09		.			.			.			3		
10		.			.				.		2	1	
11			.		.			.			1	2	
12		.			.			.			3		
13		.			.			.			3		
	<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>3</b>		<b>11</b>	<b>2</b>		<b>10</b>	<b>3</b>				
	<b>%</b>	<b>77</b>	<b>23</b>		<b>84.6</b>	<b>15.4</b>		<b>77</b>	<b>23</b>				

**DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA****I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 14 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°:** 778 - Pachani
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicarse y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 01/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

**II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
No, porque las indicaciones que di no fueron claras para los niños.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**  
Sí, porque los niños no respetan los acuerdos de convivencia.
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**  
Sí, porque fueron suficientes y enfocados al aprendizaje esperado
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
  - Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I / N°: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 15 de marzo del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 02
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Buscando los objetos perdidos para ordenarlos de largo a corto”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Ordena objetos de largo a corto/ de corto a largo y expresa de forma oral la acción realizada.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Seriación	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta tres objetos de largo a corto/ corto a largo

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA**

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños observan la presentación de títeres referida a 2 gusanos de paletas llamados Carlín y Pepín, quienes interactúan haciendo recalcar su longitud entre ellos.</li> <li>➤ Dialogamos acerca de lo observado mediante preguntas como: ¿Quiénes nos visitaron? ¿Quién nos saludó primero? ¿Cómo se llaman nuestros amigos?</li> <li>➤ ¿En qué se diferencian estos gusanos?, ¿Han visto algunos gusanitos por su casa?</li> <li>➤ ¿Cómo son estos gusanos?, ¿En tu casa hay gusanos?, ¿Todos son del mismo largo?, ¿Cómo saben?, ¿Cómo podríamos ordenarlos de acuerdo a su longitud o largo?</li> <li>➤ Informamos a los niños que esta mañana ordenaremos de largo a corto y de corto a largo.</li> </ul>	Teatrín títeres	5 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños participan del juego: “Las chalinas de mi profesora”, que consiste en ayudar a colocar las chalinas a la profesora, luego las manipulan, observando la longitud de las tres chalinas: la profesora pide que le ayuden a ordenarlas de la más larga a la corta.</li> <li>➤ Los niños expresan cual es la más larga y cuál es la corta, para lo cual las miden entre ellas.</li> <li>➤ Sentados en círculo y los niños reciben correas, sogas, corbatas, reglas, medias, etc.</li> <li>➤ Los niños las manipulan, miden ordenándolos de largo a corto y de corto a largo, expresando el criterio de ordenamiento.</li> <li>➤ En una hoja de trabajo los niños pegan las figuras de los gusanitos ordenándolos de acuerdo a su criterio y expresando la acción realizada.</li> <li>➤ Los niños aplican lo aprendido a una situación nueva: Comparan la longitud de los dedos de su mano.</li> </ul>	Tarjetas Correas Corbatas Reglas medias	35 min
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En asamblea los niños dialogan de las actividades realizadas, apoyados por medio de preguntas: ¿Los tres gusanitos eran del mismo largo?, ¿Cómo se ordenaron para salir al patio?, ¿Qué hicimos con las chalinas, correas, corbatas?, ¿Cómo se las ordeno?, ¿Qué aprendimos hoy día?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?</li> </ul>	Colores  Hojas de papel bond	5 min

## VI. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

## BIBLIOGRAFIA

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.





PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA																
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL					
		Comunica y representa ideas matemáticas														
		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta tres objetos, de largo a corto/ de corto a largo.														
		Dice el criterio que uso para ordenar las chalinas: de largo a corto-de corto a largo.			Menciona el criterio de ordenamiento realizado con las correas, corbatas, chalinas...			Expresa en forma oral el criterio que utilizo para ordenar, pegando las figuras de los gusanitos.								
		A	B	C	A	B	C	A	B	C				A	B	C
01			.				.			.				2	1	
02			.				.			.				1	2	
03		.				.				.				3	0	
04		.				.				.				2	1	
05		.				.				.				3	0	
06		.				.				.				3	0	
07		.				.				.				3	0	
08			.				.			.				2	1	
09			.				.			.				2	1	
10			.				.			.				2	2	
11			.			.				.				2	1	
12					.		.				.			0	2	1
13		.				.				.				3	0	
		<b>TOTAL</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>12</b>	<b>1</b>					
		<b>%</b>		<b>46.2</b>	<b>46.2</b>	<b>7.6</b>	<b>46.2</b>	<b>53.8</b>		<b>92.4</b>	<b>7.6</b>					

## DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 15 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°:** 778 - Pachaní
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicarse y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 02/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**  
No.
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**  
Sí, porque el material fue pertinente a la edad, contexto y al logro esperado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/ N°: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 31 de marzo del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 03
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos utilizando los cuantificadores: muchos - pocos”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Expresión oral en la comparación de cantidades, haciendo uso de la expresiones: muchos – pocos.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Comparación de cantidades utilizando las expresiones muchos – pocos.	Expresa y representa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos preparamos para visitar la Capilla de la Comunidad, para llevar flores y velas a nuestra patrona La Virgen De La Puerta, para lo cual recordamos las normas de comportamiento, una vez en el lugar oramos y entregamos nuestras ofrendas, dialogando acerca de lo que significa estar en la capilla, observando y describiendo el lugar. Luego agradecemos y nos despedimos de la capilla.</li> <li>➤ En el aula los niños responden a las preguntas: ¿A dónde hemos ido?, ¿A quién hemos visitado?, ¿Por qué hemos ido a la capilla?, ¿Qué hemos llevado a la capilla?, ¿Qué hemos hecho estando en la capilla?, ¿Por qué oramos?, ¿Por qué agradecemos?, ¿Cómo nos hemos comportado en durante la visita a la capilla?, ¿Cuándo hay más visitantes en la capilla?, ¿Ustedes visitan la capilla?, ¿Por qué?, ¿Cuándo ha sido la fiesta de la Virgen ustedes han visitado la capilla?, ¿Para qué?, ¿Con quién han ido a la capilla?, ¿Qué otras cosas has visto en la fiesta de la virgen?, ¿En la capilla que han observado?</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas acerca de los objetos vistos en la capilla: ¿Cuántas flores y velas hemos llevado a la capilla?, ¿Habría la misma cantidad de flores y velas dentro de la capilla?, ¿Por qué?, ¿En la capilla habrá habido la misma cantidad de bancas que de floreros?, ¿Por qué decimos que hay muchas bancas y pocos floreros?, ¿Por qué decimos que hay pocas velas y muchas flores?</li> <li>➤ Se informa a los niños que en la mañana de hoy día vamos a representar y expresar la comparación de cantidades utilizando las expresiones: muchos – pocos.</li> </ul>	Flores  Velas  Dialogo libre  Pizarra  Mota  Plumón  Iglesia	5 min

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños a realizar ejercicios psicomotrices: damos muchos saltos – pocos saltos, muchos aplausos – pocos aplausos y luego a realizar un juego denominado “Saltando deajo el regalo”.</li> <li>➤ El juego consiste en formar dos grupos al azar, para lo cual los niños sacaran una tarjeta, sea con el dibujo de una flor o una vela; conformando los equipos se iniciara el juego en donde los niños llevaran dando muchos saltos o pocos saltos (de acuerdo a la indicación) una flor o una vela hasta el lugar indicado.</li> <li>➤ Ganará quien lleve muchos productos hasta el lugar indicado.</li> <li>➤ Los niños comentan acerca del juego realizado, manipulando y explorando los materiales utilizados en el juego, realizando la comparación de las agrupaciones formadas y expresando el uso de cuantificadores: muchos – pocos.</li> <li>➤ Se observa los materiales del aula haciendo comparaciones y expresando el uso de cuantificadores.</li> <li>➤ Se entrega a cada niño chapitas de dos colores para que las agrupen de acuerdo al color, realizando la comparación de cantidades, haciendo uso de las expresiones muchos – pocos.</li> <li>➤ Se entrega a los niños una hoja con figuras de flores y velas para que colorean y expresen las cantidades utilizando los cuantificadores: muchos – pocos.</li> <li>➤ Los niños exhiben y valoran sus trabajos, expresando lo realizado, haciendo uso de los cuantificadores muchos – pocos.</li> </ul>	<p>Cuerpo</p> <p>Tarjetas</p> <p>Flores</p> <p>Velas</p> <p>Chapitas</p> <p>Hojas impresas</p> <p>Lápices de colores</p>	35 min
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se dialoga de lo trabajado durante la mañana, ¿A dónde hemos ido de visita?, ¿A quién hemos visitado?, ¿Qué hemos llevado a la capilla?, ¿Qué cantidad de flores y velas hemos llevado?, ¿Cómo fue el juego?, ¿Qué grupo gano el juego?, ¿Por qué?, ¿Qué han hecho en sus hojas?, ¿Qué se aprendió hoy día?, ¿Les gusto lo realizado hoy?, ¿Por qué?</li> </ul>	Dialogo abierto	5 min

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## VI. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

## BIBLIOGRAFIA.

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA														
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL			
		Comunica y representa ideas matemáticas												
		Expresa y representa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.												
		Expresa en forma oral la comparación de cantidades de flores y velas al realizar el juego, utilizando las expresiones: muchos – pocos.			Representa las agrupaciones de cantidades para comparar muchos – pocos utilizando chapitas de colores.			Expresa en forma oral la comparación de cantidades de flores y velas al realizar su hoja de trabajo, utilizando las expresiones: muchos – pocos.						
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			A	B
01		.				.			.			2	1	
02		.				.			.			2	1	
03		.			.				.			3		
04		.			.				.			3		
05		.			.				.			3		
06		.			.				.			3		
07		.			.				.			3		
08			.		.				.			2	1	
09		.			.				.			3		
10			.		.				.			2	1	
11		.			.				.			3		
12		.			.				.			3		
13		.			.				.			3		
<b>TOTAL</b>		<b>11</b>	<b>2</b>		<b>11</b>	<b>2</b>			<b>13</b>					
<b>%</b>		<b>84.6</b>	<b>15.4</b>		<b>84.6</b>	<b>15.4</b>			<b>100</b>					

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 31 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial:** Pachaní
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 03/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### **II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**  
No
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**  
Sí, porque fueron suficientes y de acuerdo a los intereses de los niños.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.



## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/Nº: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 12 de abril del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 04
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Participamos al agrupar de acuerdo a su color”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Agrupa objetos de acuerdo a su color y expresa la acción realizada.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación según el color	Agrupar objetos con un solo criterio (color) y expresar la situación realizada

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos en una caja de sorpresa diferentes objetos y/o materiales de diferentes colores, luego pedimos a cada niño que saque de la caja un objeto.</li> <li>➤ Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figuras han sacado de la caja?, ¿Todos son del mismo color?, ¿Cuáles son las más grandes?, ¿Cuáles son las más pequeñas?, ¿Ustedes tienen alguno de estos objetos?, ¿Son del mismo color que las que hay aquí?</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Cómo saben que los objetos presentados son de diferente color?, ¿Podríamos agrupar los objetos de acuerdo a su color?, ¿Cómo lo harían?</li> <li>➤ Se informa que el día de hoy vamos a jugar agrupar los objetos de acuerdo a su color.</li> </ul>	Caja  Figuras geométricas  Siluetas de personas  Siluetas de animales	5 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Salimos al patio para realizar el juego: “Ordenando los objetos”, para lo cual se traza con tizas de colores tres círculos de colores: rojo, azul y amarillo; se forma con los niños tres equipos para que agrupen los objetos en el círculo que corresponde de acuerdo a su equipo, concluido con el juego se dialoga acerca de las acciones realizadas.</li> <li>➤ En grupos de trabajos los niños reciben material concreto: siluetas, figuras geométricas, de diferentes colores para que los agrupen de acuerdo al color, expresando el criterio utilizado.</li> <li>➤ Por grupos representan pictóricamente lo que han realizado con el material concreto, expresando la acción realizada.</li> <li>➤ Comentamos con los niños que todos los objetos y materiales que nos rodean tienen diferente color por los que podemos diferenciarlos.</li> <li>➤ Cada niño recorta y pega en una hoja bond figuras, agrupándolos de acuerdo al color.</li> </ul>	Tiza  Siluetas  Figuras geométricas  Papelotes  Goma  Tijera	35 min

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA**

<b>Cierre</b>	➤ Los niños en asamblea responden a las preguntas: ¿Con que hemos jugado?, ¿Cómo los hemos agrupado? ¿Por qué?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendimos hoy día?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?	Dialogo abierto	5 min
---------------	--	--------------------	-------

**VI. INSTRUMENTOS:**

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

**BIBLIOGRAFIA.**

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Agrupa objetos con un solo criterio(color) y e expresa la situación realizada											
		Agrupa durante el juego los objetos de acuerdo al color que corresponde a su equipo			Agrupa las siluetas y/o figuras geométricas de acuerdo a su color: rojo, amarillo, azul			Expresa en forma oral el criterio de color que utiliza para agrupar las figuras					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01		.			.			.			3		
02		.			.			.			3		
03		.			.			.			3		
04		.			.			.			3		
05		.			.			.			3		
06		.			.			.			3		
07		.			.			.			3		
08		.			.			.			3		
09		.			.			.			3		
10		.			.			.			3		
11		.			.			.			3		
12		.			.			.			3		
13		.			.			.			3		
<b>TOTAL</b>		<b>13</b>			<b>13</b>			<b>13</b>					
<b>%</b>		<b>100</b>			<b>100</b>			<b>100</b>					

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 12 de abril del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°:** 778 - Pachaní
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 04/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### **II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**  
No
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**  
Sí, porque fueron suficientes, resistentes y enfocados al logro esperado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/ N°: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 19 de abril del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 05
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos utilizando cuantificadores: más que – menos que”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Representa cantidades y expresa la comparación utilizando las expresiones más que – menos que.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Cuantificador es: más que – menos que	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que – menos que.

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA**

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Salimos al patio para recolectar en una bolsa, piedras de diferentes tamaños: grandes y pequeñas.</li> <li>➤ Los niños agrupan las piedras en un grupo las piedras grandes y en otro las piedras pequeñas.</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Qué hemos recogido?, ¿Cómo son?, ¿De qué color son las piedras?, ¿Cómo se los ha agrupado?</li> <li>➤ Los niños observan los dos grupos formados con las piedras y responden: ¿Qué cantidad de piedras hay en cada grupo? ¿Por qué?, ¿Cómo saben?, ¿Qué podemos hacer para comprobarlo?</li> <li>➤ Se informa a los niños que durante la mañana vamos a comparar cantidades utilizando las expresiones más que y menos que.</li> </ul>	Bolsa  Piedras	5 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jugamos “A la casita”, utilizando tizas dibujamos 2 casitas en el piso.</li> <li>➤ Los niños correrán alrededor de las casitas al escuchar el sonido de la maraca para que cuando deje de sonar ingresen a las casitas (se realiza variantes).</li> <li>➤ Los niños observan a los integrantes de cada casita y comparan, expresando la cantidad de personas que hay en cada una de ellas, para lo cual comprueban su hipótesis de la casita que tenía más integrantes, realizando la correspondencia biunívoca, expresando la cantidad que se tiene, por ejemplo: hay más niños en la casita roja que en la casita amarilla o hay menos niños en la casita amarilla que en la casita de color rojo, (de izquierda a derecha).</li> <li>➤ Los niños reciben piedritas de 2 colores para que los agrupen de acuerdo a su color, comparando ambas cantidades y expresándolo mediante las expresiones: más que – menos que.</li> <li>➤ En una hoja bond los niños dibujan las agrupaciones realizadas comparándolas y expresándolo verbalmente.</li> </ul>	Tizas  Maraca  Piedras de colores  Hojas de papel bond	35 min
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En asamblea los niños responden a las preguntas: ¿En dónde nos agrupamos?, ¿En cuál casita hubo más niños?, ¿Qué hicimos para comprobarlo?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?</li> </ul>	Dialogo abierto	5 min

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## VI. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

## BIBLIOGRAFIA.

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
REGIÓN CAJAMARCA

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA														
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL			
		Comunica y representa ideas matemáticas												
		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que – menos que.												
		Menciona la cantidad de personas que hay en cada casita utilizando las expresiones más que – menos que			Dice la cantidad de piedritas de colores que hay en cada agrupación utilizando las expresiones más que – menos que			Expresa en forma oral la cantidad de elementos que hay en cada agrupación de sus dibujos, utilizando las expresiones más que – menos que						
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			A	B
01		.			.				.			3		
02		.				.			.			2	1	
03		.			.				.			3		
04		.			.				.			3		
05		.			.				.			3		
06		.			.				.			3		
07		.			.				.			3		
08			.		.				.			2	1	
09		.			.				.			3		
10			.		.				.			2	1	
11		.			.				.			3		
12		.			.				.			3		
13		.			.				.			3		
<b>TOTAL</b>		<b>11</b>	<b>2</b>		<b>12</b>	<b>1</b>			<b>13</b>					
<b>%</b>		<b>84.6</b>	<b>15.4</b>		<b>92.3</b>	<b>7.7</b>			<b>100</b>					

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 19 de abril del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°:** 778 - Pachaní
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 05/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### **II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR**

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

Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**
- No

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

Sí, porque fueron suficientes y de acuerdo a la edad de los niños, además fueron motivadores y contextualizados.

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

Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.

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

- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
- Considerar la intensidad pedagógica.
- Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
- Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/Nº: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 19 de abril del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 06
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ordenar tamaños”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Ordena objetos de grande a pequeño/ de pequeño a grande y expresa de forma oral la acción realizada.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	seriación	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño/ de pequeño a grande

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Salimos al patio para jugar con las pelotas, se muestran 3 pelotas de diferente tamaño. Luego se les pregunta a los niños: ¿Qué son?, ¿Para qué sirven?, ¿Son del mismo tamaño?, ¿Cómo son?</li> <li>➤ Los niños responden: ¿Ustedes tienen pelotas?, ¿Son del mismo tamaño?, ¿Cómo saben?, ¿Podríamos ordenar estas pelotas de acuerdo a su tamaño?, ¿Cómo lo harían?</li> <li>➤ Se informa a los niños que el día de hoy vamos a jugar a ordenar de acuerdo al tamaño.</li> </ul>	Pelotas de diferentes tamaños	5 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Invitamos a salir a 3 niños adelante.</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Cómo son?, ¿Pueden ordenarse de acuerdo a su tamaño?, ¿Cómo lo harían?, ¿Quién puede ir adelante: el más grande o el más pequeño?, ¿Quién le sigue? ¿Por qué?, ¿Quién ira al final? ¿Por qué?</li> <li>➤ Los niños reciben chapitas de 3 tamaños diferentes para que los ordene de acuerdo a su tamaño, expresando el criterio que uso.</li> <li>➤ Colocamos en la pizarra siluetas de carros de 3 tamaños, la profesora invita a un niño a ordenarlos de acuerdo a su tamaño, luego se invita a otro niño para que los ordene de acuerdo a otro criterio, para lo cual expresaran la acción que realizan.</li> </ul>	Chapas Pizarra Plumón Papelote Goma	35 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se dialoga de lo trabajado durante la sesión de aprendizaje: ¿Qué hemos realizado?, ¿Cómo lo han ordenado? ¿Por qué?, ¿Podemos ordenar más cosas?, ¿Qué aprendimos hoy día?, ¿Les gusto? ¿Por qué?</li> </ul>	Dialogo abierto	5 min

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## VI. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

## BIBLIOGRAFIA.

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
REGIÓN CAJAMARCA

## FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA													
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño/ de pequeño a grande											
		Dice el criterio utilizado para ordenarse los niños de acuerdo a su tamaño: de grande a pequeño – pequeño a grande.			Menciona el criterio que uso para ordenar los chapitas de grande a pequeño – de pequeño a grande.			Expresa en forma oral el criterio utilizando para ordenar las figuras de los carritos: de grande a pequeño – de pequeño a grande.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01		.			.			.			3		
02		.			.	.		.			2	1	
03		.			.			.			3		
04		.			.			.			3		
05		.			.			.			3		
06		.			.			.			3		
07		.			.			.			3		
08		.			.	.		.			2	1	
09		.			.			.			3		
10		.			.			.			3		
11		.			.			.			3		
12		.			.	.		.			2	1	
13		.			.			.			3		
	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>			<b>10</b>	<b>3</b>		<b>13</b>					
	<b>%</b>	<b>100</b>			<b>76.9</b>	<b>23.1</b>		<b>100</b>					

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 19 de abril del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°:** 778 - Pachaní
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 06/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### **II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**  
No
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**  
Sí, porque fueron suficientes a la cantidad de los niños, pertinentes al contexto y al logro esperado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
  - Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/ N°:778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 28 de abril del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 07
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a contar los objetos de casa”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Agrupación de objetos de acuerdo a su categoría o uso, expresando en forma oral la situación realizada.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación de acuerdo a su categoría o uso	Agrupación de objetos de acuerdo a su categoría o uso y expresa la acción realizada



## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente vestida con algunas prendas de la mamás de la comunidad ingresa al aula, entonando una canción y dialogando con los niños acerca de los objetos traídos en el pullo.</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿De dónde viene la mamá?, ¿Por qué va de compras?, ¿Qué ha traído la mamá en el pullo?, ¿Para qué lo ha traído?, ¿Y a dónde lo llevara lo que ha comprado?</li> <li>➤ Los niños dan sus respuestas, dialogando acerca de los objetos traídos; aprovechamos la oportunidad para comentar acerca de los objetos traídos, observando y expresando características semejantes y diferencias existentes en el material, preguntamos: ¿En dónde viven los miembros de la familia?, ¿Todos tenemos una casa?, ¿De qué están construidas las casas?, ¿Qué hace el papá, la mamá y los hijos en casa?, ¿Para qué ha traído las ollas, las fundas de almohadas, las cucharas, el mate, el papel higiénico?</li> <li>➤ Los niños responden a las interrogantes acerca de los objetos: ¿Todas las cosas que ha traído la mamá se utilizan en el mismo lugar?, ¿En dónde dejara las fundas de las almohadas, las ollas, el papel higiénico, las cucharas?, ¿Entonces las casas tienen diferentes ambientes?, ¿Por qué?</li> <li>➤ Los niños dan sus respuestas, la profesora anota sus opiniones de la pizarra.</li> </ul>	Disfraz  Ollas  Funda de almohada  Mate  Cucharas  Papel higiénico  Pizarra  Plumón  Mota	5 min

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños a realizar un juego. El juego consiste en designar y señalar una ubicación en el aula que corresponda a un ambiente de la casa, luego la profesora menciona el nombre de un objeto, los niños irán saliendo en forma ordenada, cogiendo el objeto y colocándolo en el ambiente que corresponde ubicarlo, en él los niños expresaran una idea en relación a las actividades que se realizan en ese ambiente seleccionado.</li> <li>➤ Los niños comentan acerca del juego realizado, observando y verificando que los objetos se encuentren agrupados de acuerdo al lugar que corresponde ubicarlo en cada ambiente de la casa, expresando la situación realizada.</li> <li>➤ Los niños reciben los objetos traídos para que los manipulen y exploren, describiéndolas diferentes características perceptuales que puedan observar.</li> <li>➤ Los niños reciben tarjetas con dibujos de objetos que podemos encontrar en cada uno de los ambientes de la casa para que los agrupen de acuerdo al lugar o ambiente que corresponde ubicarlos dentro de la casa, expresando la acción realizada.</li> <li>➤ Los niños arman una casita con palitos de chupete y dibujan los objetos que han agrupado de acuerdo al lugar que se los ha ubica por su uso en la casa, expresando la acción realizada.</li> </ul>	<p>Aula</p> <p>Carteles</p> <p>Imágenes</p> <p>Ollas</p> <p>Funda de almohada</p> <p>Mate</p> <p>Cucharas</p> <p>Papel higiénico</p> <p>Tarjetas</p> <p>Palitos de chupete</p> <p>Hojas de papel bon</p>	35 min
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se dialoga de lo trabajado durante la mañana, ¿Qué hicieron?, ¿Qué ambientes hay en casa?, ¿Cómo hay que tener la cocina, el dormitorio?, ¿En dónde hemos ubicado las cucharas, tazas, ollas?, ¿En dónde se han colocado la ropa, las fundas de las almohadas?, ¿Qué se aprendió hoy día?, ¿Les gusto lo realizado? ¿Por qué?</li> </ul>	<p>Dialogo abierto</p>	5 min

**VI. INSTRUMENTOS:**

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

**BIBLIOGRAFIA**

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
REGIÓN CAJAMARCA

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA													
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso y expresa la acción realizada											
		Agrupa los objetos de acuerdo a su uso en la casa en el ambiente que corresponde durante el juego realizado.			Agrupa las tarjetas de acuerdo al uso que se tiene en casa.			Expresa en forma oral la acción realizada al agrupar los objetos de acuerdo a su uso en la casa.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01		.			.			.			3		
02		.			.			.			3		
03		.			.			.			3		
04		.			.			.			3		
05		.			.			.			3		
06		.			.			.			3		
07		.			.			.			3		
08		.			.			.			3		
09		.			.			.			3		
10		.			.			.			3		
11		.			.			.			3		
12		.			.			.			3		
13		.			.			.			3		
	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>			<b>13</b>			<b>13</b>					
	<b>%</b>	<b>100</b>			<b>100</b>			<b>100</b>					

## DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 28 de abril del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°: 778 - Pachaní**
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 07/10**
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
No, porque las indicaciones que di no fueron claras para los niños.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**  
Sí, no llegaron a verbalizar las acciones realizadas.
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**  
No, porque algunos no estuvieron contextualizados a la realidad de los niños.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**  
Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
  - Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/ N°:778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 10 de mayo del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 08
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a representar y contar los útiles escolares de la mochila”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Representación y expresión de cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Representa y cuenta hasta cinco objetos	Representa y expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se presenta a los niños una mochila con diversos materiales, teniendo de cada categoría 5 unidades: pinceles, crayolas. Tijeras, cuadernos, temperas, plumones, se comenta acerca de los materiales que hay.</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Qué objetos observas?, ¿Para qué sirven estos objetos?, ¿En que lo hemos traído?, ¿En dónde encontramos estos materiales?, ¿Conocen otros materiales que sirvan para realizar nuestros trabajos?, ¿Cuáles?</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Si no hubieran estos materiales podríamos hacer nuestros trabajos?, ¿Es necesario que haiga material suficiente?, ¿Por qué?, ¿Qué hacemos para saber qué cantidad hay?</li> <li>➤ Informamos a los niños que hoy día vamos a contar hasta cinco.</li> </ul>	Mochila  Pinceles  Crayolas  Tijeras  Cuadernos  Temperas  Plumones	5 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños a realizar el juego denominado: “Juego de los números”.</li> <li>➤ El juego consiste en entregar en grupos a los niños diversos materiales y tarjetas con números del 1, 2, 3, 4, 5. A las indicaciones de la profesora los niños forman agrupaciones de acuerdo a lo solicitado relacionando la cantidad con el número. Los niños deberán contar uno a uno lo que se les ha solicitado.</li> <li>➤ Se le entrega de forma individual piedritas para que las cuente una a una hasta cinco y luego las pinten con tempera de un determinado color.</li> <li>➤ Se entrega una hoja para que los niños dibujen la cantidad de piedritas.</li> <li>➤ Los niños exhiben y valoran sus trabajos, expresando la acción realizada.</li> </ul>	Tarjetas  Piedritas  Temperas  Hoja de papel bond  Cinta maskin	35 min
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se dialoga de lo trabajado durante la mañana: ¿Qué hemos realizado?, ¿Cómo lo han hecho?, ¿Cómo sabían que había 1, 2, 3, 4, 5?, ¿Qué más podemos agrupar?, ¿Cómo saben cuántos hay?, ¿Pueden hacer lo mismo en casa?, ¿Qué he aprendido hoy día?, ¿Les gusto? ¿Por qué?</li> </ul>	Dialogo abierto	5 min

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## VI. INSTRUMENTOS

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

### **BIBLIOGRAFIA.**

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
 REGIÓN CAJAMARCA

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA													
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Representa y expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje											
		Expresa en forma oral la cantidad de materiales de hasta cinco al formar las agrupaciones solicitadas durante el juego			Dice hasta cinco la cantidad de piedritas.			Expresa hasta cinco la cantidad de piedritas que pinta					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01		.			.			.			3		
02		.			.			.			3		
03		.			.			.			3		
04		.			.			.			3		
05		.			.			.			3		
06		.			.			.			3		
07		.			.			.			3		
08		.	.		.			.			2	1	
09		.			.			.			3		
10		.			.			.			3		
11		.	.		.			.			2	1	
12		.			.			.			3		
13		.			.			.			3		
<b>TOTAL</b>		<b>11</b>	<b>2</b>		<b>13</b>			<b>13</b>					
<b>%</b>		<b>84.6</b>	<b>15.4</b>		<b>100</b>			<b>100</b>					



## DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 10 de mayo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°: 778 - Pachaní**
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 08/10**
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**
- No
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
- Sí, porque fueron suficientes, pertinentes al contexto, edad y al logro esperado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
  - Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/ N°: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 19 de mayo del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 09
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos siguiendo un modelo de repetición”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Elaboración de cenefas siguiendo un patrón de repetición de acuerdo al color.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Patrón de repetición	Expresa con su propio lenguaje cuales son los tres elementos que se repiten en un patrón de repetición.

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se presenta a los niños una bolsa negra, preguntándoles: ¿Qué será?, simula preguntar a lo que tienen dentro ¿Quieren salir?</li> <li>➤ Saca una a una la silueta de un pajarito, cada uno de diferente color: rojo, amarillo y azul, pegándolos en la pizarra.</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Qué son?, ¿De qué color son estos pajaritos?, ¿Cómo cantan?, ¿Ustedes conocen a los pajaritos?, ¿Cuándo vuelan como se ordenan?</li> <li>➤ Se dialoga con los niños: como tenemos estos 3 pajaritos de diferente color: rojo, amarillo y azul, han decidido traer a mas hermanitos de su color, pero desean ordenarse en fila combinando el color que tienen. ¿Cómo podrían ordenarse de acuerdo a sus colores?</li> <li>➤ Se informa a los niños que el día de hoy vamos a ordenar los objetos de acuerdo a su color.</li> </ul>	<p>Bolsa negra</p> <p>Siluetas de pajaritos</p> <p>Pizarra</p> <p>Cinta maskin</p>	5 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se proporciona a cada niño al azar la silueta de un pajarito de color rojo, amarillo, azul para que jueguen simulando ser los pajaritos y ordenándose de acuerdo a su color siguiendo un modelo, expresando cuales son los 3 elementos que se repiten.</li> <li>➤ Los niños reciben pepitas de color rojo, amarillo y azul para que los ordenen de acuerdo a su color siguiendo el modelo que ellos construyan, expresando los tres elementos que se repiten.</li> <li>➤ Los niños en forma grupal elaboran cenefas al exterior de su jardín, para ambientarlo con motivo del día de la educación inicial.</li> <li>➤ Cada niño elige un color de tempera entre rojo, amarillo y azul para que siguiendo un modelo construyan sus secuencias con el estampado de sus manos en tiras de cartulina que serán los próximos cenefas, expresando los tres elementos (colores) que se repiten en el modelo.</li> </ul>	<p>Siluetas de pajaritos</p> <p>Pepitas</p> <p>Cartulina</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Temperas</p> <p>Cinta maskin</p>	35 min

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA**

<b>Cierre</b>	<p>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Qué actividades hemos realizado?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Cómo se ordenaron los pajaritos?, ¿Cómo ordenaron las pepitas?, ¿Qué aprendimos hoy día?, ¿Les gusto? ¿Por qué?</p>	Dialogo abierto	5 min
---------------	---	--------------------	-------

**VI. INSTRUMENTOS:**

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

**BIBLIOGRAFIA.**

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
 REGIÓN CAJAMARCA

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA													
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Expresa con su propio lenguaje cuales son los tres elementos que se repiten en un patrón de repetición.											
		Expresa en forma oral los tres elementos (colores) que se repiten en el patrón de repetición al ordenar las siluetas de los pájaros.			Dice los tres elementos que se repiten al construir su secuencia con las pepitas de colores			Expresa en forma oral los tres elementos (colores) que se repiten al elaborar las cenefas.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01		.			.			.			3		
02		.			.			.			3		
03		.			.			.			3		
04		.			.			.			3		
05		.			.			.			3		
06		.			.			.			3		
07		.			.			.			3		
08		.			.			.			3		
09		.			.			.			3		
10		.			.			.			3		
11		.			.			.			3		
12		.			.			.			3		
13		.			.			.			3		
<b>TOTAL</b>		<b>13</b>			<b>13</b>			<b>13</b>					
<b>%</b>		<b>100</b>			<b>100</b>			<b>100</b>					

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 19 de mayo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°:** 778 - Pachaní
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 09/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### **II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR**

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

Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**

No

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

Sí, porque fueron suficientes, pertinentes de acuerdo a su edad y al logro esperado.

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

Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.

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

- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
- Considerar la intensidad pedagógica.
- Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
- Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. NOMBRE DE LA I.E.I/ N°: 778 - Pachaní
- b. EDAD: 5 años
- c. DOCENTE: Rosita, Mantilla Quispe
- d. FECHA: 20 de mayo del 2016

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

- a. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- b. SESIÓN: N° 10
- c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a contar las herramientas del albañil”
- d. DURACIÓN: 45 minutos

### III. PRODUCTO:

- Expresión en forma oral de cantidades de objetos hasta seis.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Conteo de objetos hasta seis	Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siguiendo las normas de convivencia nos dirigimos a visitar a los trabajadores de la escuela que se encuentran realizando la construcción de los servicios higiénicos, dialogamos con algunos de ellos, observando cómo y con que realizan su trabajo, nos despedimos y regresamos al aula.</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿A dónde hemos ido?, ¿Quiénes se encuentran ahí?, ¿Qué hacen?, ¿Qué herramientas utilizan?, ¿Cómo lo hacen?</li> <li>➤ Los niños responden a las preguntas: ¿Si no hubieran esas personas que trabajan en construcción quien podría hacer este trabajo?, ¿Saben cómo se llaman a las personas que trabajan en la construcción?, ¿Necesitamos de los albañiles para realizar nuestras construcciones?, ¿Si no hubiera el material o herramientas, el albañil podría hacer su trabajo?, ¿Cómo sabe el albañil que cantidad de materiales o herramientas tiene?</li> </ul>	<p>Albañil</p> <p>Materiales de un albañil</p>	5 min



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños a realizar el juego: “el juego de los números”.</li> <li>➤ El juego consiste en formar tres grupos de acuerdo a una herramienta o material que necesite el albañil para realizar su trabajo, para ello cada niño escogerá al azar una tarjeta con la figura de una herramienta o material que utiliza el albañil.</li> <li>➤ Los niños observaran a la docente caracterizada de un albañil con algunos implementos de este, ella sacara una tarjeta con un número y otra con una herramienta o material que utiliza el albañil.</li> <li>➤ Los niños se agrupan de acuerdo a las tarjetas que les correspondió y la cantidad solicitada, otorga al albañil lo que solicita, cada grupo deberá estar muy atento a lo que se solicita, evitando equivocarse y expresando en forma oral la cantidad solicitada.</li> <li>➤ Los niños comentan acerca del juego realizado, observando y revisando las tarjetas que mostro el albañil.</li> <li>➤ Se entrega en grupos de trabajo algunos objetos que utiliza el albañil, para manipularlos y explorarlos, describiendo las diferencias de cada objeto.</li> <li>➤ Se les proporciona a los niños en grupo de trabajo tarjetas con los números del 1 al 6 para que relacionen y expresen en forma oral la cantidad de herramientas que corresponden.</li> <li>➤ Los niños exhiben y valoran sus trabajos, comentando y contando la cantidad de ladrillos que ha dibujado.</li> </ul>	<p>Tarjetas con dibujos</p> <p>Pala</p> <p>Pico</p> <p>Ropa de un albañil</p> <p>Wincha</p> <p>Escuadra</p> <p>Alicata</p> <p>Tarjetas con números</p> <p>Cinta maskin</p>	<p style="text-align: center;">35 min</p>
<p style="text-align: center;"><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se dialoga de lo trabajado durante esta mañana: ¿A dónde fuimos de visita?, ¿Quiénes estaban trabajando?, ¿Qué hacen los albañiles?, ¿Qué utilizan?, ¿Qué juegos hemos realizado?, ¿Qué han dibujado?, ¿Qué hemos aprendido?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?</li> </ul>	<p>Dialogo</p>	<p style="text-align: center;">5 min</p>

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

## VI. INSTRUMENTOS:

- Ficha de observación
- Diario reflexivo

## BIBLIOGRAFIA

EDUCACIÓN, M. D. (2006). *Guía De Evaluación De Educacion Inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.

EDUCACIÓN, M. D. (2009). *Propuesta Pedagógica De Educación Inicial*. Lima.

EDUCACIÓN, M. D. (2015). *Rutas Del Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL  
REGIÓN CAJAMARCA

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: MATEMÁTICA													
N° DE ORDEN		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje											
		Expresa en forma oral hasta seis la cantidad de herramientas solicitadas en el juego.			Dice hasta seis la cantidad de herramientas que indica la tarjeta			Expresa en forma oral la cantidad de ladrillos que ha dibujado					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01		.			.			.			3		
02		.			.			.			3		
03		.			.			.			3		
04		.			.			.			3		
05		.			.			.			3		
06		.			.			.			3		
07		.			.			.			3		
08		.			.			.			3		
09		.			.			.			3		
10		.			.			.			3		
11		.			.			.			3		
12		.			.			.			3		
13		.			.			.			3		
	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>			<b>13</b>			<b>13</b>					
	<b>%</b>	<b>100</b>			<b>100</b>			<b>100</b>					

## DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Pachaní, 20 de mayo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N°:** 778 - Pachaní
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de la I. E.I. N°778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** 10/10
- 1.6. Docente participante:** Rosita, Mantilla Quispe

### II. PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque tuve en cuenta el establecimiento de reglas y permití que se verbalicen las acciones realizadas.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿cuales?**
- No
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
- Sí, porque fueron suficientes, pertinentes de acuerdo a su edad y al logro esperado.
- 2.4. ¿el instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque los indicadores seleccionados tienen en cuenta el nivel de logro, además de haber considerado tres ítems que me permiten recoger de manera más objetiva la información.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Tener una estrategia clara, pertinente a la edad y contexto de los niños.
  - Considerar la intensidad pedagógica.
  - Promover un juego activo y participativo considerando los principios de la educación inicial.
  - Promover el cumplimiento de los acuerdos de convivencia.

**MATRIZ N° 01: DE PLAN DE ACCIÓN**

<b>HIPÓTESIS DE LA ACCIÓN:</b>													
La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.													
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										2017
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	M
<b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN</b>													
1. Revisión y ajuste del marco teórico.													
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.													
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.													
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.													
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.													

6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.																			
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.																			
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.																			
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.																			
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.																			
11. Revisión y reajuste del informe, y entrega final.																			
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.																			
13. Sustentación del trabajo de Investigación Acción																			

## MATRIZ N° 02: DE LAS ACCIONES

### 7.1.1. De los resultados

Hipótesis de la acción: La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

Acción	Indicadores de proceso	Fuente de verificación

### MATRIZ N° 03: DE LOS RESULTADOS

Hipótesis de la acción: La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016

Resultados	Indicadores de proceso	Fuente de verificación



#### MATRIZ N° 04: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
SESIÓN N° 01			
SESIÓN N° 02			
SESIÓN N° 03			
SESIÓN N° 04			
SESIÓN N° 05			
SESIÓN N° 06			
SESIÓN N° 07			
SESIÓN N° 08			
SESIÓN N° 09			
SESIÓN N° 10			
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)			

**MATRIZ N° 05: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN**

**Título:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

Estrategia	Juego dirigido (7)										Juego libre (3)										F		%	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Si	No	Si	No
Item																								
01																								
02																								
03																								
04																								
05																								
06																								
07																								
08																								
09																								
10																								
Si																								
No																								
Si %																								
No %																								

### MATRIZ N° 06: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I .N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

SESIONES	PREGUNTA1 ¿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. ¿Cuales?	PREGUNTA 3 ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1					
2					
3					
4					
5					
6					

<b>7</b>					
<b>8</b>					
<b>9</b>					
<b>10</b>					
<b>SISTEMATIZACIÓN</b>					

## MATRIZ N° 07: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Hipótesis de acción:** La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Área:** Matemática

**Edad:** 5 años

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida				
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas																												
Indicador		Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.		Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.		Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.		Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.		Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.										
N° de estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entr.		Sal.		Ent.		Sal.			
																					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
1																														
2																														
3																														
4																														
5																														
6																														
7																														
8																														
9																														
10																														
11																														
12																														
13																														
Total (f)	SI																													
	NO																													
Total (%)	SI																													
	NO																													

## MATRIZ N° 08: PROCESAMIENTO DE LOGRO DE APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIÓN

**Título de la investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Hipótesis de la acción:** La aplicación de actividades lúdicas como juego libre, juego dirigido y juego presenciado durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Área:** Matemática

**Edad:** 5 años

competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																																			
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas																																			
Indicador	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.			Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.			Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.			Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.			Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.			Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.			Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.			Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.			Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores			Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentaje		
Nivel de logro	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje											
Sesión	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10																																				
Frecuencia																																				
Porcentaje																																				

**Leyenda:** C = Inicio      B = Proceso      A = Logrado

### MATRIZ N° 09: MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

Ficha de autoevaluación de aplicación de las estrategias.	Lista de cotejo de evaluación de entrada y salida.	Fichas de observación de la evaluación del proceso de aprendizaje.	Comentarios y Conclusiones

**MATRIZ N° 10: DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

<b>Acción(es) realizadas</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Familia</b>	<b>Institución Educativa</b>	<b>Comunidad en general</b>



## Lista de cotejo para la evaluación de entrada de los niños

**Título del Trabajo de Investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Investigador:** Mantilla Quispe, Rosita

**Área:** Matemática

**Edad de los Niños:** 5 años

**Fecha:** 08/ 03/ 2016

**Instrucciones:** Marca en el casillero según corresponda.

Estudiante	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.		Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.		Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.		Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.		Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.		Puntaje		Total		%			
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Cotrina Narro, Juber Manrique																												
Gamboa Tafur, Marlith																												
Longa Mendoza, Yendi Melani																												
Longa Muñoz, Jhessika Mayra																												
Mendoza Vásquez, Leonel																												
Mejía Pezantes, Helen Anita																												
Narro Espino, Sindy																												
Narro Longa, Noelia Mabel																												
Narro Mendoza, Estefani																												
Palacios López, Yen Oliber																												
Pizan Tafur, keily Patrocinia																												
Pretell Longa, Tavita Manyuri																												
Saavedra Cotrina, Leyci Talita																												
<b>Total</b>																												
<b>%</b>																												

### Lista de cotejo para la evaluación de salida de los niños

**Título del Trabajo de Investigación:** Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 778, Pachani, Asunción, Cajamarca, 2016.

**Investigador:** Mantilla Quispe, Rosita

**Área:** Matemática

**Edad de los Niños:** 5 años

**Fecha:** 24/05/ 2016

**Instrucciones:** Marca en el casillero según corresponda.

Estudiante	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño; y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa el criterio para ordenar con material concreto de largo a corto.		Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones muchos – pocos.		Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa en forma oral la situación realizada.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: más que, menos que.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) has 3 objetos de grande a pequeño.		Agrupa objetos de acuerdo a su categoría o uso, y expresa la acción realizada.		Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.		Expresa en forma oral el criterio para ordenar (seriación) hasta tres colores.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.		Puntaje		Total		%	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Cotrina Narro, Juber Manrique																										
Gamboa Tafur, Marlith																										
Longa Mendoza, Yendi Melani																										
Longa Muñoz, Jhessika Mayra																										
Mendoza Vásquez, Leonel																										
Mejía Pezantes, Helen Anita																										
Narro Espino, Sindy																										
Narro Longa, Noelia Mabel																										
Narro Mendoza, Estefani																										
Palacios López, Yen Oliber																										
Pizan Tafur, keily Patrocinia																										
Pretell Longa, Tavita Manyuri																										
Saavedra Cotrina, Leyci Talita																										
<b>Total</b>																										
<b>%</b>																										

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Apellidos y nombres del participante: Mantilla Quispe Rosita
- b. I.E.I.: Pachani            Lugar: Pachani            Fecha: \_\_\_/\_\_\_/2016
- c. Edad de los estudiantes: 5 años

### II. SESION DE APRENDIZAJE

- a. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Jugamos agrupar los objetos según su tamaño”
- b. Estrategia: Actividades Lúdicas

### III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE

N°	INDICADORES EN LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
1	Motive para que los estudiantes recuerden los acuerdos de convivencia.		
2	Permití que se establezcan de manera clara las reglas del juego.		
3	Promoví la realización de un juego dirigido, motivador, activo y positivo.		
4	Permití libertad de movimiento y desplazamiento.		
5	Ofrecí un espacio adecuado para que los niños se desenvuelvan con comodidad.		
6	Estuve alerta a las situaciones de juego frente a cualquier incidente y con fines de evaluación.		
7	Promoví un juego pertinente a la edad y contexto de los niños.		
8	Favorecí la comprensión y el proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.		
9	Presente situaciones retadoras y de desafío, en la búsqueda de la solución del problema.		
10	Brinde oportunidad para que los niños expresen sus opiniones con respecto al juego realizado.		

## EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Esta imagen corresponde a la sesión de aprendizaje N° 01 y se observa a la estudiante Leyci escogiendo una pelota.



Esta imagen corresponde a la sesión de aprendizaje N° 01 y se observa al estudiante Juber mostrando la pelota que eligió según al equipo que pertenece.





Esta imagen corresponde a la sesión de aprendizaje N° 01 y se observa a todos los estudiantes ordenando sus pelotas teniendo en cuenta su tamaño.



Esta imagen corresponde a la sesión de aprendizaje N° 01 y se observa a la estudiante Marlith dibujando lo realizado en la actividad lúdica.





Esta imagen corresponde a la sesión de aprendizaje N° 09 y se observa a la profesora guiando a los estudiantes en la actividad lúdica y como resultado la elaboración de un cenefa.



Esta imagen corresponde a la sesión de aprendizaje N° 09 y se observa a la profesora guiando a los estudiantes Tavita en la realización de la actividad lúdica para contribuir en la elaboración del cenefa.

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Adán Longa Flores, identificado con DNI N°43688338, padre de familia de la niña Jhessika Mayra Longa Muñoz, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



Adan Longa Flores

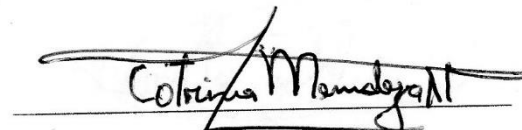
DNI: 43688338

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS

Yo Gregorio Cotrina Mendoza, identificado con DNI N°26699332, padre de familia de la niño Juber Manrique Cotrina Narro, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cotrina Mendoza', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Gregorio Cotrina Mendoza

DNI N°2669933

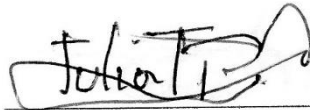


## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Julia Tafur Pizan, identificado con DNI N°26641326, padre de familia de la niña Marlith Gamboa Tafur, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



---

Julia Tafur Pizan

DNI: 26641326

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS

Yo María Guadalupe Mendoza Vásquez, identificado con DNI N°44859312, padre de familia de la niña Yendi Melani Longa Mendoza, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



María Guadalupe Mendoza Vásquez

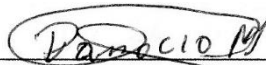
DNI: 44859312

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Damacio Mendoza Narro, identificado con DNI N°26638692, padre de familia de la niño Leonel Mendoza Vásquez, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



---

Damacio Mendoza Narro

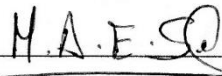
DNI: 26638692

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo María Andrea Espino Sánchez, identificado con DNI N°43936338, padre de familia de la niña Sindy Narro Espino, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



María Andrea Espino Sánchez

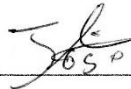
DNI: 43936338

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo José Ricardo Narro Pizan, identificado con DNI N°42025403, padre de familia de la niña Noelia Mabel Narro Longa, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



---

José Ricardo Narro Pizan

DNI: 42025403

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Norma Aurorita Mendoza Vásquez, identificado con DNI N°76937884, padre de familia de la niña Estefani Narro Mendoza, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



Norma Aurorita Mendoza Vásquez

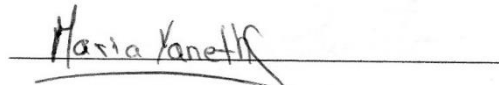
DNI: 76937884

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo María Yaneth Palacios López, identificado con DNI N° 71750227, padre de familia de la niño Yen Oliver Palacios López, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



María Yaneth Palacios López


DNI: 71750227

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo María Tafur Vásquez, identificado con DNI N° 26712714, padre de familia de la niña Keily Patrocinia Pizan Tafur, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



---

María Tafur Vásquez

DNI: 26712714

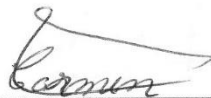


## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Carmen Rosa Narro Longa, identificado con DNI N°43541016, padre de familia de la niña Tavita Manyuri Pretell Longa, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



---

Carmen Rosa Narro Longa

DNI: 43541016

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo María Urgencia Cotrina Vásquez, identificado con DNI N°44473626, padre de familia de la niña Leyci Talita Saavedra Cotrina, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



---

María Urgencia Cotrina Vásquez

DNI: 44473626

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Elsa Catalina Pezantes Chacón, identificado con DNI N°48554850, padre de familia de la niña Helen Anita Mejia Pezantes, por medio del presente documento autorizo a la profesora Rosita Mantilla Quispe, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de informe final del trabajo de investigación del programa de segunda especialidad de educación inicial dictado por la universidad nacional de Cajamarca en convenio con el ministerio de educación.

Pachaní, 24 de octubre de 2016.

Atentamente,



---

Elsa Catalina Pezantes Chacón

DNI: 48554850



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"  
Fundada por la Ley 14015 del 13 de febrero de 1963

Facultad de Educación

Pabellón 16-302 Ciudad Universitaria. Teléfono: 315547

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 dieciocho horas del día cinco de mayo del 2017, se reunieron en el ambiente de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Víctor Homero Cortada Sauchi
2. Secretario: Docente H.G. Rogelio Amador Juancha Apurita
3. Vocal: Docente Lic. Elmer Luis Pisco Espinocha

Y en calidad de asesor el docente Dr. Virgilio Edgry Vargas

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

Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la capacidad comunicativa y representativa de ideas matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E. D. N.º 1778, Pacham, Asociación Agrarias, 2016.

Presentado(a) por Rosita Ysantilla Quipe, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado con el puntaje acumulado de: dieciocho (18) puntos sobre veinte.

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

Siendo las dieciocho 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, 18 de mayo del 2017.

[Firma]  
Presidente

[Firma]  
Secretario

[Firma]  
Vocal

[Firma]  
Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: ROSITA MANTILLA QUISPE

DNI /Otros N°: 43996578

Correo electrónico: rous.20.77@hotmail.com

Teléfono: 926288472

2. Grado, título o Especialización

Bachiller  Título  Magister  Doctor  Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación<sup>1</sup>:

Tesis  Trabajo Académico  Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACION DE APTITUDES LÓGICAS PARA DESARROLLAR LA CAPACI-

DAD COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 6 AÑOS

DE LA I.E.I. N° 778 PACHANE, ASUNCIÓN, CAJAMARCA, 2016

Asesor: M.C. VERGILIO GÓMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

<sup>1</sup>Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



# Universidad Nacional de Cajamarca

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

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

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

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

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

\_\_\_\_\_  
09 / 10 / 2017  
Fecha

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