INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN EN SERVICIO

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE ORDEN EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA SECCIÓN "LILA" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 652-10 SANTA MARIA REYNA DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

ORIHUELA FALCON, Isabel Alina

Lima – Perú

2015

Quiero agradecer infinitamente a Dios, a cada una de las especialistas, y de manera muy especial a mi asesora pedagógica de investigación quien con su sabiduría paciencia y profesionalismo me apoyo constantemente.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a la memoria de mi madre quien siempre me inculcó perseverancia, responsabilidad y amor y que desde el cielo me acompaña. A mi familia fuente de amor y superación permanente.

Índice

Introducción……... 1

1. Caracterización de la Práctica pedagógica

1.1. Descripción del contexto sociocultural…….. 3

1.2. Deconstrucción de la práctica pedagógica……. 4

1.3. Justificación del Problema……. 7

2. Sustento teórico

2.1. Enfoque de Resolución de problemas y la noción de Orden……... 8

2.1.1. Definición de Noción de Orden……... 8

2.1.2. Definición de Seriación……... 9

2.1.3. Actividades para construir seriaciones en la escuela infantil….. 10

2.1.4. La enumeración de Colecciones……. 12

2.1.5. Conservación de orden…… 12

2.1.6. Correspondencia…….. 13

2.1.7. Seriación como noción de Orden……. 14

2.1.8. Secuencia Metodológica de las Matemáticas…….. 15

2.2. Estrategias para desarrollar la noción de orden……... 16

2.2.1. Definición de Actividades Lúdicas……. 16

2.2.2. Características del juego…….. 17

2.2.3. Tipos de Juego según Piaget……..... 17

2.2.4. Importancia del juego como resultado didáctico……. 19

3. Metodología de la investigación

3.1. Caracterización de los estudiantes……... 22

3.2. Objetivos……. 22

3.2.1. General……. 22

3.2.2. Objetivos específicos……... 23

3.3. Hipótesis de acción…….. 23

3.4. Instrumentos……..... 24

3.4.1. Lista de cotejo para el diseño de Actividades……. 24

3.4.2. Lista de Cotejo para los recursos a aplicar…….. 25

3.4.3. Diario Reflexivo…….. 26

3.4.4. Guía de Observación……..... 27

3.4.5. Instrumento de línea de base……...
3.4.6. Matrices…….. 28
a) Matriz para evaluar hipótesis 1……... 29
b) Matriz para evaluar hipótesis 2……... 30
c) Matriz para evaluar hipótesis 3……... 31
4. Práctica Pedagógica Innovadora
4.1. Reconstrucción de la práctica pedagógica: Propuesta Innovadora 32
4.1.1. Mapa de la Reconstrucción……. 34
4.1.2. Análisis categorial de la Reconstrucción…… 35
4.2. Propuesta Pedagógica Innovadora……. 36
4.2.1. Fundamentación……. 36
4.2.2. Organización Curricular……. 37
4.2.3. Plan de acción……. 38
4.2.4. Evaluación y Seguimiento del Plan de Acciones……... 41
4.2.5. Evidencias de la Práctica Pedagógica Innovadora……. 45
4.2.6. Propuesta Pedagógica Innovadora y planificador de …… 46
Actividades de Aprendizaje
4.2.7. Desarrollo de la actividad de Aprendizaje…….. 48
5. Presentación de Resultado
5.1. Procesamiento y análisis de la información……... 137
5.1.1. Análisis de los datos codificados en los diarios reflexivos 137
5.1.2. Análisis de los datos de la lista de cotejo de entrada y salida 139
(tablas, gráficos e interpretación de las actividades de
aprendizaje)
5.1.3. Análisis de los datos recogidos de aplicación de la propuesta 143
pedagógica innovadora.
5.1.4. Análisis de los datos recogidos de la aplicación de la propuesta 150
pedagógica innovadora antes y ahora.
5.1.5. Análisis comparativos de la evaluación diagnostica y de análisis 152
5.1.6. Análisis de los datos recogidos del proceso de acompañamiento 156
5.2. Triangulación……. 158
5.3. Reflexión de la practica pedagógica antes y ahora.…… 160
5.3.1 Cuadro para el análisis comparativo de la implementación de

recursos y materiales…….. 161
5.4 Lecciones aprendidas…… 162
5.5 Nuevas rutas de investigación……... 163
CONCLUSIONES…….. 164
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS……... 165

APÉNDICES
01. Diarios codificados de la deconstrucción de la práctica pedagógica. 167
02. Matriz de dimensiones…….. 170
03. Tabla consolidada de Guías de observación……. 171

Índice de Tablas

Tabla 1 Análisis categorial de la deconstrucción *6*
Tabla 2 Análisis categorial textual de la deconstrucción *6*
Tabla 3 Análisis categorial de la reconstrucción *34*
Tabla 4 Análisis categorial textual de la reconstrucción *34*
Tabla 5 Análisis de los datos de la lista de cotejo de entrada y salida *109*
Tabla 6 Resultado de la lista de cotejo de entrada dimensión evocar *110*
Tabla 7 Resultado de la lista de cotejo salida dimensión seriación *111*
Tabla 8 Resultado de la lista de cotejo salida dimensión evoca *112*
Tabla 9 Resultado de la actividad de aprendizaje N°02 y 03 *113*
Tabla 10 Resultado de la actividad de aprendizaje N° 09 y 12 *114*
Tabla 11 Resultado de la actividad de aprendizaje N° 06 y 11 *115*
Tabla 12 Resultado de la actividad de aprendizaje N° 01 y 04 *116*
Tabla 13 Resultado de la actividad de aprendizaje N° 05 y 01 *117*
Tabla 14 Resultado de la actividad de aprendizaje N° 08 *118*
Tabla 15 Resultado de la actividad de aprendizaje N° 07 *119*
Tabla 16 Resultado comparativos dimensión seriación *120*
Tabla 17 Resultado comparativos dimensiones evoca *121*

Índice de figuras

Figura 1. Mapa de la deconstrucción 5
Figura 2. Mapa de la reconstrucción 33
Figura 3 Barras de la lista de cotejo de entrada de dimensión seriación 109
Figura 4 Barras de lista de cotejo entrada dimensión evoca 110
Figura 5 Gráfico de barras lista de cotejo salida, dimensión seriación 111
Figura 6 Gráfico de barra lista de cotejo salida dimensión evoca 112
Figura 7 Resultado de la actividad de aprendizaje 2 y 3 113
Figura 8 Resultado de actividades 09 -12 114
Figura 9 Resultado de la actividad 06-11 115
Figura 10 Resultado de la actividad 01-04 116
Figura 11 Resultado de la actividad 05-01 117
Figura 12 Resultado de la actividad 08 118
Figura 13 Resultado de la actividad 07 119
Figura 14 Resultados comparativos dimensión seriación de lista de cotejo de entrada y salida 120
Figura 15 Resultado comparativo de dimensión evoca lista de cotejo de entrada y salida 121

Introducción

La resolución de problemas es considerada una de las capacidades cognitivas de mayor importancia en el desarrollo de los niños y niñas ya que viene a ser la base para el aprendizaje de diversas áreas de conocimiento. El desarrollar los procesos matemáticos va a permitir lograr proceso cognitivos en los niños y las niñas tales como la observación, comparación, manipulación y razonamiento lógico matemático entre otros lo cual les permitirá resolver sus propios problemas mediante estrategias innovadoras siendo una necesidad que se ha presentado en mi propuesta pedagógica.

Esta investigación es el resultado de una autocrítica diaria sobre mi práctica pedagógica a partir de los registros de mis diarios reflexivos, en los cuales se evidencia que la categoría recurrente es la metodología para la enseñanza de la matemática, está recurrencia hace que la metodología se convierta en una debilidad porque no utilizaba en mis actividades de aprendizaje la estrategia pertinente además que no desarrollaba procesos cognitivos ni metodológicos.

Por lo que la presente investigación acción busca innovar la ejecución de actividades de aprendizaje con estrategias lúdicas que desarrollen la noción de orden en el área de matemática, teniendo como sustento teórico los aportes de María del Carmen Chamorro quien manifiesta que las actividades lúdicas son más significativas en el aprendizaje de las matemáticas y María Rencoret Bustos la seriación, como noción de orden, también se basa en la comparación de tres objetos a la vez en lo cualitativo, para seriar correctamente es necesario visualizar el elemento del medio como más grande que el que le precede, y al mismo tiempo como más chico que el que le sucede. Piaget define seriar como la capacidad de ordenar un elemento en una serie de tal modo que él más grande entre los que queda por seriar o el más pequeño dentro de los que ya ha colocado. Logrando en forma gradual el sentido de orden.

El presente trabajo está dividido en cinco acápites. En el primer acápite **s**e hace referencia a la caracterización del contexto socio cultural donde se lleva a cabo mi práctica pedagógica, así como también el mapa de deconstrucción y la justificación del problema mencionado el por qué y para qué de la presente investigación.

En el segundo acápite se encuentra el sustento teórico mencionando las teorías relacionadas a la investigación acción y las estrategias que sustentan mi nueva práctica.

En el tercer acápite se explica la metodología de la investigación la caracterización de los estudiantes, el objetivo general, objetivos específicos, hipótesis de acción, y los instrumentos.

En el cuarto acápite, se presenta la práctica pedagógica innovadora con la planificación actividades lúdicas muy significativas para los niños y las niñas, donde se usó mucho material estructurado y no estructurado para la parte vivencial y lúdica, utilizando diversos espacios para el desarrollo de la noción de orden; a partir del cual ellos aprendieron de una manera divertida y activa, también se encuentra el mapa de reconstrucción, la fundamentación, el plan de acción, la evaluación y seguimiento del plan de acción y las evidencias de la práctica pedagógica innovadoras.

En el quinto acápite presentó los resultados de la propuesta, el procesamiento y análisis de la información y la matriz de triangulación de resultados, las lecciones aprendidas y conclusiones.

Finalmente, se presentan las referencias bibliográficas y apéndices de la investigación

1. Caracterización de la Práctica Pedagógica

1.1. Descripción del contexto sociocultural

Mi práctica pedagógica se desarrolla en la Institución Educativa Santa María Reyna N° 652-10 que está ubicado en el Sector Municipal 8 Mz. J Lote 17 en Yanavilla, la parte alta de Villa el Salvador, su suelo es llano y arenoso, de clima húmedo y muy frio en invierno, cuenta con 13 secciones desde cuna hasta inicial de 5 años, 11 secciones en la mañana y 2 en la tarde. Está ubicado en la zona Industrial, donde se comercializa y produce rubros de muebles de madera melamine, y pre fabricados, también se confeccionan calzados de cuero y se comercializan al por mayor y menor, contamos con el centro comercial de Maestro Home Center, un mercado al margen derecho y un centro de Salud a media cuadra. Con muchas oportunidades de trabajo para sus pobladores

Los pobladores en su mayoría son migrantes de provincias, los cuales vienen trayendo su cultura ancestral, los varones en un 95% son obreros y trabajadores independientes, las madres ama de casa y un mínimo porcentaje de empleadas de alguna empresa. Las familias son nucleares fusionadas y extensas, con nivel socio cultural medio

Con respecto a los niños y niñas del aula en un 25% presentan problemas de concentración y atención, en un 50% problemas de conducta y malos hábitos alimenticios normas de cortesía y hábitos de aseo e higiene, otra de las problemáticas evidenciadas es el poco interés por resolver problemas, debido a la falta de concentración y atención para resolverlos desde actividades cotidianas y aun las más complejas para ellos.

Foto de la fachada de la I.E.I 652-10
Fuente: fotografiado propio

1.2. Deconstrucción de la práctica pedagógica

Al ejecutar las actividades de aprendizaje, me di cuenta de algunas limitaciones que presentaba, las cuales se evidenciaban en el comportamiento y falta de concentración de los estudiantes, consideré que todo esto ocurría por el desconocimiento de enfoques, teorías y falta de uso de estrategias adecuadas y pertinentes en las actividades de aprendizaje.

Mediante el acompañamiento pedagógico pude darme cuenta que mi mayor dificultad estaba enfocada en las actividades de matemática específicamente en la noción de orden, ya que en los diarios reflexivos se observaba las escasas estrategias que utilizaba para el área; en este proceso la acompañante mediante su vasta experiencia, me ayudó a reconocer mis debilidades y tratar de mejorarlas, sus aportes y comentarios fueron de mucha ayuda para encontrar las dificultades en mi práctica pedagógica.

Todos los aportes de la acompañante y de otros observadores sirvió para que pudiera entender que necesitaba mejorar mi trabajo y que para ello debí ejecutar actividades con estrategias innovadoras a la vez que tenía que leer y conocer los procesos metodológicos, cognitivos que sustente mi nueva práctica.

En el siguiente mapa se muestra las categorías y sub categorías más recurrentes de mi práctica pedagógica, evidenciadas en los registros de mis diarios reflexivos los cuales debí mejorarlo a través de actividades lúdicas con estrategias innovadoras.

1.2 Deconstrucción de la práctica pedagógica

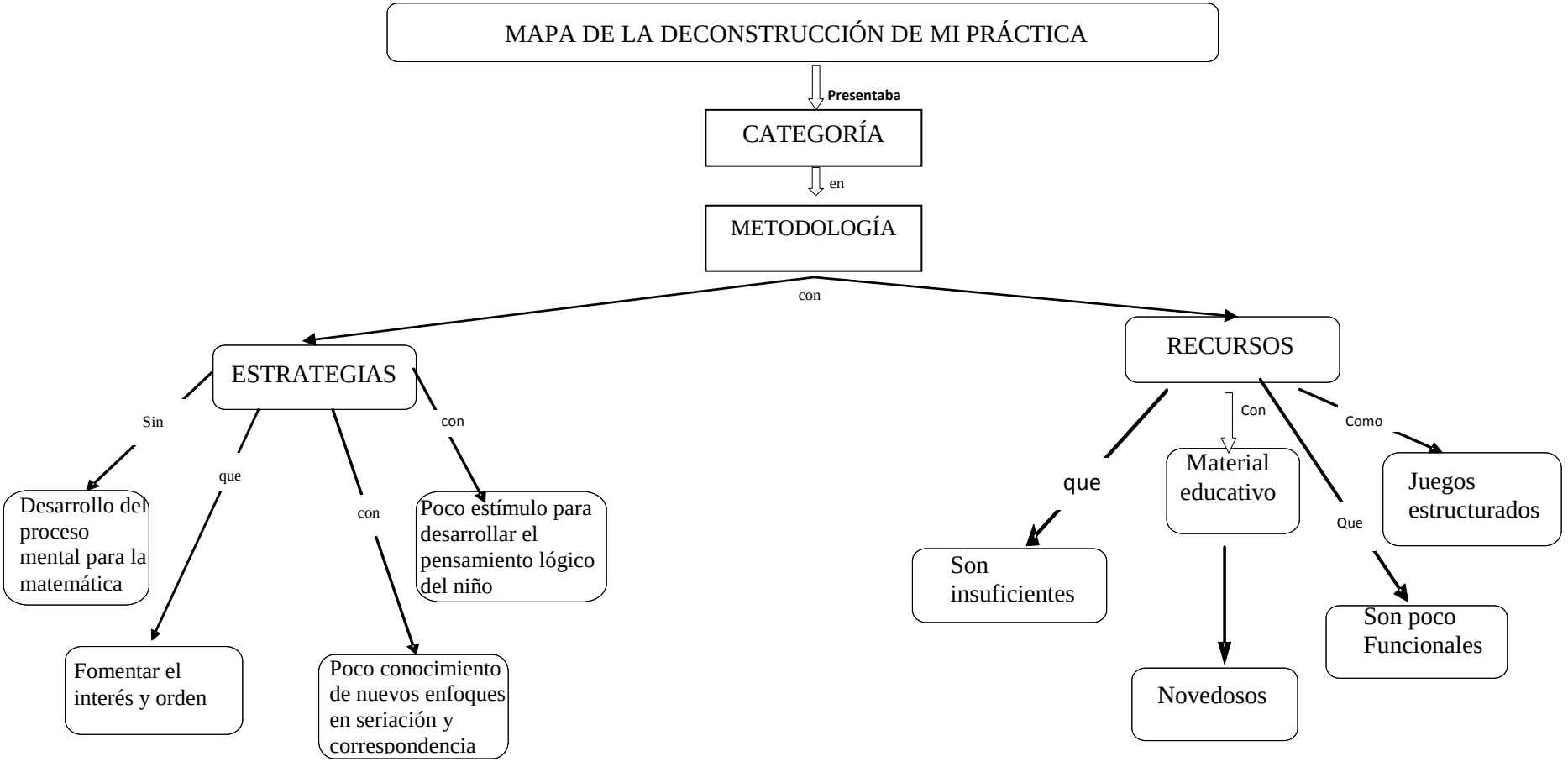


Figura 1. **Mapa de la Deconstrucción**
Fuente: Análisis de los Diarios Reflexivos

Tabla 1

Análisis Categorial de la Deconstrucción

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍA	FORTALEZAS	DEBILIDADES
METODOLOGÍA	Estrategias para la noción de orden	Programación de actividades teniendo en cuenta los procesos pedagógicos	- Desconocimiento de nuevos enfoques para desarrollar la noción de orden - Desconocimiento de sustento teórico - Carente de bagaje de Estrategias para desarrollar la seriación - Desconocimiento de secuencia metodológica en las actividades pedagógicas para desarrollar la matemática
RECURSOS	Material estructurado Material no estructurado	algunos materiales del MED y los que implemente hasta la fecha -siluetas, maderitas de colores, latas de colores, guías forradas, piedritas hojitas, palitos, conos, aros lija bloques números y cantidad	- Materiales insuficientes para todos los niños, solo hay para cada grupo - Desconocimiento del modo diverso de utilizar los material

Fuente: Análisis del Mapa de la Deconstrucción

Tabla 2

Análisis Categorial Textual de la Deconstrucción

ANÁLISIS CATEGORIAL TEXTUAL
Realizado el análisis de mis diarios reflexivos; identifiqué como aspecto recurrente que caracterizaban a mi práctica pedagógica, dificultades correspondientes a la categoría de Metodología en el área de Matemática lo cual evidencia dificultades en el desarrollo de Estrategias para desarrollar la Noción de orden. Debo indicar que a partir de mi experiencia, la Metodología es entendida como actividades que desarrollo para lograr aprendizajes en mis estudiantes de manera adecuada. De las dificultades encontradas, en esta categoría puedo detectar las siguientes: desconocimiento de Sustento teórico y nuevos enfoques para desarrollar la noción de orden; desconocimiento de estrategias para su desarrollo y de la secuencia metodológica para la realización de las actividades pedagógicas. Como fortaleza tengo que desarrollo la programación de actividades considerando los procesos pedagógicos. Como evidencia de lo descrito, cito textualmente un párrafo de mi diario reflexivo "la asistencia fue mejor están aumentando los niños y de ahí salió mi motivación con la cajita mágica, mostré lo traído, pero fueron los niños los que dijeron que es lo que ven (piedritas chapitas, tapitas y cuentas) les pregunte qué es esto? ¿Dónde lo vieron? Pregunte a los niños ¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve? ¿Esta uno solo o cuantos ven? En la Vivenciación corporal agrupamos a los niños y luego a las niñas, y fueron los niños los que dijeron, que estaban haciendo, estamos formando grupos miss, y yo les pregunté, ¿dónde hay más y donde hay menos señalando a cada grupo?, ellos pensaron respondieron a pesar de corta edad, luego de vivencia con su cuerpo, trabajamos con material concreto, luego dibujamos y por último verbalizaron lo que aprendieron"(D.R.N°10, del 15 de agosto del 2014)

Fuente: Diario Reflexivo de la Deconstrucción

Todo lo expuesto anteriormente, me permite formular el siguiente problema de Investigación:

¿Qué estrategias innovadoras aplicaré para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección “lila” de la Institución Educativa Inicial. 652-10 “Santa María Reyna” del distrito de villa el salvador - UGEL 01?

1.3. Justificación del Problema.

La presente investigación se justifica en la necesidad de lograr en los estudiantes la noción de orden, mediante actividades lúdicas, las cuales están dirigidas a crear una interacción entre el niño y la situación problema.

La necesidad de mejorar la resolución de problemas matemáticos se ha puesto en evidencia al analizar y reflexionar sobre los registros realizados en los diarios reflexivos, siendo esta una categoría recurrente que caracteriza la práctica pedagógica al iniciar el proceso de reflexión de la misma. Esta situación se tornó difícil en la práctica, en la cual se desarrollaba actividades de aprendizaje con el uso de pocas estrategias relacionadas al logro de la capacidad de noción de orden por desconocimiento de las teorías, enfoques y nuevas estrategias. Las que generaban aburrimiento y desinterés en los niños.

Según lo analizado, se vio necesario e indispensable mejorar la práctica pedagógica, a través de una Propuesta Pedagógica Innovadora basada en la aplicación de actividades lúdicas que le permita a los niños y las niñas desarrollar habilidades para la noción de orden de manera progresiva, fundamentada en enfoques y teorías actualizadas y el manejo de secuencia didáctica adecuada y de esa manera hacer que los estudiantes desarrollen la noción de orden de manera placentera e integradora a la resolución de problemas matemáticos.

2. Sustento Teórico Referencial

2.1 El Enfoque de Resolución de Problemas y la Noción de Orden.

Resolver problemas no sólo supone dominar una técnica matemática sino también procedimientos estratégicos y de control poderosos para desarrollar capacidades, como la matematización, representación, comunicación, elaboración de estrategias, utilización de expresiones simbólicas, argumentación, entre otras, la resoluciones de situaciones problemáticas implica entonces una acción que, para ser eficaz, moviliza una serie de recursos, diversos esquemas de actuación que integran al mismo tiempo conocimientos procedimientos matemáticos y actitudes.

Busca que los estudiantes valoren y aprecien el conocimiento matemático propicia que descubran cuan significativo y funcional puede ser ante una situación problemática precisa de la realidad.

> Así pueden descubrir que las matemáticas es un instrumento necesario para la vida, que aporta herramientas para resolver problemas con mayor eficacia y que permite, por lo tanto, encontrar respuestas a sus preguntas, acceder al conocimiento científico, interpretar y transformar el entorno. También aporta al ejercicio de una ciudadanía plena, pues refuerza su capacidad de argumentar, deliberar y participar en la institución educativa y la comunidad (Ministerio de Educación, 2013, p.10, 11).

Las matemáticas integran todas las áreas convirtiéndose en base para la vida diaria y sobre todo en la resolución de problemas

2.1.1 Definición de Noción de Orden. Es la capacidad a través de la cual ordenamos objetos de acuerdo a una propiedad o característica determinada usando la comparación entre dos o más objetos, buscando la simetría de los objetos a ordenar, ubicados en el espacio.

> Manifiesta que en la lengua española, la palabra "orden" tiene diversas acepciones, entre ellas Destacamos: la Manera de estar colocados las cosas o de sucederse en el espacio o en el tiempo: "Nos colocaron por orden de estatura" "Las fichas están en orden alfabético" la ceremonia trascurrió según el orden previsto" En el presente trabajo de investigación nos interesaremos por la relación de orden- cuyo estudio didáctico queremos abordar. (Chamorro, 2005, p. 105).

El orden se define como regla observada para hacer las cosas; disposición metódica de las cosas, colocación sucesiva y armoniosa de elementos, distribución, sucesión, colocación de las cosas en el lugar que les corresponda, regla establecida por la naturaleza.

Piaget quien mostró que en el entendimiento humano hay toda una organización mental previa al cálculo y que si ella no está, es en vano proseguir la enseñanza. En el concepto de número, se presentan ciertas ideas o nociones de orden interrelacionadas y sobre puestas en desarrollo simultáneo.

La ordenación se basa en la comparación, que permite relacionar unos elementos con otros, comparar es un proceso del pensamiento, que consiste en observar diferencias y similitudes, es conveniente resaltar el concepto de orden que está estrechamente ligada a la comparación, el orden se define como colocación sucesiva y armoniosa de elementos, colocación de las cosas en el lugar que corresponde. De estas definiciones logramos deducir que, en general, se puede establecer dos categorías o clases de orden:

Un orden lógico implícito en nuestra naturaleza, en que cada elemento ocupa el lugar que le corresponde en forma objetiva, natural a esta acepción del concepto se pueden asociar las nociones de orden lógico: correspondencia, clasificación, seriación y conservación de cantidad. Estas relaciones de orden lógico no pueden ser aprendidas por trasmisión verbal, ellas deben ser desarrolladas por el niño a través de su acción con objetos concretos, ya que él, por sus características de desarrollo cognitivo, es capaz de establecer relaciones sobre objetos concretos, no sobre ideas.

Un orden arbitrario o subjetivo, en que cada elemento ocupa el lugar que le corresponde según una asignación preestablecida subjetiva, a la que se asocia la noción de orden como secuencia, llamada patrón. La fusión de todas estas nociones e ideas afines, fruto de procesos mentales comparativos en un marco de trabajo integrado, desarrolla y genera el concepto de número.

2.1.2 Definición de Seriación. El término "seriación" derivado de la palabra serie o sucesión, indica un conjunto ordenado de objetos según un determinado criterio (una relación de orden).

Por medio de la clasificación, el niño ha de ser capaz de agrupar los objetos en clases en función de sus semejanzas, por medio la seriación deberá consolidar la capacidad de comparar objetos y de ordenarlos en función de sus diferencias.

La actividad de seriación, desde los niveles más inferiores de la escuela infantil, pueden interpretarse bien espacialmente o temporalmente, según se trate de objetos ubicados unos a continuación de otros, de acuerdo con una determinada posición, o bien de sucesos que han trascurrido a través del tiempo. De todos modos, ordenar es

inherente a la naturaleza de todas las acciones que concurren en el tiempo y que por lo tanto, manifiestan una coordinación temporal.

Para que los niños lleguen a la construcción de series o sucesiones ordenadas deben poner en funcionamiento operaciones lógicas que impliquen el control de:

La reversibilidad; capacidad para ordenar en dos direcciones hacia adelante y hacia atrás.

La transitividad**;** capacidad para admitir que si A es anterior a b y b es anterior a C = A es anterior a C.

La asignación de un carácter dual a todo elemento de la serie: un elemento según suposición en la serie, es a la vez, sucesor del anterior y antecesor del siguiente.

En el caso de series cuantitativas: un elemento es, a la vez," mayor que el anterior y menor que el siguiente

La asimetría; capacidad para asignar a todo par de elementos de la serie una relación asimétrica dados dos elementos A, B, si A es anterior a B, B no es anterior a A

> Los niños comienzan normalmente desde la escuela infantil a relacionarse con seriaciones cualitativas, bien arbitrarias (formar "serpientes" en relación con el color, la forma etc.) o bien basadas en convenciones sociales (el orden de días de la semana, de los meses del año, de los rituales horarios, del abecedario, etc.) Para llegar progresivamente a las cuantitativas como actividad que enlaza con el periodo numérico. Según Piaget observaron en sus experiencias un desarrollo paralelo de la clasificación y la seriación la primera constató que estaba más favorecida por el lenguaje y la segunda, por la percepción. (Piaget & Inhelder, 1980, p.40).

Cuando los niños ya hayan desarrollado estos procesos se podrá decir que ya han asimilado la noción de orden y están aptos para otras capacidades matemáticas más complejas

2.1.3 Actividades para construir seriaciones en la escuela infantil. Presentamos un análisis de diferentes situaciones que permiten a los niños de educación Infantil construir con sentido las relaciones de orden y configurar seriaciones.

Reproducir una serie ordenada según un orden lineal. Una colección de imágenes variadas a modo de pequeñas cartas de una baraja y dos bandas de madera con una ranura que permita introducir las cartas para que se mantengan verticales. Consigna: tienes colocadas en esta banda de madera una fila de cartas con estas cartas que tienes sobre la mesa, tú debes hacer otra exactamente igual sobre esta banda vacía.

Se presenta figuras geométricas de madera coloreada con un orificio que permite poder ensartarlas en una varilla. Consigna en esta varilla hemos ensartado varias figuras, con las figuras que tienes sobre la mesa, tú debes hacer otro igual. Estas son actividades propuestas por María del Carmen Chamorro.

> Chamorro considera las Variables Didácticas: Numero de objetos que integran en las series. Figuras homogéneas de diferentes colores (cubos: rojo, verde, azul, amarrillo, blanco, etc.) Repetición (o no) de figuras idénticas: AAABBBCDDAABCC, o bien series configuradas por objetos diferentes entre sí: ABCDEFG. Series algorítmicas de objetos diferentes ABCABCABC, o bien series algorítmicas de objetos repetidos: AABBBCAABBBCAABBB. Posición del modelo que se va a reproducir: cercano al niño (sobre la misma mesa donde trabaja) alejado, pero visible, no visible desde su mesa de trabajo. Tipo de situación: auto comunicación (el trabajo es individual) comunicación: un alumno que ve el modelo lo describe (oralmente o por escrito) a otro alumno, para que esta último lo pueda reproducir, el modo de alterar la posición de un objeto en la serie. (Por ejemplo, una vez ensartadas las perlas, no es posible cambiar un elemento de lugar sin sacar otras perlas de la varilla, sin embargo, con los trenes de imágenes podemos tomar un solo elemento y modificar su posición).Análisis Didáctica: Para el caso en que la "varilla modelo" este próximo y visible, el niño solo tiene que proceder mediante una correspondencia termino a término para resolver el problema y verificar su trabajo. (Chamorro, 2005, p, 134).

Se trata, pues de una actividad simple de reproducción pues le basta conocer los colores y las formas, seleccionar y discriminar los objetos de la colección en función de los datos facilitados por el modelo y establecer la correspondencia.

En caso de que la "varilla modelo" no esté visible desde su mesa de trabajo, el niño debe desplazarse para ver el modelo sentarse en sus aspectos significativos: sus extremos el principio y el fin y reconocer el orden de los objetos, regresar a su mesa, observar los objetos de la colección y determinar el primer objeto que ha de colocar, el siguiente el sucesor etc... Este razonamiento moviliza necesariamente la noción de orden tanto entre los objetos ensartados en la varilla modelo como entre los de la colección que tiene sobre la mesa y su vocabulario asociado primero, siguiente, detrás de, delante de, etc.

Aunque el vocabulario no interviene explícitamente en la actividad, sin embargo, se puede suscitar en el curso de debates en caso de error, o de comunicaciones entre niños. En suma para resolver esta actividad los niños deben poner en funcionamiento procedimientos ligados a una relación de orden y pueden, además, validarlos autónomamente mediante una correspondencia término a término

entre el modelo y su producción. Si el modelo está configurado, por ejemplo en una serie de tipo ABC, el niño para producir otra que conserve esta configuración, debe movilizar no solo conocimiento asociados al reconocimiento de los objetos y una relación de orden, sino también al cardinal de colecciones.

2.1.4 La enumeración de colecciones. La enumeración es cantidad numérica de los elementos de una colección que se encuentran en orden sucesivos.

Una relación de orden total. Investigaciones en didáctica de las matemáticas sobre los conocimientos que los niños necesitan movilizar para la construcción del número han puesto de manifiesto que muchas de las dificultades que estos tienen son debidas a un dominio muy deficiente de la enumeración de colección." Es la expresión sucesiva de las partes de que consta un todo, enumerar una colección finita consiste en pasar revista a todos los objetos de esta colección una y solo una vez."(Diccionario de la Real Academia Española, 2014, p. 98)

Desde el punto de vista matemático, la enumeración de los elementos de un determinado conjunto finito supone establecer una relación de orden total en el mismo.

Para llevar a cabo correctamente la actividad de enumerar los elementos de una colección, un niño debe: Ser capaz de distinguir dos elementos diferentes de esta colección. Elegir un primer elemento de la colección, determinar el sucesor en el conjunto de elementos no elegidos anteriormente conservar la memoria de las elecciones procedentes

Ya que no existe explícitamente como objeto de enseñanza sin embargo, como se ha puesto de manifiesto en las investigaciones anteriores, las actividades de enumeración deben ser objetos de enseñanza desde la escuela infantil, antecediendo a las actividades de tipo numérico.

2.1.5. Conservación del orden en las relaciones espaciales. El "espacio sensible" es el espacio donde están contenidos los objetos y nos es accesible por medio de los sentidos. Los conocimientos espaciales nos permiten a las personas dominar la anticipación de los efectos de nuestras acciones sobre el espacio y controlar la comunicación de informaciones espaciales. Estos conocimientos se manifiestan, por ejemplo cuando conocemos suficientemente bien un espacio urbano y podemos seleccionar los caminos para optimizar nuestros trayectos, o bien cuando

un niño pequeño pierde de vista la pelota y sabe ir a buscarla detrás de la puerta aunque no la vea; o cuando un electricista sabe cómo evaluar la distancia entre dos puntos aunque no pueda llevar a cabo la medida directa etc.

Consideramos conveniente designar aquí varias actividades que permitan a los niños de la escuela infantil movilizar las relaciones de orden en situaciones que plantean problemas relativos al espacio vivido y representado: Estos problemas varían sustancialmente dependiendo del tamaño del espacio: micro espacio, meso espacio o macro espacio. Se denomina micro espacio al espacio de las interacciones ligadas a la manipulación de los objetos pequeños; meso espacio al espacio de los desplazamiento del sujeto, es el espacio que contiene un inmueble, que puede ser recorrido por un sujeto, tanto en el interior como en el exterior; macro espacio al espacio para el que el sujeto no puede, con los medios normales, obtener una visión global simultáneamente (en él se consideran tres categorías; urbano, rural y marítimo) ejemplo Orientarse sobre un plano, en un papel A4 realizar el plano de la clase.

En esta actividad hay un espacio real (tridimensional) y un espacio (bidimensional) que lo representa o modela de manera analógica: trazos y dibujos realizados sobre el papel. El objetivo del aprendizaje: orientarse sobre un plano, lo que supone establecer una correspondencia entre los dibujos del plano y los objetos de la clase, Controlar el orden de los dibujos del plano y su correspondencia con los objetos reales en relación con determinados sistemas de referencia. Esto es fundamental para saber interpretar y utilizar el modelo analógico correctamente.

1º fase dibujar el plano con los niños en el interior de la clase.

2ª fase dibujar el plano con los niños fuera de la clase (en el patio del colegio) cuando vuelvan a la clase deben comparar el dibujo que acaban de realizar con la clase real y corregir, en una sesión colectiva, los errores.

3ª fase en el plano construido por cada niño se pide que escriba su nombre y el de sus compañeros en el lugar correspondiente a su puesto de trabajo en clase.

2.1.6 Correspondencia. La correspondencia permite construir el concepto de equivalencia, y por su intermedio sintetizar las similitudes y llegar al concepto de clase y de número, la acción de corresponder implica establecer una relación o vinculo que sirve de canal de nexo o unión entre elementos significa que a un elemento de un conjunto se lo vincula con un elemento de otro conjunto, según alguna relación realmente existente o convencionalmente establecida. La forma más sencilla

de comprobar que dos conjuntos poseen la misma cantidad de elementos es por la correspondencia, método que por su simplicidad es más fácil de explicar por la acción que definirlo.

Cuando se establece correspondencia entre conjuntos que tienen la misma cantidad de elementos, se dice que los conjuntos tienen el mismo cardinal de esa manera surge el número como propiedad común de esos conjuntos equivalentes en cantidad de elementos.

> **Grados de correspondencia.** Es posible determinar diversos grados de dificultad o abstracción:
> **1. Corresponde objeto a objeto con encaje**: se vinculan los elementos de dos conjuntos mediante la relación o introducción de un elemento dentro del otro; niño-abrigo, frasco-tapa, llave- cerradura.
> **2. Correspondencia objeto a objeto los objetos:** los objetos que se usan para establecer la relación poseen una afinidad natural, ej. taza-plato, plato -cuchara, niño- bolsón, persona asiento.
> **3. Correspondencia objeto a signo:** establece vínculos entre objetos concretos y signo que la representan. Ej. niño-su nombre, persona-iníciales de su nombre.
> **4. Corresponde signo a signo:** se vinculan signos con signos; representan el mayor grado de abstracción en el camino de la correspondencia; cinco -5, pe-p. Este es el tipo de correspondencia que se establece entre el concepto de número, su nombre y su signo grafico o numeral. (Rencoret, 1994, p. 95).

2.1.7 Seriación como noción de Orden. La seriación como noción de orden también se basa como comparación. Los niños pequeños sólo son capaces de comparar el tamaño de dos objetos a la vez, ya que al haber más elementos tienen dificultades para coordinar las relaciones. Para que este presente el concepto de serie se requiere, a lo menos, tres elementos iguales en lo cualitativo y con diferencia constantes en lo cuantitativo: Eso lo llamamos pre serie.

Para seriar correctamente es necesario visualizar el elemento del medio como más grande que el que le precede, y al mismo tiempo como más chico que el que le sucede. Piaget define seriar como la capacidad de ordenar un elemento en una serie de tal modo que él sea al mismo tiempo el más grande (o el más pequeño) de entre los que quedan por seriar, y el más pequeño (o el más grande) de entre los que ya se han colocado.

> Para que esta acción sea posible se requiere tener una serie de elementos, es decir, un conjunto de elementos cualitativamente semejante en todas las variables de su diseño, que solamente se diferencien en lo cuantitativo y que esta diferencia sea constante entre cada uno de ellos. Esta diferencia similar o constante es la que se presentara posteriormente en la conformación de los números naturales a partir del 1, es 1 más que el que le antecede y uno menos

> que el que le sucede. Ejm. el 6 es 1 más que el 5 y uno menos que el 7. Posteriormente en forma gradual, se desarrolla en el niño un sentido de orden que le permite ser capaz de formar series dobles, por medio del ensayo y error, y establecer correspondencia entre ellas. (Rencoret, 1994, p.104)

2.1.8 Secuencia Metodológica de la Matemática. El realizar un trabajo matemático educativo con los niños y niñas del nivel inicial desde la propuesta pedagógica, implica el conocimiento por parte del educador de las capacidades que se deseen alcanzar en los niños y niñas de 3 a 5 años, así como el respeto de las siguientes consideraciones metodológicas.

Vivencia con el propio cuerpo. Las actividades que se realizan permiten desarrollar nociones de ubicación espacial y tiempo, con el propio cuerpo y en relación con otros; es por ello que en el inicio de la programación curricular debe darse énfasis.

Exploración y manipulación del material concreto. Capacidades que se potencializan en la "exploración" que se da en las actividades, donde se brindan oportunidades de relacionarse de manera libre con los diferentes objetos estructurados y no estructurados, que permita que el niño descubra características, propiedades, funciones, relaciones, y otras nociones y competencias matemáticas requeridas para el nivel inicial.

Representación gráfica y verbalización. La representación simbólica del lenguaje matemático se desarrolla: Durante las actividades permanentes, asistencia, calendario, organización temporal y otras.

Al plantear y orientar resoluciones de problemas de la situaciones que se presentan en el aula y pueden ser resueltas por los niños con ayuda del educador.

Ofrecer a los niños y niñas oportunidades suficientes de comunicar experiencias matemáticas,

Al propiciar las representaciones graficas de los niños y niñas en el cierre de las actividades de movimiento, psicomotrices, gráfico plásticas, científicas y en el de unidades didácticas donde existan contenidos matemáticos que han sido experimentados a nivel corporal o con material concreto.

Al retomar producciones de los proyectos que los niños realizan en la hora de juego libre, como agrupaciones, comparaciones, etc. Para la introducción posterior de conjuntos, e manera gráfica y numérica. (Ministerio de Educación, 2010, p.184).

2.2. Estrategias para desarrollar la noción de orden

Es el conjunto de habilidades didácticas para una actividad ligada al desarrollo de la noción de orden matemático.

2.2.1 Definición de actividades lúdicas. La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina. Lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tiene en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Hoy en día se ha descuidado el juego como parte metodológica de la enseñanza en niños de inicial, los niños viven su mundo cuando juegan y diferencian el trabajo del juego en las aulas, mediante el juego el niño aprende de manera placentera y didáctica.

> Admitir que la infancia es el privilegiado del juego es renunciar a definir el juego del niño en la perspectiva del juego adulto, especialmente en su relación con el concepto de trabajo. El juego es bastante anterior en el niño que la exigencia de trabajo (Boule, 1995, p. 27).

Por esta contraposición no es sino del mundo adulto, y ya nos indica que no debemos definir la actividad lúdica sólo por oposición a la actividad "seria .Esto ya nos proporciona una paradoja que nos encontraremos al sumergirnos en la noción. Su definición es objeto de controversia aun actualmente, aunque cualquiera sin una especial preparación puede distinguir las conductas lúdicas de las que no lo son "Con la intención precisamente de caracterizar las actividades lúdicas establece una serie de elementos comunes a los juegos para conseguir Su identificación" (Linaza, 1999, p.78).

El juego es libre. Sólo el individuo que juega puede decidir si realmente está jugando. Una actividad desarrollada por una imposición externa no es nunca un juego. He aquí una de las principales dificultades del aprovechamiento didáctico del juego en

el aula. Las potencialidades educativas del juego vienen determinadas por sus características, y están condicionadas por la elección libre de jugar.

> Caillois, asegura: No hay duda de que el juego debe ser definido como una actividad libre y voluntaria. No se juega más que si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere: En este sentido el juego es una actividad libre citada (1990, p. 11).

El juego no está condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. Las otras conductas "serias" siempre están condicionadas por la realidad externa, a la que deben adaptarse, y tratan de obtener algún fin.

Cuando el niño percibe que una actividad escolar va a tener consecuencias posteriores de cualquier índole (calificación, reconocimiento social, juicios externos) no la considerará jamás un juego. No se juega para obtener ninguna recompensa más allá del juego. Si la hay, no se trata de una actividad lúdica.

2.2.2 Características del juego.

El juego produce placer. Aunque parezca obvio no podemos dejar de mencionar una de las características primarias de los juegos proporcionan placer esta característica ha sido objeto de distintas interpretaciones psicológicas acerca del papel del juego en el desarrollo humano, especialmente dentro de los enfoques psicoanalistas, al otorgar al juego un papel reductor de ansiedades dando al niño un cierto control sobre el mundo y una forma aceptada de expresar los impulsos inconscientes.

Predominan los medios sobre los fines. Es quizás el rasgo más característico del juego. Al contrario de las otras conductas que siempre tienen algún objetivo, cuando jugamos la acción misma ya produce satisfacción. El objetivo principal del juego son las propias acciones que lo conforman. El lema olímpico "Lo importante es participar" practicar algún deporte con la única intención de jugar.

2.2.3 Tipos de Juegos según Piaget

a) Juego funcional. Se trata de actividades que realiza el niño para ejercitar funcionalmente en el curso de su maduración, son propios de los dos primeros años de vida y fundamentalmente motores, interviniendo aptitudes físicas, sensoriales y psicomotoras, con un importante fin adaptativo. El niño los realiza por un simple placer funcional. En un primer momento tiene un carácter puramente individual

aunque van incorporando progresivamente la interacción con otros, especialmente adultos, que guían sus procesos.

b) Juego de imitación o juego simbólico. Comienza en el momento en que el niño desarrolla la capacidad de evocar objetos o acciones ausentes, sustituyendo la acción real por otra imaginada. Tras el desarrollo motriz, el mundo del niño se amplía considerablemente provocando una gran curiosidad por una realidad que le desborda. Quizás estamos ante el paradigma del juego infantil.

> Esta simulación de la realidad supone una distinción clara entre lo real y la ficción: la capacidad de mantener simultáneamente los dos niveles de representación el real y el fingido, constituye uno de los rasgos más notables de la actividad infantil. Diversas teorías han tratado de explicar en que radica tal capacidad y los mecanismos psicológicos que subyacen a ella. Confundir ambos planos daría lugar a comportamientos muy poco adaptativos (Linaza, 1991, p.24).

Linaza también añade que la consideración simultanea de la ficción y la realidad es una condición del juego simbólico, no su objetivo. El niño juega para actuar no para imitar. Así los juguetes que los adultos ponen a disipación del niño, con una gran calidad representativa pero que producen al niño a un mero observador sin capacidad de actuar son malos juguetes el niño prefiere una tapadera circular que pueda servirle de volante a una reproducción en miniatura de un coche por muy perfecta que sea.

c) Juegos de Reglas. Aparecen a partir de los 4 años, aunque se consolidan a partir de los 6 años estos juegos llevan implícita la socialización y competición socialización porque el desarrollo del juego necesita de los otros, y competición al establecer unas normas que determinen el final del juego. El objetivo del juego puede exigir medirse con el resto de jugadores, ya no basta con compararse consigo mismo. Debe tener un conjunto de reglas fijas, determinadas al conocimiento de la partida. Las reglas deben dejar claro los objetivos de todos los jugadores así como las posibilidades de oponerse a los contrincantes. Los jugadores deben poder elegir sus propias acciones para conseguir sus objetivos. Si esto no es posible estamos ante un juego puro de azar. La amplitud de posibilidades de elección será la que marque el carácter más o menos de azar que presenta el juego. Las reglas deben determinar cuándo terminar el juego, declarando algún vencedor o empate.

> El papel de las reglas va evolucionando paralelamente al desarrollo psicológico del niño. En un primer momento no se trata de normas coercitivas, simplemente se acatan como ejemplos de conductas. Después pasa a ser algo externo, de origen adulto y totalmente fijo. Solo cuando se produce la completa socialización del juego se asume la regla como un acuerdo mutuo entre jugadores, consentida por todos y que puede modificarse si existe un acuerdo entre todos (Chamorro, 2005, p. 388).

d) Juegos de construcción, A través de estos juegos los niños adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que le rodea. Además de desarrollar sus habilidades motrices manipulando las piezas, les ayuda a adquirir conceptos espaciales como el volumen, grande-pequeño, alto-bajo, corto-largo, formas geométricas, así como van adquiriendo algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia.

Son además una base para que desarrollen el juego simbólico, también llamado juego de simulación en el niño recrea situaciones que ve en la vida real. Imitar lo que ve y crear nuevas formas activa su propia creatividad.

Los juegos de construcción contribuyen también a que el niño sea más organizado, pues el juego mismo hace que se acostumbre a ordenar y a clasificar las piezas "Pero no solamente son beneficiosos para su desarrollo motriz e intelectual sino también para su desarrollo cognoscitivo y emocional e incluso algún estudio apuntó que contribuye a la rapidez en la adquisición del lenguaje" (Rovati, 2008, p.85)

2.2.4 Importancia del juego como recurso didáctico.

La importancia del juego como recurso didáctico en el aprendizaje de las matemáticas, reúnen algunas de las características de tipos de situaciones. Nadie puede poner en duda el enorme valor estratégico que presenta el uso del juego en las matemáticas ya que es un enorme potencial didáctico y un mecanismo de aprendizaje divertido y placentero.

a) El estudiante debe disponer de algún procedimiento inicial.

En las situaciones didácticas el alumno debe poder iniciar su trabajo con alguna estrategia inicial, que no corresponderá con el procedimiento optimo, cuando un niño comienza un juego, obviamente no dispone de la estrategia para ganar, ahora bien,

siempre podrá comenzar a jugar si el niño conoce la manera de ganar siempre, simplemente no supondrá un juego para él.

b) El procedimiento de base debe revelarse rápidamente como insuficiente o ineficaz para el alumno.

Cuando los niños juegan compitiendo, unos ganan y otros pierden. Cuando uno pierde debe modificar su forma de jugar, debe buscar nuevas estrategias, esto puede posibilitar que se vea obligado a hacer acomodaciones, modificaciones en su sistema de conocimiento. De una manera natural la actividad, en este caso lúdicas, provoca en el niño la necesidad de modificar hasta dar con aquellos que mejor se adapten a la situación, lo que caracteriza a las situaciones de aprendizaje.

c) Existe un medio para la validación.

Un juego hace evidente la validez de las estrategias que constituye y utiliza un niño. La victoria o la derrota muestran con toda rotundidad dicha validez. Además esta validación no dependerá del maestro o maestra, es la situación misma la que evidencia al alumno la bondad de sus procedimientos, lo que es propio de situaciones didácticas.

d) Que exista incertidumbre en el alumno en cuanto a las decisiones a tomar.

La posibilidad de jugar está totalmente ligada a la incertidumbre en las decisiones, si se dispone de un algoritmo para, este deja de ser atractivo el azar puede abrir o cerrar el campo de acción del jugador/alumno, en los juegos de estrategias esta amplitud es máxima, en los juegos de azar, mínima. El docente deberá gestionar esta variable para adaptar el campo de acción a las posibilidades del niño.

e) Que el medio permita retroacciones.

Pocos medios hacen posible las retroacciones de manera más rotunda. Las sucesivas jugadas ofrecen a cada uno de los contendientes la posibilidad de volver a actuar a partir de las informaciones y datos que se van produciendo en el contexto del juego.

f) Que el juego sea Repetible.

Un juego podrá repetirse cuantas veces se quiera. Los niños dejáran de jugar cuando deje de ser atractivo para ellos, esto es cuando el niño domine la estrategia ganadora y deje de suponer un reto. En ese caso los conocimientos que justifican dicha estrategia estarán adquiridos.

g) Que el conocimiento buscado deba necesitar como requisito, de forma lógica para pasar de la estrategia de base a la estrategia óptima.

Este hecho justificará el uso de determinados juegos en el aula, veremos en los apartados posteriores algunos juegos que favorecen el aprendizaje de ciertas nociones matemáticas, se trata de juegos en cuya estrategia van a intervenir de manera inequívoca dichas nociones matemáticas. Sin entrar a evaluar las posibilidades del juego como dinamizador de la socialización del niño.

> El trabajo en el área de didáctica de las matemáticas se centra en aquellos juegos que hacen evolucionar los conocimientos matemáticos del niño. En definitiva no se trata de presentar al juego como un complemento sino de jugar como una herramienta absolutamente central. (Chamorro 2005, p.386).

Efectivamente el juego busca desarrollar el conocimiento matemático como estrategia central para el logro de dicha capacidad.

3. Metodología de la Investigación

3.1. Caracterización de los estudiantes

La sección lila en la cual se aplica la Propuesta Pedagógica Innovadora atiende a 28 niños de 4 años, 11 niños y 17 niñas. El 39 % de los niños son hijos únicos el 89 % de los partos fue normal. El 86 % de los niños al nacer se alimentaron con leche materna exclusivamente. El 10 % de los niños son alérgicos son alérgicos. El 3 % de los niños presentan retardo leve, problemas de lenguaje, problemas de conducta. El 100 % de los niños tienen la dosis completa de las vacunas de acuerdo a su edad. El 25 de los niños de la sección provienen de padres separados. En algunos casos con presencia de violencia. El 75 % proceden de familias nucleares.

En cuanto a su presentación, el 90 % de los niños vienen bien aseados el 10 % con el cabello largo, uñas sucias y con olores fuertes por falta de baño. En el aspecto nutricional la mayoría de los niños traen lonchera nutritiva, solo una minoría agrega algunas golosinas, la talla y peso de los niños es adecuada a su edad, el 7 % presenta problemas de mala nutrición reflejada en su talla y peso, el 8 % presenta problemas de caries.

Hay presencia en el aula de niños con problemas de conducta, agresivos, desobedientes distraídos, pero también, existe niños muy cariñosos, respetuosos y obedientes, existe niños con dificultad de lenguaje sobre todo en la pronunciación al construir y estructurar oraciones al momento de verbalizar sus ideas.

A pesar de sus limitaciones de lenguaje observado los niños y niñas de la sección lila, son expresivos y participativos en clase, muchas veces sin respetar los turnos que es propio de su emoción y motivación permanente. Los niños aprenden a través de la participación permanente en el proceso metodológico y cognitivo, con la Vivenciación Corporal, Manipulación de material concreto, Expresión Gráfica y la Verbalización trabajando en distintos escenarios dentro y fuera del aula, las cuales se ha considerado para el desarrollo de la propuesta.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo General

Mejorar mi práctica pedagógica referida a la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la

sección lila de la Institución Educativa N° 652-10"Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador-UGEL- 01

3.2.2. Objetivos específicos

3.2.2.1 Deconstruir mi práctica pedagógica respecto a la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa N° 652-10 "Santa María Reyna" del Distrito de Villa el Salvador- UGEL-O1

3.2.2.2 Identificar las teorías implícitas de mi práctica pedagógica respecto a la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa N° 652-10 "Santa María Reyna" del Distrito de Villa el Salvador- UGEL-01

3.2.2.3 Reconstruir mi práctica pedagógica, respecto a la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa N° 652-10 " Santa María Reyna" del Distrito de Villa el Salvador – UGEL-01

3.2.2.4 Evaluar en mi práctica pedagógica la efectividad de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa N° 652-10 " Santa María Reyna." del Distrito de Villa el Salvador- UGEL-01

3.3. Hipótesis de acción

3.3.1. El diseño de actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia permite el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años sección lila de la Institución Educativa N°652-10 " Santa María Reyna" del distrito Villa el Salvador- UGEL - 01.

3.3.2. La implementación de recursos y materiales didácticos innovadores para la aplicación de actividades lúdicas como estrategia facilitan el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 Años sección lila de la Institución Educativa N°652-10. "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador- UGEL - 01.

3.3.3. La ejecución de actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia permite el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años sección lila De la Institución Educativa N°652-10 " Santa María Reyna" del distrito Villa el Salvador- UGEL - 01

3.4. Instrumentos

3.4.1. Lista de cotejo para evaluar el diseño de Actividades de Aprendizaje de la propuesta

La Lista de cotejo es un instrumento diseñado por la docente investigadora, y que incluye en sus ítems, todos los elementos necesarios que aseguran y validan el diseño de las actividades de aprendizaje aplicadas en la Propuesta pedagógica implementada.

Datos Informativos:
Docente……
Fecha……
Instrucciones: Colocar una X en el casillero que consideres que corresponde a la respuesta

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN	
1.	La actividad causa expectativa.	X	
2.	La motivación es coherente y se encuentra relacionado con la capacidad e indicador del día.	X	
3.	La actividad cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X	
4.	Las preguntas planteadas son coherentes a la capacidad e indicador a trabajar.	X	
5.	La actividad cuenta con la pregunta que genera el conflicto cognitivo.	X	
6.	La interrogante permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	X	
7.	En la actividad se observa la estrategia para la reconstrucción del conocimiento.	X	
8.	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X	
9.	Las actividades previstas son adecuadas con el tema desarrollado.	X	
10.	La actividad toma en cuenta la transferencia de lo aprendido.	X	
11.	La transferencia a situaciones nuevas es coherente con la capacidad e indicador perseguido.	X	
12.	En la actividad se observa actividades destinadas a la metacognición.	X	
13.	Las actividades de metacognición, favorecen la reflexión sobre el proceso de los aprendizajes.	X	
14.	Considera instrumentos de evaluación.	X	
15.	Los instrumentos son coherentes a los indicadores de evaluación.	X	

3.4.2 Lista de cotejo para evaluar los recursos a aplicar a través de la Implementación de la Propuesta pedagógica

La Lista de cotejo para la validación de los recursos, es un instrumento diseñado por la docente investigadora; que considera ítems que aseguran una buena selección, elaboración y empleo de los materiales aplicados en la Propuesta pedagógica implementada.

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN	
1	Los materiales causan expectativa	X	
2	Los materiales son del contexto de los estudiantes.	X	
3	Los materiales son fácil de manipular por los estudiantes	X	
4	La procedencia de los materiales brindan seguridad a la salud de los niños y niñas	X	
5	Los materiales pueden ser utilizados en diferentes actividades.	X	
6	Los padres colaboran con el orden, limpieza o reparación de los materiales.	X	
7	Los materiales son resistentes y durables.	X	
8	Los materiales utilizados favorecieron los logros de aprendizaje.	X	
9	El uso de los materiales propicia la colaboración y cooperación de los estudiantes.	X	
10	Los materiales fomentan el diálogo e interacción entre los estudiantes y/o docente.	X	
11	El uso adecuado de los materiales propicia el aprendizaje significativo.	X	
12	A través del uso de los materiales se promueve valores sociales.	X	
13	Usa los materiales del aula para desarrollar estrategias de aprendizaje significativo.	X	
14	Los materiales favorecen la aplicación de conocimientos a la vida diaria.	X	
15	El uso de los materiales beneficio la autonomía de los niños y niñas.	X	
16	Al final de cada actividad se motivó la participación de los estudiantes en la organización del material.	X	

3.4.3. Diario reflexivo.

Es un instrumento de Investigación cualitativa, el cual ha permitido registrar de manera sistemática, información relevante que caracteriza la práctica pedagógica de la docente investigadora desde el proceso de inicio de la misma es decir desde la deconstrucción, hasta el proceso posterior de mejora de la misma (reconstrucción); y que ha permitido el análisis de los resultados.

DIARIO REFLEXIVO N° 5

I. DATOS GENERALES.

- ✓ DOCENTE :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ FECHA :06 /06/14
- ✓ DURACIÓN :60’
- ✓ GRADO Y SECCIÓN : 4 años sección Lila
- ✓ ÁREA :Matemática
- ✓ CAPACIDAD :Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO PROCESO SALIDA		

3.4.4. Guía de Observación

La guía de observación permite registrar conductas en forma sistemática mediante la observación, permitiendo mantener un registro que visualice los diferentes estilos de aprendizaje de los niños y niñas, para tenerlos en cuenta en el momento de emitir el juicio valorativo, con respecto a los aprendizajes logrados.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA ACTIVIDAD N°02

"FORMAMOS GUSANOS POR TAMAÑOS Y COLORES" Fecha 03 /06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	X		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	X		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		X	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		X	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	X		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	X		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		X	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO	X		
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	X		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	X		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	X		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	X		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	X		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	X		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	X		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	X		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	X		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	X		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	X		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		X	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	X		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	X		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

3.5 Lista de cotejo de base

LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE LÍNEA DE BASE APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE LA INSTITUCIÒN EDUCATIVA N° 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO VILLA EL SALVADOR- UGEL 01

Ítems / Indicadores / Nombres		Agrupa una colección de objetos según el color y/o forma		Participa en actividades lúdicas de conteo de hasta 5 elementos		Menciona la relación espacial que existe entre dos objetos.		Representa mediante el dibujo lo comprendido del texto leído por el adulto.		Explica o da a conocer el significado de sus dibujos.		total	
Nº		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ARACELI		X		X	X	X	X	X		X	1	6
2	PAOLA		X	X			X	X	X		X	2	5
3	DAFNNE A.		X		X		X		X		X		7
4	MELANIE		X		X		X		X		X		7
5	CAMILA		X		X		X		X		X		7
6	JUANDAVID		X		X		X		X		X		7
7	DANIELA		X		X		X		X		X		7
8	VALERIA		X		X	X			X	X		2	5
9	MATEO		X		X		X		X		X	1	6
10	ANUSKA		X		X		X		X		X		7
11	FLOR		X		X	X			X		X	1	6
12	NATZUMY		X		X		X		X		X		7
13	ANDER		X		X		X		X		X		7
14	RUBI		X		X		X		X		X		7
15	GERALD		X		X		X		X		X		7
16	SILVANA		X		X		X		X		X		7
17	DAYANA		X		X		X		X		X		7
18	EISHA		X		X	X		X			X	3	4
19	JOSTHIN		X		X		X		X		X		7
20	ADRIAN		X		X		X		X		X		7
21	RIDER		X	X			X		X	X	X	2	5
22	NORKA		X		X		X	X	X	X	X	2	5
23	JADSON		X		X	X	X		X		X		7
25	GIANELLA		X	X			X		X		X		7
26	FATIMA		X	X			X		X		X		7
27	SAUL		X	X			X		X		X	1	6
28	EDUARD		X		X	X			X	X		2	5
Total		0	28	5	23	6	22	5	23	4	24	18	17

a. Matriz para evaluar la Hipótesis 1: Diseño de Actividades de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje	Indicadores	Redacción de ítems	Reactivos		N° de Ítems
			SI	NO	
Inicio	Considera actividades que causan expectativa	La actividad cuenta con actividades para la motivación.	X		2
		La motivación es coherente y se encuentra relacionado con la capacidad e indicador del día.	X		
	Recoge los saberes previos	La actividad cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	X		2
		Las preguntas planteadas son coherentes a la capacidad e indicador a trabajar.	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La actividad cuenta con la pregunta que genera el conflicto cognitivo.	X		2
		La interrogante permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	X		
Desarrollo	Utiliza estrategias que permiten la construcción del aprendizaje.	En la actividad se observa la estrategia para la reconstrucción del conocimiento.	X		1
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje.	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		2
		Las actividades previstas son adecuadas al tema desarrollado	X		
Cierre	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje.	Toma en cuenta la transferencia de lo aprendido.	X		2
		La transferencia a situaciones nuevas es coherente con la capacidad e indicador propuesto.	X		
	Planifica la metacognición	En la actividad se observa actividades destinadas a la metacognición.	X		2
		Las actividades de metacognición, favorecen la reflexión sobre los aprendizajes.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	X		2
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

b.Matriz para evaluar la Hipótesis 2: Implementación de recursos y materiales para el desarrollo de las actividades.

Instrumento: Lista de cotejo para evaluar la implementación del recursos para el desarrollo de actividades (hipótesis 2).
Objetivo: Evaluar la planificación y uso de materiales didácticos utilizados en su propuesta pedagógica
Hipótesis: 2 Implementación de recursos y materiales para la realización de actividades de aprendizaje de la propuesta.
Estructura del instrumento:

CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	REACTIVOS			N° ÍTEMS
			SI	A VECES	NO	
Diseño de los materiales didácticos	Contextualizar y adecuar los materiales didácticos a las necesidades, intereses y capacidades infantiles	1. ¿Seleccionó los materiales de acuerdo a las características socioculturales y emocionales de los niños y niñas?	X			8
		2. ¿Los materiales favorecieron el logro de los aprendizajes esperados?	X			
		3. ¿Los materiales son atractivos y motivadores?	X			
		4. ¿Los materiales son factibles de ser manipulados?	X			
		5. ¿Es seguro para la integridad física de los niños y niñas?	X			
		6. ¿Son resistente y duradero?	X			
		7. ¿Permite ser usado en diferentes actividades?	X			
		8. ¿Involucra a los padres de familia en el orden, limpieza y la reparación de los espacios y del material didáctico existente?	X			
Uso de los materiales didácticos	Integrar los materiales didácticos a las actividades del proceso pedagógico y contextualizarlas para hacer el aprendizaje más significativo	9. ¿Favorece la colaboración y ayuda mutua?	X			8
		10. ¿Estimula el diálogo y la interacción?	X			
		11. ¿Favorece el aprendizaje significativo?	X			
		12. ¿Promueve valores sociales con el uso de los materiales?	X			
		13. Desarrolla estrategias de aprendizaje significativo con el auxilio de los materiales existentes en el aula?	X			
		14. ¿Favorecen la aplicación de conocimientos a la vida diaria?	X			
		15. ¿Favorece la autonomía?	X			
		16. ¿Motivo a los niños y niñas para que organicen el material al final de cada actividad?	X			

c. Matriz para evaluar la Hipótesis 3: Ejecución de Actividades de Aprendizaje con la aplicación de la estrategia de la propuesta pedagógica

Instrumento: Entrevista para los estudiantes (hipótesis 3).

Objetivo: Recoger información sobre la ejecución de las actividades de aprendizaje de la propuesta pedagógica

Hipótesis: 3 Ejecución de actividades de aprendizaje de la propuesta

Estructura del instrumento.

CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	TOTAL N° DE ÍTEMS
Estrategias	Se evidencia el uso de estrategias para lograr la participación activa de los niños y niñas.	1. ¿Cómo te enseña tu profesora? 2. ¿La profesora juega contigo? ¿Por qué? 3. ¿Cómo jugó la profesora contigo?	3
Materiales	Los materiales son seleccionados adecuadamente.	4. ¿Te gusta los materiales que usó tu profesora? ¿Por qué? 5. ¿Compartes con tus compañeros los materiales que usas?	2
Metodología	Se evidencia el desarrollo de capacidades en el aula.	6. ¿Te gusta la clase de tu profesora? ¿Por qué? 7. ¿Quién participa más en la clase? ¿Por qué?	2
Evaluación	Se visualiza el uso de pregunta adecuadas durante la actividad.	8. ¿Respondes a las preguntas que te hace tu profesora?	1

4. Práctica Pedagógica Innovadora

4.1. Reconstrucción de la práctica pedagógica: Propuesta Innovadora

La práctica pedagógica innovadora que he implementado en esta experiencia de investigación acción consiste en la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa Inicial 652-10 "Santa María Reyna" del Distrito de Villa el Salvador UGEL-01

La propuesta pedagógica que he aplicado se sustenta en el enfoque de resolución de problemas, las matemáticas es un instrumento necesario para la vida, que aporta herramientas para resolver problemas con mayor eficacia y que permite, por lo tanto, encontrar respuestas a sus preguntas, acceder al conocimiento científico, interpretar y transformar el entorno. También aporta al ejercicio de una ciudadanía plena, pues refuerza su capacidad de argumentar, deliberar y participar en la institución educativa y la comunidad (Ministerio de Educación, 2013, p.10, 11) He elegido esta propuesta para la mejora de mi práctica pedagógica, puesto que se trata de una propuesta vigente y porque ha sido desarrollada en diversas fuentes de información a las cuales tengo acceso.

Según este enfoque que sustenta mi práctica pedagógica innovadora, la noción de seriación como noción de orden también se basa como comparación. Los niños pequeños sólo son capaces de comparar el tamaño de dos objetos a la vez, ya que al haber más elementos tienen dificultades para coordinar las relaciones. Para que este presente el concepto de serie se requiere, a lo menos, tres elementos iguales en lo cualitativo y con diferencia constantes en lo cuantitativo.

Hoy en día se ha descuidado el juego como parte metodológica de la enseñanza en niños de inicial, los niños viven su mundo cuando juegan y diferencian el trabajo del juego en las aulas, mediante el juego el niño aprende de manera placentera y didáctica.

Luego de leer a los autores y entender el enfoque de resolución de problemas, decidí rediseñar mis sesiones de aprendizaje identificando primero los procesos cognitivos de cada capacidad y plantear estrategias metodológicas que permitan activar sus procesos cognitivos, en correspondencia a los procedimientos propios de las actividades lúdicas como estrategia

Este trabajo se complementó con la implementación de recursos y materiales, lo cual permitió determinar los más adecuados y pertinentes para el desarrollo de las actividades de aprendizaje planificadas; en este contexto la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC), así como el diseño pertinente del material facilitaron el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes, lo cual se evidenció en los resultados de la evaluación de salida.

Los hallazgos identificados en los diarios reflexivos, registro que fui realizando en forma permanente a lo largo de toda la investigación me permitieron tener una visión más clara de la práctica pedagógica, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción; y es en esta última donde la propuesta pedagógica innovadora fue perfeccionada progresivamente a partir de las reflexiones e intervenciones que los diarios reflexivos me permitieron identificar con el fin de tomar decisiones inmediatas, para reformular las acciones y/o continuar en el camino de mejora. Ello permitió vivenciar de manera muy clara el enfoque cíclico reflexivo propio de la investigación acción.

4.1.1. Mapa de la Reconstrucción

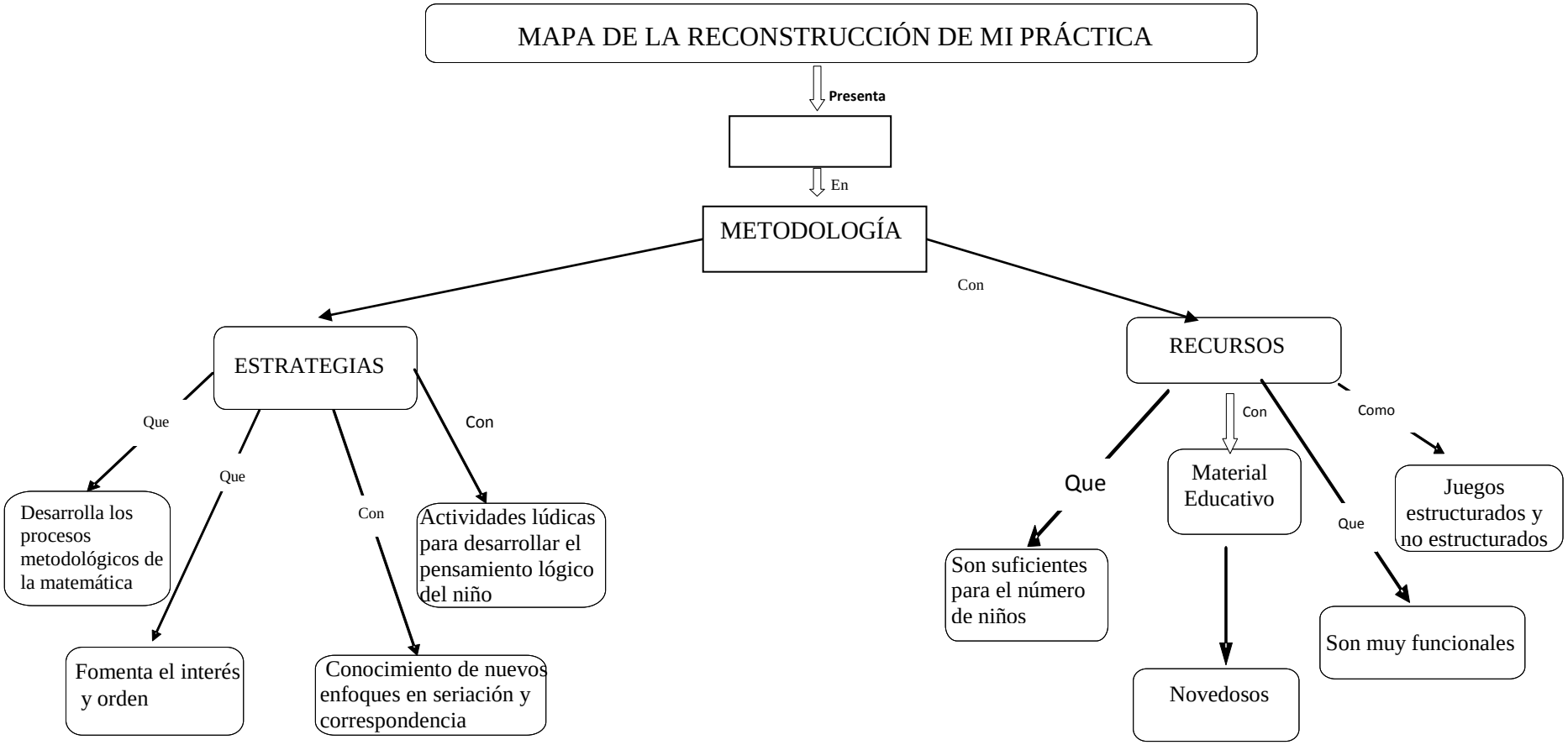


***Figura 2.*.** **Mapa de la Reconstrucción**
Fuente: Análisis de Mapa de la Reconstrucción

4.1.2. Análisis categorial de la Reconstrucción

Tabla 4

Análisis categorial de la Reconstrucción

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	FORTALEZAS
METODOLOGÍA	Estrategias de Noción de orden	• Conocimiento de enfoque y teorías que sustentan la seriación y correspondencia • Conocimiento de estrategias para el desarrollo del proceso mental de las matemáticas • Manejo de Estrategias para fomentar el interés y el orden. • Manejo de secuencia metodológica en las actividades pedagógicas para desarrollar la comprensión de la noción de orden • Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico del niño
RECURSOS	Estructurados No estructurados	• Materiales del MED y otros más que implementó hasta la fecha, como bloques lógicos y juegos educativos. • Material no estructurado, siluetas maderitas de colores, latas de colores, guías forradas, piedritas hojitas, palitos, lija, conos, aros

Fuente: Mapa de Reconstrucción

Tabla 4

Análisis Categorial Textual de la Reconstrucción

ANÁLISIS CATEGORIAL TEXTUAL
Realizado el análisis de mis diarios reflexivos; identifiqué como aspecto recurrente que caracterizaban a mi práctica pedagógica, dificultades correspondientes a la categoría de Metodología en el área de Matemática lo cual evidencia dificultades en el desarrollo de Estrategias para desarrollar la noción de orden. Desconocimiento de Sustento teórico y nuevos enfoques para desarrollar la noción de orden; desconocimiento de estrategias para su desarrollo y de la secuencia metodológica para la realización de las actividades de seriación; se han revertido por lo que en este proceso de reconstrucción de mi práctica pedagógica trabajé esta categoría a través de la aplicación de estrategias de actividades lúdicas, que me permitió desarrollar habilidades en la noción de orden. Aquí presento un fragmento de mi diario reflexivo N° 1 del 02/06/04 que evidencia el uso de esta estrategia. Inicio mi clase con una observación al control de asistencia y les pregunto ¿Cómo está la asistencia de niños? Después de que los niños me contestaron los induje a observar el orden de cómo estaba la asistencia luego les dije les gustaría jugar y aprender como ordenarse, cogieron sus círculos del color que más les gusto, recordándoles las normas de convivencia en el patio y el respeto a sus compañeros, al sonido del silbato se agrupan por el color que escogieron, luego al sonido del silbato se ordenan de mayor a menor con su grupo de colores, y así jugamos y observamos que grupo lo hizo mejor dándoles estímulos verbales en todo momento, luego de jugar pasamos a nuestra aula.

Fuente: Diario reflexivo de la Reconstrucción

4.2. Propuesta Pedagógica Innovadora:

4.2.1. Fundamentación. Que la reflexión y autocrítica de la práctica pedagógica permitió hallar el problema de investigación acción, por medio del acompañamiento y los diarios reflexivos, el cual busca ser mejorado con la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora mediante estrategias lúdicas para el desarrollo de la noción de orden, logrando los aprendizajes esperados de una manera significativa y divertida en los estudiantes.

PROPUESTA PEDAGÓGICA INNOVADORA

TÍTULO: "Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de orden en niños y de 4 años de la sección lila de la I.E.I 652-10 "Santa María Reyna" del distrito de villa el salvador UGEL- 01"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I	:652 – 10 "Santa María Reyna"
SECCIÓN	: Lila
EDAD	: 4 años Nº DE NIÑOS: 29
TEMPORALIZACIÓN	: Del 02 de junio al 30 de Junio
PROFESORA	: Isabel Alina Orihuela Falcón

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN ¿POR QUÉ? Y ¿PARA QUÉ?

Esta propuesta pedagógica innovadora contribuirá a mejorar la deficiencia y vacíos encontrados en mi práctica pedagógica respecto a la metodología utilizada para el área de matemática que se evidencio en los registros de los diarios reflexivos, para lo cual se plantea ejecutar actividades de aprendizaje en las que se desarrollen los procesos cognitivos como también los procesos metodológicos correspondientes al área, haciendo uso de las actividades lúdicas como estrategia para que los niños aprendan como jugando de esa manera hacer que ellos disfruten y a la vez desarrollen la noción de orden previos a la adquisición de la noción de número

III. HIPÓTESIS DE ACCIÓN:

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1:

El diseño de actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia permite el desarrollo de la noción de orden, en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa. 652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador - UGEL 1

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2:

La implementación de los recursos y materiales didácticos innovadores para la aplicación de actividades lúdicas como estrategia facilitan el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección Lila de la Institución Educativa 652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador - UGEL 01.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3:

La ejecución de actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia permite el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección Lila de la Institución Educativa 652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador – UGEL 01.

4.2.2. Organización Curricular

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	NÚMERO Y RELACIONES	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos Comunica Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Seriación-Dicotómica -Transitiva -Seriada (con intercalación de 9 elementos -Seriación cuantificada - Seriaciones inversas **Evocar:(**recordar • Posición • Ubicación de posiciones de acuerdo al tamaño Representando y comunicando	-Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo -Construye series de Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras. -Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales -Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores -Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie - Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño -dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento	Guía de Observación

4.2.3. Plan de Acción

<table>
<tr><td colspan="4">FORMULANDO MI PLAN DE ACCIÓN
El diseño de actividades de aprendizaje considerando a las actividades de aprendizaje como estrategia para el desarrollo de la noción de orden permite el desarrollo de las capacidades de matemáticas en los estudiantes de 4 años sección lila De la Institución Educativa N°652-10 “ Santa María Reyna” del distrito Villa el Salvador- UGEL01.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACCIÓN 1</td><td colspan="2">RESULTADO</td></tr>
<tr><td colspan="2">Diseño de actividades de aprendizaje con actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de orden</td><td colspan="2">Actividades de aprendizaje que favorecen el desarrollo de las capacidades matemáticas</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDADES DE ACCIÓN 1</td><td>RECURSOS</td><td>TEMPORA LIZACIÓN</td></tr>
<tr><td>1.1 Indagación en diversas fuentes de información sobre:
capacidades Matemáticas para el desarrollo de la noción de orden en las rutas de aprendizaje
• Desarrollo de capacidades de Numero y Operaciones
• Procesos cognitivos en las actividades de aprendizaje
• Procesos Pedagógicos en la actividades de aprendizaje
• Estrategias Lúdicas para cada sesión
1.2 Identificación de las Capacidades de Numero y Operaciones en las rutas de aprendizaje
Matematiza. Representa. Comunica
1.3 Determinación y Análisis de los procesos cognitivos, correspondientes a las capacidades de número y operaciones
Organiza. Procesos Cognitivos Motores
1.3 Recepción la información
1.4 Identificación de los elementos que se organizara
1.5 Determinación de criterios de organización
1.6 Disposición de los elementos considerando los criterios y orden Establecido
1.4 Selección de las estrategias diversas en las actividades lúdicas como son:
• Juegos seriados
• Juegos de orden
1.5 Organización de la secuencia didáctica de las sesiones de aprendizaje que evidencien la aplicación de la propuesta pedagógica
• Vivenciando con el propio cuerpo
• Exploración y manipulación del material concreto
• Representación grafica
• Verbalización</td><td>Fuentes bibliográficas
Fuentes virtuales
María del Carmen Chamorro
María del Carmen Rencoret Bustos
Módulo de investigación II Especialidad
Guía para la Estimulación del Desarrollo lógico Matemático
Fascículo Rutas de Aprendizaje
Programación Anual
Matriz general
Unidades didácticas de 4 años
Documentos de trabajo del MED
cuadro de proceso cognitivo de las habilidades del DCN</td><td>Desde el o2 de junio

Hasta el 30 de junio</td></tr>
</table>

DISEÑANDO MI PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2.
- La implementación de recursos y materiales didácticos innovadores para la aplicación de actividades lúdicas facilitan el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4. Años sección lila de la Institución Educativa N°652-10. "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador- UGEL 01.

ACCIÓN 2	**RESULTADO**
2. Elaboración de un kit de recursos y materiales para el desarrollo de la noción de orden.	Kit conteniendo una serie de recursos y materiales didácticos organizados y sistematizados que promueven el desarrollo de las capacidades para el desarrollo de la noción de orden

ACTIVIDADES DE ACCIÓN	**RECURSOS**	**TEMPORALIZACIÓN**
2.1 Indagar en diversas fuentes información sobre materiales y recursos que favorezcan el desarrollo de la noción de orden. Material estructurado y no estructurado 2.2 Acopio de materiales estructurados como: tangram, bloques matemáticos, Kit de ciencias, bloques lógicos, cuentas grandes de colores, cuentas chicas de colores, aros de diferentes tamaños, conos de diferentes tamaños, Animalitos de distintos tamaños Playgos de distintos tamaños, Pelotas de distintos tamaños, dados. ula ula Palitos de ensarte de diferentes tamaños 2.3 Archivos de videos y juegos de actividades lúdicas, noción de orden Videos de youtube, Televisor 2.4 elaboración de guías de observación. Con indicadores precisados 2.5 Materiales no estructurados como: chapitas, palitos de diversos tamaños tapitas Piedritas de distintos tamaños, cajitas de distinto tamaño, hojas de diversos tamaños maderitas de desuso de diversos tamaños	Información sobre recursos y materiales que favorezcan las actividades lúdicas y la noción de orden como: Materiales de uso cotidiano como loncheras, mochilas, zapatillas, chompas y otros Cartulinas de colores Hojas de papel bond Grabadora Televisor USB Cámara fotográfica Computadora, tinta, impresora, hojas de trabajo ya impresas Fascículo de rutas Archivador, folder hojas etc. Programa anual de 4 años Unidades didácticas de 4 años Fuentes bibliográficas Fuentes virtuales	Del 02 al 30 de junio

DISEÑANDO MI PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3.
- La ejecución de estrategias innovadoras con actividades lúdicas permite el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa N°652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el salvador- UGEL 01

ACCIÓN 3	**RESULTADO**
3.1Desarrollo de actividades de aprendizaje considerando estrategias lúdicas en la noción de orden permitirá el desarrollo de las capacidades matemáticas	Desarrollo de las capacidades de la noción de orden con actividades lúdicas en los estudiantes de 4 años de la sección Lila de la I.E.I N° 652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador UGEL 01

ACTIVIDADES DE ACCIÓN	**RECURSOS**	**TEMPORALIZACIÓN**
3.1 Indagar en diversas fuentes información sobre estrategias lúdicas de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de capacidades matemáticas. María del Carmen Chamorro y María del Carmen Rencoret Bustos 3.2 Selección de las estrategias lúdicas matemáticas que favorezcan el desarrollo de la comprensión matemática. Juegos de seriación y de orden 3.3 Aplicar las estrategias considerando los procesos pedagógicos, cognitivo y las estrategias de actividades lúdicas en la noción de orden en concordancia con el cuadro planificador de las sesiones. Vivencia con el propio cuerpo Exploración y manipulación del material concreto Representación gráfica. Verbalización 3.4 Desarrollar la sesión "Jugando a los tamaños nos ordenamos" aplicando las estrategias de actividades lúdicas: induciendo el tema a partir del título, respondiendo a preguntas, elaborando dibujos creativos. 3.5 Desarrollar la sesión "Formamos gusanitos por tamaños y colores" aplicando las estrategias de actividades lúdicas respondiendo al orden por tamaños de círculos, elaborando sus propios gusanitos de diferentes tamaños 3.6 Recoger las evidencias de la aplicación de las estrategias de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de ordenen mis diarios reflexivos	Cuadro planificador de las actividades alternativas. Unidades didácticas de 4 años Círculos de colores, pelotas, silbato, gusanitos del medio ambiente, palitos cintas de colores, piedritas, hojas de diferentes tamaños Silbato grabadora Computadora, tinta, impresora, hojas de trabajo Fascículo de rutas Hojas de papel bond Colores, temperas y crayolas Archivador, folder hojas etc. Propuesta Pedagógica Unidades didácticas de 4 años Fuentes bibliográficas Fuentes virtuales	Del 02 al 30 de junio

4.2.4. Evaluación y Seguimiento del Plan de Acciones

La siguiente matriz de evaluación tuvo como finalidad principal evaluar el diseño de las actividades de aprendizaje con los indicadores de resultado y la fuente de verificación de instrumentos así como también la implementación de recursos y materiales didácticos innovadores para la ejecución de actividades innovadoras con actividades lúdicas como estrategia que permite el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila la Institución Educativa N°652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el salvador- UGEL 01

<table>
<tr><td colspan="4"><u>HIPOTESIS DE ACCIÓN 1</u>
El diseño de sesiones de aprendizaje considerando actividades lúdicas para el desarrollo de nociones de orden, ayudara a lograr capacidades matemáticas en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la I.E. 652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el salvador – UGEL 1</td></tr>
<tr><th>Acción</th><th>Resultado</th><th>Indicador de Resultado</th><th>Fuente de verificación/ Instrumentos</th></tr>
<tr><td>Diseño de sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de orden</td><td>Actividades de aprendizaje que favorecen el desarrollo de las capacidades matemáticas</td><td>El diseño de Actividad de Aprendizaje presenta estrategias lúdicas para el desarrollo de la noción de orden</td><td>- Diseño de las actividades de aprendizaje
- Lista de cotejo
- Portafolio docente</td></tr>
<tr><th>Actividades de la acción 1</th><th colspan="2">Indicadores de Proceso</th><th>Fuente de verificación</th></tr>
<tr><td>1.1 Indagación en diversas fuentes de información sobre los procesos cognitivos para el desarrollo de capacidades para la comprensión de textos.
1.2 Seleccionar las capacidades y los procesos cognitivos que enfaticen en el desarrollo de la noción de orden.
1.3 Seleccionar estrategias que enfaticen las actividades lúdicas
1.4 Diseñar el planificador de actividades de aprendizaje considerando los procesos los procesos pedagógicos y cognitivos y las estrategias que enfaticen en el desarrollo de la comprensión de textos</td><td colspan="2">• Indagación en fuentes actuales y confiables
• Dosificación pertinente de las capacidades y procesos cognitivos a trabajar en las sesiones de aprendizaje.
• Selección adecuada de las estrategias de acuerdo a los procesos cognitivos.
• Diseño de las actividades de aprendizaje que consideran procesos pedagógicos y cognitivos y estrategias que enfatizan en el desarrollo de las capacidades para la comprensión de textos.</td><td>• Fichas textuales
• Organizadores de información
• Planificador de actividades de aprendizaje
• Diseño de actividades de aprendizaje</td></tr>
</table>

MATRIZ DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

MATRIZ DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

HIPOTESIS DE ACCIÓN 2

La implementación de recursos y materiales didácticos innovadores para la aplicación de actividades lúdicas facilitan el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años sección lila de la Institución Educativa N°652-10. "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador UGEL -01

Acción	Resultados	Indicador de resultados	Fuente de verificación/ instrumentos
2. Elaboración de un kit de recursos y materiales para las actividades lúdicas y desarrollo de la noción de orden.	Kit conteniendo una serie de recursos y materiales didácticos organizados y sistematizados que promueven el desarrollo de las capacidades para el desarrollo de la noción de orden	La implementación de un kit de recursos y materiales para las actividades lúdicas y desarrollo de la noción de orden.	- Diseño de las actividades de aprendizaje - Guía de observación - Portafolio docente

Actividades de la Acción 2	Indicadores de Proceso	fuente de verificación
2.1 Indagar en diversas fuentes información sobre materiales y recursos que favorezcan el desarrollo de la noción de orden. Material estructurado y no estructurado Cuentas chicas de colores Aros de diferentes tamaños Conos de diferentes tamaños Animalitos de distintos tamaños Playgos de distintos tamaños Pelotas de distintos tamaños Dados ula ula Palitos de ensarte de diferentes tamaños 2.2 Acopio de materiales estructurados como: tangram Bloques matemáticos Kit de ciencias Bloques lógicos Cuentas grandes de colores 2.3 Archivos de videos y juegos de actividades lúdicas, noción de orden Videos de youtu.be Televisor 2.4 elaboración de guías de observación. Con indicadores precisados	- Indagación en fuentes actuales y confiables. - Acopio de juegos estructurados con sus implementos y vestuario. - Dosificación pertinente de las capacidades y procesos cognitivos a trabajar en las actividades de aprendizaje - Implementar con materiales estructurado y no estructurados para el desarrollo de las actividades lúdicas	• Fotos • Organizadores de materiales • Planificador de actividades de aprendizaje • Diseño de actividades de aprendizaje • Portafolio o carpeta del alumno

2.5 Materiales no estructurados como: Chapitas Palitos de diversos tamaños Tapitas Piedritas de distintos tamaños Cajitas de distinto tamaño Hojas de diversos tamaños Maderitas de desuso de diversos tamaños		

MATRIZ DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3

La ejecución de actividades de aprendizaje con actividades lúdicas como estrategia permite el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa N°652-10 "Santa María Reyna" del distrito de Villa el Salvador- UGEL 01

Acción	Resultados	Indicador de resultados	Fuente de verificación/ instrumentos
Desarrollo de sesiones de aprendizaje considerando actividades lúdicas en la noción de orden permitirá el desarrollo de las capacidades matemáticas	Desarrollo de las capacidades para la comprensión de la noción de orden del con actividades lúdicas en los estudiantes de 4 años de la sección Lila de la I.E.I N° 652-10 "Santa Maria Reyna" del distrito de Villa el Salvador UGEL 01	La ejecución de actividades de aprendizaje considerando actividades lúdicas en la noción de orden permite el desarrollo de las capacidades matemáticas	- Diseño de las actividades de aprendizaje - Guía de observación - Portafolio docente - Portafolio del alumno

Actividades de la Acción 3	Indicadores de Proceso	Fuente de verificación
3.1 Indagar en diversas fuentes información sobre estrategias lúdicas de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de capacidades matemáticas. María del Carmen Chamorro y María del Carmen Rencoret Bustos 3.2 Selección de las estrategias lúdicas matemáticas que favorezcan el desarrollo de la comprensión matemática. Juegos de seriación y de orden 3.3 Aplicar las estrategias considerando los procesos pedagógicos, cognitivo y las estrategias de actividades lúdicas en la noción	- Indagación de fuentes actuales y confiables a los procesos cognitivos. - Selección de estrategias lúdicas. - Desarrollo de las actividades aplicando estrategias lúdicas. - Recojo de evidencias de la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la noción de orden.	• Monitoreo y acompañamiento • Actividades de Aprendizaje aplicadas • Planificador de actividades de aprendizaje • Diseño de actividades de aprendizaje • Evidencias Fotográficas • Observación

de orden en concordancia con el cuadro planificar de las sesiones. Vivencia con el propio cuerpo. Exploración y manipulación del material concreto Representación grafica Verbalización 3.4 Desarrollar la sesión "Jugando a los tamaños nos ordenamos" aplicando las estrategias de actividades lúdicas: induciendo el tema a partir del título, respondiendo a preguntas, elaborando dibujos creativos. 3.5 Desarrollar la sesión "Formamos gusanitos por tamaños y colores" aplicando las estrategias de actividades lúdicas respondiendo al orden por tamaños de círculos, elaborando sus propios gusanitos de diferentes tamaños 3.6 Recoger las evidencias de la aplicación de las estrategias de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de ordene en mis diarios reflexivos		

4.2.5 Evidencias de la Práctica Pedagógica Innovadora

Organización de las Actividades de Aprendizaje de la Propuesta Pedagógica

Lunes 2	Martes 3	Miércoles 4	Jueves 5	Viernes 6	Lunes 9
Título: "Jugando a los tamaños nos ordenamos" Indicadores: Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores Instrumento: Guía de observación	Título: "Formamos gusanitos por tamaños y colores" Indicadores: Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo Instrumento: Guía de observación	Título: "Jugamos con los grosores" Indicadores: Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo Instrumento: Guía de observación	Título: "Experimentamos con el agua de colores" Indicadores: Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores Instrumento: Guía de observación	Título: "A la toca tocadita ordeno rapidita" Indicador: Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie Instrumento: Guía de observación	Título: "Jugando con los números ordinales" Indicador: Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales Instrumento: Guía de observación
Martes 10	**Jueves 12**	**Martes 17**	**Miércoles 18**	**Jueves 19**	**Viernes 20**
Título: "Jalando la soga hacia adelante hacia atrás" Indicador: dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento Instrumento: Guía de observación	Título: "Ordena la cola del ratón" Indicador: Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño Instrumento: Guía de observación	Título: "Domino de formas y tamaños" Indicador: Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras. Instrumento: Guía de observación	Título: "El ratón y el gato matematizan" Indicador: Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie Instrumento: Guía de observación	Título: "Juego a Reconocer y Ordenar Texturas" Indicador: Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales. Instrumento: Guía de observación	Título: "Jugando a ordenar por tonos de color" Indicador: Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras. Instrumento: Guía de observación

4.2.6 Propuesta Pedagógica Innovadora y planificador de actividades de aprendizaje.

TEMA: Actividad lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección ‘‘lila de la Institución Educativa Inicial 652-10 Santa María Reyna del distrito de Villa el Salvador UGEL -1

NOMBRE DE LA DOCENTE: Isabel Alina Orihuela Falcón

PROBLEMA	ORGANIZADOR DE ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR	N° Y NOMBRE DE LA SESIÓN	FECHA TENTATIVA DE LA ACTIVIDAD
Qué estrategias metodológicas debo aplicar para desarrollar la noción de orden en estudiantes de 4 años de la sección Lila. De la Institución Educativa Inicial N°652-10 “Santa Maria Reyna” del distrito de Villa el Salvador UGEL 01	Número Y relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. **Representa** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos **Comunica** Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores. Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo. Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo. Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores. Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie. Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales. Dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento.	1-: “Jugando a los tamaños nos ordenamos” 2 “Formamos gusanitos por tamaños y colores” 3 “Jugamos con los grosores” 4 “Experimentamos con el agua de colores” 5 “A la toca tocadita ordeno rapidita 6 “Jugando con los números ordinales” 7 “Jalando la soga hacia adelante hacia atrás” 8 “Ordena la cola del ratón	2 de junio 3 de junio 4 de junio 5 de junio 6 de junio 9 de junio 10 de junio 12 de junio

				Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras. Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.	9 "Domino de formas y tamaños" 10 "El ratón y el gato matematizan" 11 "Juego a Reconocer y Ordenar Texturas" 12 "Jugando a ordenar por tonos de color"	17 de junio 18 de junio 19 de junio 20 de junio

4.2.7 Desarrollo de la Actividad de Aprendizaje

ACTIVIDAD N° 01

Nombre de la actividad: "JUGANDO A LOS TAMAÑOS NOS ORDENAMOS"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : 652 -10 "Santa Maria Reyna"
SECCIÓN : Lila
EDAD : 4 años Nº DE NIÑOS: 28
Fecha : 02 /06 /14
PROFESORA : Isabel Alina Orihuela Falcón

III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	-Seriación cuantificada	Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores	Observación Guía de observación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1. "JUGANDO A LOS TAMAÑOS NOS ORDENAMOS"

TIEMPO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS / MATERIALES
10'	**INICIO.** Los estudiantes se reúnen en asamblea en donde recuerdan las normas de convivencia, los niños escuchan el problema presentado por la maestra, ¿los niños del aula todos son del mismo tamaño?..¿Cómo los podríamos ordenar de una manera divertida, porque todos quieren ir adelante y no todos pueden ir adelante ya que solo hay espacio para uno? Ustedes pueden ayudarme a solucionar este problema y de qué manera lo harían? Los estudiantes dan posibles alternativas de solución. les muestro un juego donde yo me coloco primero, luego la auxiliar e invitamos a un niño a continuar la fila ordenada, pregunto, Conflicto cognitivo ¿Cómo podemos llamar a este tipo de juego les gustaría jugar?	Normas de convivencia
30'		Nuestro cuerpo Dialogo pelotas de colores pandereta
15'	**DESARROLLO.** **Vivenciando con su cuerpo. "Jugando a los tamaños"** En el patio los estudiantes juegan a ordenarse, a través de los collarines de colores formando grupos según su color preferido, una vez formado el grupo proceden a ordenarse al sonido de la pandereta por orden de tamaño, el grupo azul comenta si está bien ordenado por tamaños el grupo rojo, luego realizan el juego el grupo verde, y son los del grupo amarillo que observan y corrigen si algo no está bien. Luego lo hacen ambos grupos paralelamente poniéndose de acuerdo quien será el líder del grupo para ver quién va primero. Y así sucesivamente juegan en grupos Crean una nueva forma de ordenarse usando su cuerpo de forma espontánea, ya sea agachándose, de cuclillas o inclinados	Círculos de colores Guía de observación

15? **10?**	 **Manipulación del Material concreto.** En el aula encuentran palitos de distintos tamaños para que los niños ordenen de forma espontánea según su criterio y vivencia que tuvieron en el patio, en forma grupal, y también encuentran bloques lógicos, los cuales ordenan seriando del más pequeño al más grande o viceversa. **Representación Gráfica.** En una hoja dibujan lo que hicieron con su material concreto	Palitos de colores de diferentes tamaños Bloques lógicos

	Y si desean pegan sus palitos en la parte posterior de manera creativa **Verbalizan y socializan.** Los niños salen voluntariamente a exponer sus producciones a sus demás compañeros mostrando sus dibujos y sus trabajos y reciben estímulos verbales, sellos motivadores, exponiéndolo en el mural **CIERRE** En asamblea los estudiantes dialogan y responden a preguntas ¿Qué hicieron en esta actividad? ¿A qué jugaron? ¿Con qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo ordenamos los palitos? ¿De qué manera ordenamos los bloques? ¿Les gustó ordenar por tamaños?	Hojas, colores, lápiz goma Exposición de los niños Producciones de los estudiantes

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

-Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24

-Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390

-Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (1994) pp.94-

Guía de observación N°1

Nombre de la actividad: "Jugando a los tamaños nos ordenamos"
Fecha: LUNES 02/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE			**X**
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	**X**		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO			**X**
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO		**X**	

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 1

I. DATOS GENERALES "**Jugando a los tamaños nos ordenamos"**

- ✓ DOCENTE : Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ FECHA : 02 /06/14
- ✓ DURACIÓN : 45'
- ✓ GRADO Y SECCIÓN : 4 años sección Lila
- ✓ AREA : Matemática
- ✓ CAPACIDAD : Ordena objetos del más grande al pequeño
- ✓ INDICADOR : Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Que hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO PROCESO SALIDA	Llegué a la hora exacta al jardín y había pocos niños. Los demás fueron llegando muy tarde por estar nublado por la zona. Empecé con los niños que estaban las actividades permanentes y el juego trabajo en los sectores, los niños que iban llegando se adaptaron a jugar en el sector que les guste. Con el poco tiempo que les quedó, después de socializar les pregunté: ¿Qué jugaron? Inicié la clase con una observación al control de asistencia y les pregunté: ¿Cómo está la asistencia niños? Después de que los niños contestaron les induje a observar el orden de cómo estaba la asistencia, luego les pregunté: ¿Les gustaría jugar y aprender como ordenarse? Cogieron sus círculos del color que más les gustó. Les recordé las normas de convivencia en el patio y el respeto a sus compañeros, al sonido del silbato se agruparon por el color que escogieron, luego, al sonido del silbato, se ordenaron de mayor a menor con su grupo de colores, y así, jugamos y observamos que grupo lo hizo mejor dándoles estímulos verbales en todo momento. Luego de jugar pasamos a nuestra aula. Y cogieron sus bloques lógicos para manipular con material concreto, ordenaron libremente por colores y luego por filas igual a como lo hicieron en el patio, algunos niños lo hicieron muy bien pero algunos mezclaron todo y no tenían noción de orden, entonces les tuve que orientar de cómo lo podían ordenar del más grande al más chico o del más chico al más grande. Les cuesta diferenciar cuando hay tamaños parecidos, pero con orientación y preguntas de reflexión lo logran. Dibujaron libremente con lo que manipularon y jugaron en el patio, Camila dibujó muy bonito todo lo que se hizo y también se dibujó a sí misma haciéndolo, lo cual mereció mi admiración. Terminé y les pregunté (con los trabajos en la pizarra): ¿De quién está muy lindo hoy su trabajo?, y todos coincidieron que era el de su compañera Camila, a quien premié con un chupetín y su estrellita feliz. También dibujó bonito Aracely, quien recibió su galletita. Llamé a la reflexión a todos sus compañeros: "Ustedes también pueden dibujar muy bonito si lo hacen con dedicación y mucha paciencia, mañana veremos quién se lleva su premio". Y les dejé con esa interrogante para despertar su espíritu competitivo entre ellos. Les pregunté qué aprendieron hoy y cómo lo aprendieron, hasta llegar al término correcto de orden en objetos y cosas según su tamaño y que esa forma de ordenar lo pueden aplicar en todos sus juguetes, cuarto y casa en general.	Para que mis niños aprendan jugando a ordenarse Que ya están aprendiendo los términos correctos de orden por tamaños Con más actividades relacionadas a este tema

Actividad N° 1

“Jugando a los tamaños nos ordenamos”

Los niños se ordenan libremente de acuerdo al color de pelotas que escogieron

Los niños ordenan las cintas

Expresan gráficamente como se ordenaron mediante su dibujo

Verbalizan el criterio de orden que tuvieron al dibujar

ACTIVIDAD N° 02

Nombre de la actividad: "Formamos gusanitos por tamaños y colores"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN : Lila

EDAD : 4años Nº DE NIÑOS: 29

Fecha : 03/06/14

PROFESORA : Isabel Alina Orihuela Falcón

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	dicotómica	Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo	Observación Guía de observación

4.2.7 DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2 "Formamos gusanitos por tamaños y colores"

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10' 40' 10'	**INICIO.** Se reúnen en asamblea en donde recuerdan las normas de convivencia, se plantea el problema el césped tiene gusanitos de diferente tamaño, colores y forma que muchas veces salen a buscar sus alimentos fuera de la tierra y nos puede picar ¿ cómo podremos solucionar este problema de los gusanitos?, los niños responden diversas soluciones, una de ellas es conocer su nido para no sentarnos sobre él, enseguida salen a buscar gusanitos de tierra y lo observan con su lupa su nido, la forma del gusanito, color y como se desplazan los gusanitos etc. Pregunta. Todos son del mismo tamaño? ¿Son del mismo color? ¿Vieron alguna vez otro tipo de gusanito? ¿Dónde? ¿Creen que los gusanitos se pueden ordenar por tamaños o por colores? **DESARROLLO.** -**Vivenciando con su cuerpo.** Salen y escogen la pelota del color que más les guste, al sonido de la pandereta se juntan con el mismo color y juegan al gusanito libremente, saltando, reptando o arrastrándose, estimulan al grupo que lo haga mejor , imitan el movimiento del gusano, les estimulamos al grupo que lo haga más divertido con movimientos propios del gusano y movimientos creativos, enseguida se une todo el grupo y crea una nueva forma de hacer crecer al gusano, -luego toman palitos con cintas satinada del color de su agrado y hacen de cuenta de que es su gusano, juegan con el cómo más les guste, con diferentes movimientos ondulados	Gusanito de tierra o chanchitos

	  -**Manipulación del material concreto**. los niños y las niñas reciben diversos materiales concretos como son bloques lógicos para explorar con él y hacer crecer su gusanito con círculos u otras figuras para que los manipulen y los ordenen en forma de gusanitos - son motivados a seriar gusanitos de diferentes formas y tamaños de acuerdo a su perspectiva -una vez que ya hayan seriado, les pregunto ¿está bien lo que has hecho? ¿Cuál es el gusanito grande? Se pregunta a los demás compañeros estará bien el trabajo de su amiguito promoviendo el debate y reflexión entre los niños y niñas - los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático que estuvieron desarrollado durante todo el proceso de la clase. Y su proceso cognitivo -**Representación gráfica.** dibujan creativamente a su gusanito que formaron usando diferentes materiales y colores 	Niños y niñas Su propio cuerpo Materiales no estructurados Palitos con cintas Bloques lógicos Hoja de papel bond Lápiz de color,

	- Verbalizan y socializan. Exponen y describen el trabajo realizado **CIERRE.** Preguntas ¿Qué aprendieron hoy sobre los gusanitos? ¿Todos eran del mismo tamaño? ¿Qué materiales usaron en el juego? ¿Con qué materiales formaron sus gusanitos? ¿De qué manera ordenaron a sus gusanitos? ¿Cómo se sintieron durante la actividad ¿Por qué los gusanitos eran diferentes? 	Crayolas Producciones de los estudiantes

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (1994) pp.9

Guía de observación de la actividad N°02

Nombre de la actividad "formamos gusanos por tamaños y colores"
Fecha: Martes 03 /06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	X		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	X		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		X	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		X	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	X		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	X		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		X	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO	X		
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	X		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	X		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	X		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	X		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	X		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	X		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	X		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	X		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	X		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	X		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	X		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		X	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	X		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	X		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		X	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	X		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	X		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO		X	
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	X		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	X		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 2

I. DATOS GENERALES **"Formamos gusanos por tamaños y colores"**

- ✓ DOCENTE :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ FECHA :03 /06/14
- ✓ DURACIÓN :50'
- ✓ GRADO Y SECCIÓN : 4 años sección Lila
- ✓ AREA :Matemática
- ✓ CAPACIDAD :Ordena gusanitos por tamaños de círculos
- ✓ INDICADOR :Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del Modelo

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Llegué al jardín temprano y realicé la asamblea para el juego. Trabajé con los niños asistentes ya que faltaban algunos que llegaron tarde por el clima. Después de socializar con sus juegos comencé con las actividades permanentes invitando a salir a los niños voluntariamente para cada actividad. El más participativo es Juan David, quien quiere hacer todo, pero yo sutilmente le digo que otros niños también quieren participar.	Para que los niños aprendan observando en su medio ambiente los tamaños
PROCESO	Desperté el interés de los niños mostrando una lupa y un chanchito: ¡miren qué es esto! ¿Les gustaría observarlos de cerca en su hábitat? pero sin lastimarlos, ya que ellos nutren la tierra para que crezcan las plantas. Los niños salieron con su lupa y observaron los chanchitos minuciosamente, guardaron sus lupas y escogieron su carita por los colores preferidos. Se agruparon en el patio por color de caritas y jugaron al gusanito con su cuerpo, luego cogieron sus palitos con cintas de colores e hicieron de cuenta que son sus gusanitos, le hicieron correr, saltar moverse y girar, luego los colocaron en el suelo y los compararon por tamaños identificando el más grande y el más pequeño de forma voluntaria. Se relajaron, pasaron al aula y dibujaron a los gusanitos como lo apreciaron de diferente tamaños, los niños comieron su lonchera y salieron al recreo, al ingresar nuevamente recibieron círculos de diferentes tamaños para que formen su gusanito del más grande al más pequeño, se demoraron mucho y no pude socializar sus trabajos pero lo haré al día siguiente a manera de recuento y estímulo del trabajo más feliz del día.	Que tienen mucho cariño a los animalitos e insectos del medio con más materiales o gusanitos de distintos tipos
SALIDA	Cogen sus casacas, abrigos, gorros, mochilas y loncheras y formados salen a esperar a su mamá, ya que muchas ya estaban en la puerta.	

Actividad 2

"Formamos gusanos por tamaños y colores"

Niños y niñas Observan al gusanito y diferencia su tamaño.

Experimentan el movimiento del gusanito con cintas de colores

Dibujan al gusanito que observaron y experimentaron

Verbalizan como jugando el movimiento del gusanito

ACTIVIDAD N° 03

Nombre de la actividad: "JUGAMOS CON LOS GROSORES"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN : Lila

EDAD : 4años Nº DE NIÑOS: 29

Fecha : 04/06/14

PROFESORA : Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Representa** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	-Dicotómica	Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo	Observación Guía de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3 "JUGAMOS CON LOS GROSORES"

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10' 40' 10'	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas problematizan ¿en el jardín hay árboles pero no sabemos cuál de ellos es grueso y cual es delgado o si hay algunos otros grosores más, como lo podríamos solucionar este problema? Responden dando alternativas de solución diversas, los niños salen a observar detalladamente los árboles, pregunta ¿Cuántos arboles observan? ¿Los troncos del árbol son del mismo grosor? ¿Cuál es la diferencia entre cada árbol? ¿Los troncos y las ramas serán iguales? ¿Cuáles son delgados? ¿Cuáles son gruesos?¿solo existen dos grosores? **DESARROLLO.** - **Vivenciando con su cuerpo**. los estudiantes salen al patio, cogen un plumón de la canasta de diferente grosor, luego se juntan los del mismo grosor al sonido del silbato -al sonido del silbato buscamos las partes gruesas de nuestro cuerpo, (como son los brazos y nuestros dedo pulgar)una vez identificado su parte gruesa de su cuerpo se comparan entre ellos para ver de quien es más grueso y de quien es más delgado, -caminan uno por uno, por las flechas gruesas hasta llegar al árbol grueso, por las flechas delgadas hasta llegar al árbol delgado identificándolos mientras van jugando	Jardín, árbol grueso, árbol delgado Patio Silbato

	 - **Manipulación del material concreto.** Los niños y las niñas reciben diversos materiales concretos como son (tronquitos y ramitas de distinto grosor) para que los manipulen y los nombren identificando al grueso y al delgado usando sus sentidos. - los niños son motivados a seriar del grueso al delgado con cinco elementos de acuerdo a su comparación entre los tronquitos según observación, y también mediante el tacto. -una vez que ya hayan seriado , pregunto a cada uno de los estudiantes¿ de qué manera lo hiciste, a los demás compañeros también preguntamos estará bien el trabajo de su amiguito promoviendo el debate reflexivo entre los estudiantes - los estudiantes contestan de acuerdo a su pensamiento matemático que están desarrollando - **Representación gráfica**. pegan la serie ordenada en una hoja de papel bond con habilidad 	Plumones gruesos y delgados de distinto color Materiales estructurados y tronquitos gruesos y delgados Hoja de papel bond Cinta masking tapé lápiz Diálogo

	- **Verbalización y socialización**. Exponen y describen el trabajo realizado **CIERRE.** Preguntas. ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizamos, eran iguales? ¿Qué dedo es el más grueso de nuestra mano? ¿Cómo ordenamos los tronquitos? ¿Qué tronquito ordenaron primero? ¿Qué tronquito pusieron al último? ¿Les gustó jugar con los grosores? 	Exposición de los estudiantes Producciones Preguntas de meta cognición

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (1994) pp.

Guía de observación de la actividad N°03

Nombre de la Actividad: "Jugamos con los grosores"
Fecha. Miércoles 04/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	X		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	X		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		X	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		X	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	X		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	X		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		X	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO	X		
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	X		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	X		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	X		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	X		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	X		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	X		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	X		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	X		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	X		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI		X	
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	X		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		X	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	X		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME		X	
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		X	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	X		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	X		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	X		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	X		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	X		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 3

I. DATOS GENERALES **"Jugamos con los grosores"**

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :04 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección :4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Diferencia el grosor grueso y delgado
- ✓ Indicador : Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO **A** **c** **t** **i** PROCESO **i** **d** **a** **d** **N** ° SALIDA **3**	Mojada llegué al jardín, porque estaba lloviendo y con poca asistencia de niños realicé la asamblea para el juego trabajo con los niños asistentes ya que faltaban llegar algunos niños que llegaron tarde por el clima después de socializar sus juegos comencé con las actividades permanentes invitando a salir a los niños voluntariamente para cada actividad, todos participaron muy entusiasmados incluso contando cosas de su casa que les había pasado a las cuales les presté mucha atención. Motivé preguntando ¿Dónde ven un jardín en el colegio ¿Qué habrá en el jardín? ¿les gustaría ir a ver? Salimos con los niños a observar y se siguió preguntando hasta llegar a los árboles ¿todos los árboles serán iguales? Los niños observaron compararon midiendo con sus manitos deditos y conversando entre ellos y algunos de ellos contestaron que eran diferentes ¿seguí preguntando por que eran diferentes? Y Ander, me respondió porque algunos eran delgados y algunos eran grueso, de ahí partió otra pregunta. ¿Qué les parece si comparamos llevando algunos tronquitos que cayeron al suelo al aula y los ordenamos como ustedes quieran. Llegamos al aula, y los niños empezaron a ordenar los tronquitos del más grueso al más delgado con mucho entusiasmo y me alegro ver que ya estaban captando la noción de orden, los felicité a los niños que lo habían hecho muy bien y a los que faltaba les ayude preguntándoles si podían ordenarlo nuevamente observando mejor, muchos lograron ordenar del más grande al más pequeño hasta el tercer lugar pero cuando había poca diferencia se confundieron, traté de ayudarles haciéndoles ver la diferencia y lo entendieron muy bien, luego lo pegaron con maquistey en su hoja de papel bond Terminaron de hacer su actividad, expusieron el orden que tuvieron en cuenta para pegar a sus compañeros y ellos le brindaron estímulos con aplausos y sellos de calificación, me gusto que muchos niños ya expresan correctamente el orden que tuvieron, como algunos todavía no lo hacen de forma correcta.	Por qué los niños deben aprender partiendo de su contexto observando y comparando Que tienen algunas dificultadas para comparar muchas cantidades con más actividades de comparación

Actividad N° 3

”Jugamos con los grosores”

Vivenciación directa de los grosores en los troncos de los arboles

Buscan los grosores en nuestro cuerpo, dedos, observan, comparan

Ordenan por grosores, del más grueso al más delgado

Moldean los grosores y lo ordenan de grueso a delgado

ACTIVIDAD N° 04

Nombre de la actividad: "EXPERIMENTAMOS CON EL AGUA DE COLORES"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN : Lila

EDAD : 4 años Nº DE NIÑOS: 29

Fecha : 06/06/14

PROFESORA : Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas u objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute	Comunica Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	-Transitiva	ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores	Experimentos Guía de observación Observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04 **“**EXPERIMENTAMOS CON EL AGUA DE COLORES”

TIEMPO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10’	**INICIO.** Organizados en asamblea, la maestra les comenta un problema, en el sector de juegos tranquilos existe muchos juegos que tienen muchos tamaños y colores, y que no sé cómo lo podría ordenar, ustedes me pueden ayudar a solucionarlo? Los niños responden dando muchas alternativas de solución del problema, nacen las preguntas ¿Cómo lo puedo ordenar? ¿Por color? ¿Por tamaño? ¿O por ambos por tamaño y color? ¿Les gustaría experimentar con agua de colores y luego lo ordenarlo así como los juguetes? ¡ si ¡	sectores
	DESARROLLO.	patio
40’	**Vivención con su cuerpo**. Juegan a agruparse por plumones de colores, juntándose los iguales creando su grupo	plumones de colores
10’	**Manipulación del material concreto**. ya en grupos realizan el experimento del agua con color agregando agua con sumo cuidado con las jarras medidoras, luego agregan témpera de colores básicos a cada grupo (rojo, amarillo, verde, azul y ya salió el color del agua cada niño agrega a los tubos de ensayo con el embudo con mucho cuidado según la medida que guste, observan si todos los tubos tienen la misma cantidad de agua, ordenan usando el criterio de orden ya aprendido en las clases anteriores y si desean crean uno nuevo que los niños vean conveniente, cada integrante de grupo realiza la seriación correspondiente y lo verbaliza a todos sus compañeros	Mandil gorro tubo de ensayo agua de colores Témperas de colores

	 Representación gráfica. Dibujan lo que experimentaron en forma libre, creativa y espontánea. **Verbalización y Socialización.** Manifiestan a sus amigos lo que dibujaron mostrando sus dibujos, reciben estímulos verbales y sellos motivadores, exponiéndolo en el mural cada uno. 	Kit del MED de ciencia y ambiente Embudos garras medidoras Hoja de papel bond Colores, Lápiz

	CIERRE. Preguntan en asamblea ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué echaron al agua para que sea de color? ¿Qué materiales necesitaron? ¿Con qué echaron el agua? ¿el tubo donde depositaron el agua como se llama? ¿Todos los contenidos del tubo tenían el mismo tamaño de agua? ¿Cómo ordenaron los tubos? ¿Qué tubo pusieron primero? ¿Tuvieron en cuenta los colores o no? ¿ les gustó experimentar y ordenar el agua por os colores? 	Producciones de los estudiantes Experimentos y dibujos

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (1994)

Guía de observación de la actividad N°04

Nombre de la Actividad: "Experimentamos con el agua de colores"
Fecha: Viernes 06 /06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA		**X**	
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		**X**	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA		**X**	
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI		**X**	
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE		**X**	
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME		**X**	
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	**X**		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 4

I. DATOS GENERALES "Experimentamos con el agua de colores"

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :06 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección : 4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes
- ✓ Indicador : Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Al llegar al jardín me di cuenta que no tenía los suficientes tubos de ensayo para todos los grupos que en total eran 5, así que tuve que prestarme un juego de mi colega. Me presenté vestida de la doctora chapatina con mi gorro, nariz, mascarilla pero me olvidé mi mandil con el apuro y lo dejé en mi mesa, pero igual a los niños les causó gracia y les estimuló mi vestuario. Se preguntaban qué iban a hacer, les presenté el tubo de ensayo y les pregunté: ¿Ustedes conocen esto? muchos contestaron que no conocían. Así que tuve que decirles su nombre correcto para que lo aprendan: Esto se llama tubo de ensayo y sirve para hacer experimentos y hoy vamos a hacer experimentos, vamos a ver… ¿De qué?	Porque deseo que los niños aprendan todas las áreas de forma integrada con el tema que estoy haciendo.
PROCESO	Los niños recibieron materiales como jarras, de distintos tamaños, embudos, goteros y el paquete de tubos de ensayo, ellos observaron, manipularon y compararon, y les hice pensar: ¿Para qué nos puede servir esto?, si queremos hacer el experimento de agua de color ¿qué necesitamos? algunos contestaron agua, entonces unos dos integrantes del grupo fueron por agua, luego ¿qué más necesitamos para el color?, algunos contestaron tempera y yo les pregunté: ¿y cómo echamos la tempera?, no faltó quien dijo: ¡con esto! y me mostró el gotero. Ahí aproveché a darle la tempera a él para que lo eche al gotero y luego otro integrante de su grupo lo echó al tubo de ensayo y ¡Oh sorpresa, qué salió! Agua de color rojo y será, ¿mucha o poco agua? ellos respondieron de acuerdo a lo que vieron y otro niño colocaba al recipiente del	Que les gusta mucho trabajar con tempera y experimentar con ella.
SALIDA	tubo de ensayo y así combinamos los 6 colores de acuerdo al color de las tapas, una vez combinado los niños salieron agarrados al frente y ordenaban el agua de colores por tamaños del más grande al más pequeño, dándose cuenta por medio de la comparación; luego dibujaron su experimento. Salieron a socializar y verbalizar su trabajo al frente y muchos de los niños dibujaron muy bonito porque les encantó el agua de colores y les quedó muy claro cómo hacerlo.	Puedo mejorar el no olvidarme mis materiales de motivación y seleccionar mis materiales con anticipación.

Actividad N° 4

“Experimentamos con el agua de colores”

Exploran motivados por los materiales con los tubos de ensayo y tinta de color

Comparan el tamaño del contenido del agua y ordenan de mayor a menor o vice versa

Dibujan de la misma forma que ordenaron y compararon los tubos con agua de color

Verbalizan el orden en que pusieron los tubos de acuerdo al contenido del agua de color

ACTIVIDAD N° 05

Nombre de la actividad: " A LA TOCA TOCADITA ORDENO RAPIDITO"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I : 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN : Lila

EDAD : 4 años Nº DE NIÑOS: 28

Fecha : 09/06/14

PROFESORA : Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Seriación cuantificada	Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño	Observación Guía de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05 "A LA TOCA TOCADITA ORDENO RAPIDITO""

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10' 40' 10'	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas problematizan ¿niños cómo podríamos ordenar las secuencias que hacemos durante toda la mañana que estamos en el jardín? ¿Creen que podríamos hacer una línea del tiempo? ¿Qué le pondríamos en la línea del tiempo? ¿Qué hacemos cuando ingresamos al jardín? ¿Luego del juego trabajo que más hacemos? Mostramos las fotos traídas de las actividades y les invitamos a ordenar la línea del tiempo con las actividades que se hace a diario, se toca a un niño que sale a ordenar en la línea del tiempo. -los niños son motivados a observar detalladamente el orden que hizo su compañero tocado, preguntas ¿Qué ordenó su compañero? ¿Siguió alguna secuencia de orden? ¿Qué hacemos primero? ¿Qué actividad sigue?¿todas las actividades las hacemos juntas o tiene un orden? **DESARROLLO. "Juego la tocadita"** **-Vivenciando con su cuerpo**. Salimos al patio juegan a la tocadita, este juego consiste en que un niño es voluntariamente elegido para tocar a sus compañeros, los compañeros que son tocados se van ordenando rapidito por algún criterio, debe tocar como mínimo a tres y máximo a 5 niños, ya que todos corren al sonido del silbato. La norma del juego es no salir del patio principal - luego sigue el primer niño que fue tocado con la misma consigna del juego, ordenándose con algún criterio de grupo - descansan un ratito ya que todos corrieron para no ser tocados y otros fueron tocados a pesar de escaparse 	Asamblea línea del tiempo imágenes Patio Silbato Niños y niñas

	- **Manipulación del material concreto**. Los niños y las niñas reciben diversos materiales concretos como son (piedritas y hojitas de distinto tamaño) para que los manipulen y los nombren identificando al más grande al más pequeño, del más alto al más bajo según sus criterios. - ellos son motivados a seriar desde el más grande al más pequeño o del más alto al más bajo con cinco elementos de acuerdo a su comparación entre cada hoja usando su criterio de organización; de igual manera con sus piedritas -una vez que ya hayan seriado, responden ¿está bien lo que has hecho? ¿Cuál es el orden en que seriaste las hojas? ¿Qué criterio tuviste para seriar las piedritas? Se pregunta a los demás compañeros estará bien el trabajo de su amiguito promoviendo el debate y reflexión entre los niños y niñas - los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático que estuvo desarrollado durante todo el proceso de la clase. Y su proceso cognitivo -**Representación gráfica**. pegan la serie ordenada en una hoja de papel bond con maquis tapé con ayuda de la maestra si lo necesitan escribiendo su nombre en sus trabajo **Verbalizan y socializan.** Con todos su compañeros el trabajo realizado	Su propio cuerpo Materiales no estructurados Hojas piedritas Hoja de papel bond Cinta making tapé

	 CIERRE. , En asamblea se dialoga respondiendo preguntas ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué orden siguieron con las hojitas? ¿Qué nos invitó a ordenar el títere? ¿A qué jugamos en el patio? ¿Con qué pegamos las hojitas? 	Lápiz Lapicero Guía de Observación Dialogo Trabajos de los estudiantes

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (1994

Guía de observación de la actividad N°05

Título de la sesión: **"A la toca tocadita ordeno rapidito"**

Fecha: Lunes 09/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño		
		A	**B**	**C**
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA	**X**		
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE			**X**
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	**X**		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	**X**		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 5

I. DATOS GENERALES **"**a la toca toca tocadita ordeno rapidito**"**

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :09 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección :4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño
- ✓ Indicador : Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO PROCESO SALIDA	Ya en el jardín empezó la lluvia con un poco de fuerza y no habían muchos niños, cuando hay cambios de clima los niños empiezan a faltar porque se enferman. Salimos a hacer la formación del día lunes, mientras los niños van llegando poco a poco. Ya en el aula, les motivé sacándolos al jardín a observar las hojas, los tamaños y las piedritas que estaban por ahí adentro, luego les pregunté si todas eran del mismo tamaño y otras preguntas de observación, los niños respondieron con mucha claridad ya que este tema lo estamos trabajando varios días. Ingresamos al aula y recibieron sus hojitas y piedritas que trajeron unos días antes, algunos papás mandaron piedras grandes y hojas de distintas formas, ahí si les tuvimos que ayudar a distinguir a los niños, porque se les complicó su seriación, pero algunos a pesar de la dificultad lograron seriar y me llamaban para enseñarme, y como era su criterio yo no les podía decir que estaba mal , pero sí les motive a pensar y hacerlo mejor aunque tenía que compartir sus materiales con sus amigos que tenían una hoja similar. Seriaron muy bonito, luego seriaron las piedritas y algunos niños se pusieron a chancar con las piedritas, sobre todo Josthin que es un niño que presenta problemas de tardanza y la mamá es muy joven que no se preocupa por él, así que tuve que hablar con él y el peligro que tiene el estar golpeando, ya que se podía dar en la mano y causarse un golpe fuerte con un hematoma. Todos los niños seriaron muy bien y les ayudamos a pegar con cinta masking tapé para que las hojitas no se rompan y se salgan, las piedritas las seriaron pero no las pudieron pegar por el peso que tenía. Salieron a socializar y verbalizar su trabajo al frente y muchos trabajaron muy bonito y solo eso me da mucho gusto que ya estemos consiguiendo las capacidades matemáticas de distintas maneras.	Porque deseo que los niños aprendan de su medio ambiente y sobre todo a compararlos y cuidarlo Que trabajaron muy bien, debido a que vinieron pocos niños y estuvieron más concentrados Puedo mejorar usando diversos materiales de distintos tipos

Actividad N° 5

“A la toca toca tocadita ordeno rapidito**”**

Vivencian los elementos de la naturaleza Y observan el orden de las hojas

Manipulan y serian teniendo en cuenta los tamaños y la posición

Noción de orden claramente definida en niños de 4 años

Verbalizan la serie ordenada de hojas recordando la posición

ACTIVIDAD N° 06

Nombre de la actividad: "**JUGANDO CON LOS NÚMEROS ORDINALES**"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I.: 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN: Lila

EDAD: 4años Nº DE NIÑOS: 29

Fecha: 10/06/14

PROFESORA: Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**COMUNICA** Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Seriación cuantificada	Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales	Observación Guía de observación

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Actividad N° 6 "**Jugando con los números Ordinales**"

Tiempo	**ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD**	**RECURSOS Y MATERIALES**
10'	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas reciben la visita de la abuelita de la caperucita quien les dice su edad y sus datos personales, luego sale la mamá y hace lo mismo y por ultimo sale la caperucita, problematización, ¿en qué orden habrán salido los personajes del cuento, me pueden ayudar a ordenarlos? -los niños son motivados a observar detalladamente el orden en que salieron, preguntas ¿Quién salió primero? ¿Quién salió segundo? ¿Quién salió tercero? Y proceden a ordenar los títeres según su criterio de orden.	Títere , abuelita, mamá y caperucita,
		siluetas de números ordinales
40'	**DESARROLLO. "Ordenándome con ordinales"** - **Vivenciando con su cuerpo.** Salimos al patio en donde realizan el juego del orden, escogen el número que las les guste en la cartilla que esta del primero al tercero con números ordinales, este juego consiste en que el primero le busca al segundo y el segundo le busca al tercero - luego de encontrarse los tres se ordenan del primero al tercero de forma consensuada - forman otro grupo con otros amigos de la misma forma que lo hicieron en la primera y se ordenan	Cartillas con números ordinales Patio Silbato
10'		Su propio cuerpo

	- **Manipulación del material concreto.** los niños y las niñas reciben diversos materiales concretos como son (animalitos de distinto tamaño y muñequitos) para que los manipulen y los nombren identificando del 1º 2º 3º, colocándolos el numero en el orden que les corresponde, usando su observación comparación y criterio, - ellos son motivados a seriar desde el 1º 2º y 3º colocando el numero en el orden que les corresponde usando su criterio de organización; -una vez que ya hayan seriado siguiendo el orden por tamaños o algún criterio particular, les pregunto ¿está bien lo que has hecho? ¿Cuál es el primero? ¿Cuál es el segundo? ¿Cuál es el tercero? Se pregunta a los demás compañeros estará bien el trabajo de su amiguito promoviendo el debate y reflexión entre los niños y niñas - los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático que están desarrollando usando su proceso cognitivo -**Representación gráfica.** dibujan una serie de números ordinales del 1º al 3º con mucha creatividad, escribiendo su nombre en sus trabajo **-Verbalizan y Socializan**. Exponen y describen sus producciones	Materiales no estructurados Animalitos de distintos tamaños Números ordinales Hoja de papel bond Lápiz, colores

	  CIERRE. Se dialoga con los niños respondiendo a preguntas ¿Qué hicimos hoy? ¿Quién nos visitó hoy día en el cuento? ¿Cómo fue el juego de hoy? ¿Cómo ordenamos los animalitos? ¿Cuántos animalitos ordenamos? ¿Cómo se llama ese tipo de orden? ¿Cuantos objetos dibujaron? 	Sellos Exposición Asamblea Preguntas Producciones de los estudiantes

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (199)

Guía de observación de la actividad N°06

Título de la Actividad: "Jugando a los números Ordinales"
Fecha: Martes 10/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		**X**	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	**X**		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY	**X**		
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	**X**		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 6

I. DATOS GENERALES "Jugando con los Números Ordinales"

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :10 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección : 4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño
- ✓ Indicador : Dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento.

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Llegué al jardín como de costumbre y termine de hacer mis materiales, mientras los niños juegan en sus sectores. Escribí en tarjetas del 1 al tercero en números en una hoja de papel bond para el desarrollo de la clase. Motivé con títeres diferentes como son la abuelita ,la mamá y la caperucita, en donde al colocar en la pizarra se me cayó y los niños se empezaron a reír aproveché de eso y seguí con la parodia diciendo hay hay hay mi cabeza esta miss Alina me golpeo mi cabeza y así jugando con los niños coloque los títeres en la pizarra por orden de edad con la participación activa de los niños ya que ellos me señalaban donde debía colocarlo y incluso algunos salieron a hacerlo , les pregunte como siempre para rescatar sus saberes y ellos respondieron muy bien el orden por edad de los personajes.	Por qué deseo que los niños aprendan de su medio ambiente y sobre todo a compararlos y cuidarlo
PROCESO	Salí al patio a jugar con su cuerpo a ordenar del primero al tercero al compás de la música. Ya en el desarrollo les pedí que los niños colocaran los números en la seriación que hicieron con el material concreto que eran animalitos del MED, lograron colocar del 1º al 3º pero no lo pronunciaban con el nombre correcto como primero segundo tercero, lo pronunciaban como uno dos y tres, parece que al presentarle el numero ordinal no lo reconocieron así sino como numero natural.	Que trabajaron muy bien, debido a que vinieron pocos niños y estuvieron más concentrados
SALIDA	Me di cuenta que no debí presentar los números sino que reconozcan solo por el orden del numero ordinal y no con el símbolo, todavía no están maduros para asimilar el numeral con el objeto, así que dije que esta actividad voy a hacer otra con diferente motivador y desarrollo Al terminar mi clase no quedé muy contenta por el resultado obtenido, porque los niños reconocieron el orden mas no el símbolo del número ordinal y eso me dejo con la inquietud de programar una nueva actividad de este indicador para lograr en un 100%	Puedo mejorar usando diversos materiales de distinto tipo

Actividad N° 6

"Jugando con los números Ordinales"

Función de títeres de la caperucita con posición de números ordinales

Se ordenan primero, segundo y tercer lugar jugando con su cuerpo

Ordenan sus animalitos en primer, segundo y tercer lugar, usando material concreto

Expresión gráfica de serie de números ordinales

ACTIVIDAD N° 07

Nombre de la actividad: "JALANDO LA SOGA HACIA ADELANTE HACIA ATRÁS"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I.: 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN: Lila

EDAD: 4 años N° de niños: 28

Fecha: 11/06/14

PROFESORA: Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Seriaciones inversas	Dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento	Observación Guía de observación

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Actividad N° 7 “Jalando la soja hacia adelante hacia atrás”

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10’ 40’ 10’	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas problematizan, cuando se ponen en fila para ir al baño hay muchos niños que le galán a sus compañeros, y realmente esto es un problema porque a veces se caen y se pueden lastimar ¿Cómo lo podremos solucionar? Me pueden ayudar, los niños dan alguna respuesta de acuerdo a las preguntas ¿cómo podremos ordenarnos sin jalarnos? ¿Por qué se jalan algunos niños? ¿Por qué se caen los niños que son jalados? ¿Creen que podemos caminar en orden sin agarrarnos y sin jalarnos? ¿Quieren conocer un objeto que se jala? Mostramos una soja larga de la caja de sorpresas, ¿les gustaría jugar con ella? **DESARROLLO.** - **Vivención con su cuerpo**. Salimos al patio explicamos en qué consiste el juego de fuerza, primeramente haremos dos equipos o dos grupo equitativos de niños y niñas, elegimos dos jefes de grupos para guiar a sus compañeros, en el patio - luego que se colocan ambos grupos en fila ordenada del más grande al más chico mirándose frente a frente, pintamos una raya que divide a ambos grupos - cuando tocamos el silbato ambos grupos jalan con fuerza tirando hacia atrás la soga, al momento de jalar irán hacia adelante y hacia atrás con la fuerza de los niños, el grupo que cruza la raya el grupo que pierde Así juegan varias veces hasta que haya un ganador absoluto. - terminan de jugar y se relajan con la técnica del globo desinflado 	Caja de sorpresas manguera Patio Silbato Niños y niñas Su propio cuerpo Materiales

	- **Manipulación del material concreto**. Se les brindó material del MED para que los niños ordenen tal como lo vivenciaron en el Juego - **Representación gráfica.** los niños son motivados a dibujar el juego de la soga como lo sintieron y vivenciaron -**Verbalizan y socializan**. Una vez que ya han terminado se les preguntó ¿Está bien lindo lo que dibujaste? ¿Cuál era el orden de los niños? ¿Cómo se movían los niños, era hacia adelante o hacia atrás? Se pregunta a los demás niños si estará bien el trabajo de su compañero promoviendo el debate y reflexión entre los niños y niñas. -Los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático qué estuvieron desarrollando durante todo el proceso de la clase. Y	estructurados Soga Hojas de papel bond Lápiz de color , crayola

	su proceso cognitivo. - escribiendo su nombre en sus trabajo y lo verbalizan con soltura voluntariamente, exponen y describen el trabajo realizado **CIERRE.** En asamblea se preguntó ¿Qué les pareció lo que hicimos hoy? ¿Cómo se ordenaron para jalar la soga? ¿Qué tamaño tenía la soga? ¿Para qué jalamos la soga? ¿Cómo se desplazaron al jalarse? ¿Qué reglas tenía el juego? ¿Por qué gano el grupo? 	Bloques lógicos Exposiciones Preguntas Guía de observación

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (199) pp. 94-95

Guía de observación de la actividad N°07

Nombre de la Actividad "**Jalando la soga hacia adelante hacia atrás**"
Fecha: Miércoles 11/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA	**X**		
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		**X**	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE		**X**	
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	**X**		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 7

I. DATOS GENERALES **"jalando la soja hacia adelante hacia atrás"**

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha 11 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección : 4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño
  Indicador : Dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento

III. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Con esta actividad empecé diferente, reuní a los niños en asamblea y les expliqué las reglas del juego y en qué consistía. El juego va a medir su fuerza muscular y al mismo tiempo trabajaremos en equipo de dos filas ordenadas en donde el grupo que dirija mejor y trabaje en forma coordinada y ordenada será el grupo victorioso. Me sorprendió mucho la asimilación de los niños por salir al patio. Los niños estaban súper ordenados y ya se habían escogido e incluso ya tenían su líder o jefe de grupo para jalar la soga. Yo pinte el piso con tiza de color indicando con flechas la dirección para donde iban a jalar cada grupo.	Porque deseo que los niños aprendan A ordenar de forma creciente y decreciente
PROCESO	Y por segunda vez consecutiva ganó el mismo grupo a pesar que se cambió de integrantes y se balanceó el peso, los niños disfrutaron mucho de este juego, se podría decir que les encantó porque pidieron que lo vuelva a hacer otro día. Ya en el aula los niños dibujaron lo que jugaron en el patio y grande fue mi sorpresa al ver que dibujaron cada detalle de lo que hicieron en forma muy ordenada. Hubo una niña Daniela que dibujó hasta la flecha del piso que hice, al parecer fue el juego que plasmó más en ellos por la cantidad de fuerza que emplearon para ganar o hacer ganar a su grupo.	Que les gustó mucho el juego y lo dibujaron hasta el detalle Puedo mejorar usando diversos materiales de distinto tipo
SALIDA	Ya en la verbalización y socialización los niños se soltaron y expusieron su trabajo de forma muy clara y entendible. Quedé muy satisfecha del logro que obtuve y sobre todo las direcciones de adelante y atrás. No me está alcanzando el tiempo para los cuadernos de control y comunicados.	

Actividad N° 7

"Jalando la soga hacia adelante hacia atrás"

Vivencian con el cuerpo jalando la soga hacia adelante y hacia atrás

Manipulan con material concreto lo que jugaron en el patio

Grafican con bloques la serie que formaron y jugaron

Verbalizan lo que dibujaron con la noción de orden hacia adelante y hacia atrás

ACTIVIDAD N° 8

Nombre de la actividad: "ORDENANDO LA COLA DEL RATÓN"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I.: 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN: Lila

EDAD: 4años Nº DE NIÑOS: 29

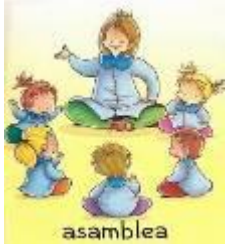
Fecha: 12/06/14

PROFESORA: Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	-Transitiva	Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño	Observación Guía de observación

IV. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Actividad N° 8** "Ordenando la cola del ratón"

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10' 40' 10'	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas recuerdan las normas de convivencia, la maestra problematiza, mostrando una caja del MED donde hay tiras de diferentes tamaños, pregunta; ¿cómo podemos ordenar estas tiras de manera divertida y solucionando el problema de orden? ¿ se podrá ordenar jugando y a la misma vez solucionando el problema? Los niños responden y plantean juegos divertidos, reciben la visita del ratón Mickey quien trae a los niños un juego divertido -los niños observan el tamaño de su cola, pregunta ¿Dónde viven los ratones? ¿De qué color son? ¿Tienen cola? ¿Todos los ratones tienen cola de un sólo tamaño? ¿Quieren jugar a quitarle la cola al ratón y ordenan?  **DESARROLLO.** -**Vivenciando con su cuerpo.** los niños escogen una colita para salir al patio y un collar del color que más les guste, se colocan la colita con ayuda de su compañera - Juegan a agruparse por el color de caritas felices al sonido del silbato 	Normas de convivencia Máscara Tiras del MED

	- **Manipulación del material concreto.** los niños ya agrupados en 4 o 5 sub grupos juegan a quitarse la cola y a ordenar por tamaño del más corto al más largo o vice versa - a manera de concurso gana el grupo que ordeno mejor, teniendo la oportunidad de empatar dándoles el tiempo de descuento -**Representación gráfica.** encuentran una hoja con un ratón, para que le coloquen su cola de plastilina de acuerdo al tamaño que más le guste, moldeando de forma creativa Se pregunta ¿Qué tamaño de cola le pusiste a tu ratón? ¿Será del mismo tamaño la cola de tu ratón que el de tu amigo? Se pregunta a los demás compañeros estará bien el trabajo de su amiguito promoviendo el debate y reflexión entre los niños y niñas -**Verbalizan y socializan.** los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático que se estuvo desarrollado durante todo el proceso de la clase. Y su proceso cognitivo, colocan su trabajo en la pizarra, exponen y describen el trabajo realizado y que criterio tomaron para ordenarlo.	Patio Silbato Su propio cuerpo Materiales no estructurados Tiras de colores y de diferente tamaño

	  CIERRE. Pregunta ¿A qué jugamos hoy? ¿Todos los ratones eran iguales? ¿Cómo ordenamos a los ratones? ¿Qué orden siguieron al colocar las colitas? ¿Quién les visito al iniciar la actividad? ¿Qué materiales usamos para las colas? ¿Qué hicimos al terminar de jugar? ¿Que otro material usamos para moldear las colas? 	Hoja de papel bond Plastilina Lápiz Cinta maquistape Exposición Producciones de los estudiantes preguntas

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (199) pp. 94-95

Guía de observación de la actividad N°8

Nombre de la actividad: **"Ordenando la cola del ratón"**

Fecha: Jueves 12 /06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE	**X**		
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO	**X**		
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN	**X**		
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	**X**		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY	**X**		
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	**X**		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 08

I. DATOS GENERALES "Ordenando la cola del ratón"

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :12 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección 4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes
- ✓ Indicadores :Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

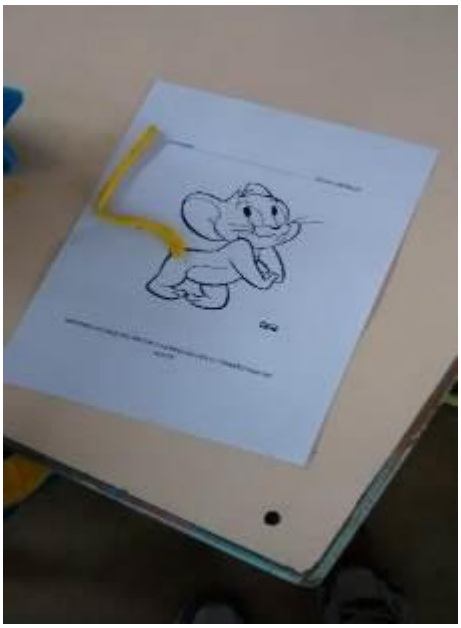
Situación de Aprendizaje	DESCRIPCION ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Tenía supervisión con miss Viveca así que había preparado mi material con mucha anticipación, solo llegué al aula a buscar las colas de los ratones para ver qué tamaños tenemos y cuántos grupos podemos formar, ya que los niños iban llegando poco a poco porque en invierno llegan más tarde por el clima de la zona. Al llegar todos los niños y al ver que no venía mi supervisora acompañante tuve que empezar mi clase porque si no mis alumnos se demoran en comer y se van al recreo con el estómago vacío.	Porque deseo que los niños aprendan el orden reconociendo los tamaños jugando
PROCESO	Motivé con una asamblea en la cual les expliqué las reglas del juego y en qué consistía, son los niños quienes escogieron sus colas del tamaño de su preferencia y el color que más les guste. Tengo el problema que a todos las niñas les gusta el color rosado, así que siempre quieren ser primeras para escoger su color preferido. Salimos al patio y jugamos a quitarse la cola y ordenar por grupos de acuerdo al color de caritas felices que ellos escogen para agruparse. Lo hicieron muy felices y contentos, se agruparon con colas después de quitarlas y ordenaron en el piso, el grupo que gana siempre dicen: este grupo ya ganó, y así estimulan a los demás grupos a hacer lo mismo para no quedarse atrás.	Que les encanta jugar y así aprenden mejor solo que en el patio se distraen por la amplitud
SALIDA	Ya en el salón, moldearon la cola al ratón y los colocaron en la hoja impresa que les traje. Muchos hicieron del tamaño que les gusta o tuvieron en la hora del juego y salieron a ordenar sus trabajos voluntariamente y a socializar a sus demás compañeros, lo hicieron muy bien estoy contenta de mi propuesta pedagógica.	Puedo mejorar teniendo el patio a exclusividad, porque a veces salen mis colegas con sus alumnos y distraen la atención

Actividad N° 8

"Ordenando la cola del Ratón"

Vivencian lúdicamente quitando la cola al ratón y ordenando

Ordenan las colitas que se quitaron en el juego



Moldean la cola de diferente tamaño y pegando en su hoja de trabajo

Verbalizan y ordenan las colitas moldeadas seriándolas

ACTIVIDAD N° 9

Nombre de la actividad: "DOMINO DE FORMAS Y TAMAÑOS"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I.: 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN: Lila

EDAD: 4años Nº DE NIÑOS: 28

Fecha: 17/06/14

PROFESORA: Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**COMUNICA** Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	-Dicotómica	Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.	Observación Guía de observación

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9 "DOMINÓ DE FORMAS Y TAMAÑOS"

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10' 40' 10'	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas recuerdan las normas de convivencia, problematización. ¿en el salón hay muchos sectores en las cuales hay diversos juegos de diferente tamaño y color que están desordenados ¿Cómo podremos juntarlos en forma ordenada y colocar materiales en el sector que corresponde? Podemos unirlos mediante dominós de formas, tamaños y colores, es un juego muy divertido, mostramos un dominó convencional para dar las pautas del juego **DESARROLLO.** **Vivención Corporal**. los niños escogen una carita feliz del color de su preferencia - Juegan a agruparse por el color de caritas felices al sonido del silbato - los niños ya agrupados en 4 o 5 sub grupos juegan buscan ubicarse en un lugar determinado - escogen un líder de grupo que será quien colabore con la unión y el desenvolvimiento del juego **Material concreto.** escogen los niños un juego de domino y lo observan las formas y tamaños - proceden a juntar los lados iguales de forma ordenada y armoniosa - llegan a terminar de colocar todas las fichas de forma secuenciada - la maestra supervisa si se colocó correctamente las fichas de acuerdo al tamaño color y forma, y si esto es Se pregunta ¿les gustó jugar con los dominós que criterio usaron para jugar? El grupo que terminó primero expone los criterios y estrategias que usaron para armar desde su perspectiva. Se estimula su correcta participación con stickers de caritas felices.	Títere de domino Domino Materiales estructurados Patio Caritas felices Cola de rata Dominó del MED

	 Material Gráfico. Dibujan libremente y con mucha creatividad el juego del dominó que realizaron. **Verbalizan y socializan.** Los dibujos de dominó realizado y expresan de qué manera lo hicieron. **CIERRE.** Se pregunta en asamblea ¿Cómo se sintieron en la actividad? ¿De qué manera ordenaron los dominós? ¿Cómo se agruparon para el juego? ¿Qué materiales más usamos para la actividad? ¿Qué hicimos después de ordenar los dominós?	Hoja de papel bond Lápiz de color crayolas Exposición Preguntas producciones

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (199) pp. 94-95

GUÍA DE OBSERVACIÓN N° 9

Nombre de la Actividad: "Dominó de formas y tamaños"
Fecha: Martes 17/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		**X**	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	**X**		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	**X**		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 9

I. DATOS GENERALES "DOMINÓ DE FORMAS Y TAMAÑOS"

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :17 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección : 4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes
- ✓ Indicadores : Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.

II. DESCRIPCION Y REFLEXION:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Al ingresar al aula muy temprano conté todos los dominós que trajeron los niños, con anticipación me di con la sorpresa que no todos los niños habían traído su dominó con el cual se iba a jugar hoy en clase, me incomodó un poco, porque entre ellos se burlan y comparan quien tiene y quien no tiene, lo único que me quedaba es compartir las piezas del dominó, salimos al patio a jugar el dominó humano colocándose juntos cada niño que tiene algo parecido y así hemos agrandando el dominó humano, los niños lo hicieron bien para ser la primera vez que lo trabajamos	Porque deseo que los niños aprendan todo tipo de juego que ayudé a desarrollar su memoria matemática
PROCESO	Ya en el aula los niños cogieron su dominó y se pusieron a armar teniendo en cuenta el orden de las figuras y la magnitud de las piezas o la posición de las mismas. Armaron un gigante dominó, el cual fue un record en sus trabajos grupales, porque no pensé que los niños Iván a formar un dominó gigante solo uniendo todas las piezas de los dominós de cada integrante de grupo.	Que armaron el dominó más grande de lo que me imaginaba y desarrollaron el vínculo amical y colaborativo para esta actividad
SALIDA	Terminaron, dibujaron lo que armaron y el contenido de sus figuras, exponiendo voluntariamente cada niño ya que se estimula a todos los que salen a participar voluntariamente, con caritas felices o estímulos verbales y sellos de estrellitas exitosas, levantando su autoestima.	Puedo mejorar reforzando esta actividad con otras similares pero con diferentes juegos matemáticos.

Actividad N° 9

"Dominó de formas y tamaños"

Forman formas de figuras con su cuerpo de forma ordenada

Ordenan con material concreto las figuras iguales intercalando unas a otras

Dibujan de acuerdo a lo experimentado

Verbalizan de qué manera construyeron la serie de hasta 9 elementos

ACTIVIDAD N° 10

Nombre de la actividad: "El Ratón y el Gato matematizan"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I.: 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN: Lila

EDAD: 4años Nº DE NIÑOS: 28

Fecha: 18/06/14

PROFESORA: Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	posición	Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño	Observación Guía de observación

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10 "El ratón y el gato Matematizan"

TIEMPO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10' 40' 10'	**INICIO.** En asamblea los niños y las niñas conversan con la profesora sobre una situación problemática, en el salón hay muchos materiales que necesitamos contarlo de diez y guardarlos en los tapers, para cuidarlos más ordenamente, pero el problema es que ustedes no saben contar aún muy bien. ¿Cómo podemos solucionar este problema, de repente creando algunos juegos matemáticos que ustedes me propongan de algún dibujito que ustedes ven, reciben la visita del ratón Mickey y del gato quienes les trajeron un juego divertido. Los niños observan el juego que trajo, pregunta ¿Qué ven niños? ¿? ¿La casita que más tiene? ¿Qué números ven? ¿El ratón y el gato tienen su lugar? ¿Están juntas sus casitas? ¿Qué orden tienen los números? ¿Saben cómo se juega el ratón y el gato? **DESARROLLO.** **Vivención Corporal.** salen al patio en forma ordenada**,** los niños escogen su pareja por afinidad y preferencia se extiende el tablero en el piso que está hecho del 1, al 10**,** un dado usual **,** un cono para el gato y otro para el ratón de colores diferentes Objetivo del juego: Para el gato: atrapar al ratón. Para el ratón: refugiarse en su casa (la casilla 0) Reglas de juego. El gato comienza en la casilla 1 y el ratón en la 10	Sectores Tablero elaborado mascara Ratón Gato Materiales no estructurados Dado

	 Material Concreto. el ratón empieza lanzando el dado y se mueve tantas casillas a la izquierda como indique el dado - el gato lanza el dado y se mueve tantas casillas a la derecha como haya salido, por turnos cada jugador lanza el dado y se mueve tantas casillas a la izquierda o a la derecha como indique el dado, y siempre que sea posible. El gato no puede ir a la casa del ratón (casilla 0) y ninguno puede pasar al 10. La partida se para en uno de los tres casos siguientes: • El gato llega en su turno a la casilla en que se encuentra el ratón. Gana el gato • El ratón llega a su casa. Gana el ratón **Material Gráfico.** dibujan su juego y los animalitos que participaron de acuerdo a su creatividad Se pregunta ¿Qué estrategias usaron para jugar? ¿En base a qué se movieron el ratón y el gato? ¿Quién gano y por qué? Se pregunta promoviendo el debate y reflexión entre los niños y niñas. Los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático que estuvo desarrollado durante todo el proceso de la clase. Y su proceso cognitivo 	Juego Hoja de papel bond Lápiz de colores Guía de

	Verbalización. Exponen y describen su trabajo realizado. **CIERRE.**, Se dialoga con los niños respondiendo a las preguntas ¿Qué hicimos primero en el juego? ¿Qué animalitos participaron? ¿En qué consistía el juego? ¿Qué materiales su uso para el juego? ¿Los números del tablero eran del mismo tamaño? ¿Qué número iba primero? ¿Qué número estaba al último?	Observación Pizarra Limpia tipo Exposición preguntas

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (199) pp. 94-95

Guía de observación N°10

Nombre de la actividad "El ratón y el gato matematizan"
Fecha: Miércoles 18/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE			**X**
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	**X**		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	**X**		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 10

I. DATOS GENERALES "el ratón y el gato matematizan"

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :18 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección :4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes
- ✓ Indicador : Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Los niños muy motivados por el juego que se trajo preguntaban a cada instante: ¿Qué juego esta vez nos has traído miss? Yo les expliqué el juego tendiéndolo al piso. El juego traído era una tira larga de números con sus casilleros del 1 al 10 para que los niños ordenen de acuerdo al número del dado que tiren. Ya explicado el juego, los niños salen al patio y juegan a matematizar tanto el gato como el ratón.	Porque deseo que los niños aprendan el orden jugando y observando, desarrollando habilidades
PROCESO	Los niños participan voluntariamente en el juego ¿quién será el gato?, luego a ¿quién será el ratón? Y así juegan ordenadamente cumpliendo su función el gato y luego el ratón, ganado el niño que menos se equivoca para llegar a su casa de acuerdo al número del dado que les salga. De esa manera participan todos los niños en el juego, cuando ya terminaron de jugar todos los niños, les di tiras de papel con sus casilleros para que los niños coloquen el número dentro de los casilleros y también cuentas de colores para que serien por colores su juego del ratón y el gato.	Que les encanta jugar y así aprenden mejor. En ambientes grandes es más esforzado las consignas Puedo mejorar teniendo el patio a alcance sin interrupciones porque a veces salen mis colegas con sus alumnos y distraen la atención con las actividades que observan
SALIDA	Terminado la actividad y de jugar todos los niños con material concreto expusieron la forma en que lo hicieron mencionando el orden de sus juegos y la numeración representada en sus cartillas.	

Actividad N°10

"El Ratón y el gato Matematizan"

Motivo para el juego con las máscaras de ratón a ver quién se anima a salir primero

El gato y la ratona que salieron voluntariamente a jugar

Completan los números que observaron en el juego de ratón y el gato

Verbalizan lo que hicieron gráficamente y el orden que pusieron del numeral

ACTIVIDAD N° 11

Nombre de la actividad: ” JUEGO A RECONOCER Y ORDENAR LAS TEXTURAS”

I. DATOS GENERALES:

I.E.I.: 652-10 “Santa María Reyna”

SECCIÓN: Lila

EDAD: 4años Nº DE NIÑOS: 28

Fecha: 19/06/14

PROFESORA: Isabel Alina Orihuela Falcón

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**COMUNICA** Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	-Transitiva	Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales	Observación Guía de observación

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11 ” JUEGO A RECONOCER Y ORDENAR LAS TEXTURAS”

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10’ 40’ 10’	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas muestran interés por contar su salida de visita que se hizo al amigo carpintero que trabaja cerca a nuestro jardín, en forma ordenada ellos participan levantando la mano y cuentan el desenlace de la entrevista que tuvieron un día antes. Y muestran su regalo que les dio el carpintero que fue una lija y un trozo de madera que cortó en su presencia, manifiestan que todas son diferentes en textura, ya que el problema que plantearon fue resuelto con la visita al carpintero. **DESARROLLO.** **Vivenciación Corporal**. Salen al patio y juegan a ser carpinteros escenificando todo lo que hace un carpintero ya que observaron dicho oficio y preguntaron en la entrevista. **Material concreto**. ya en el aula sacan sus lijas que tienen distintas texturas - juegan a seriar distinguiendo su textura con la yema de los dedos distinguiendo su grado de aspereza **Material Gráfico**. colocan en sus cartulinas y pegan del más áspero al más liso	Carpintería, Lijas Carpintero Maderas Entrevista preguntas Sus sentidos Materiales no estructurados

	  ¿La lija más áspera para qué tipo de madera será? Y la más lisa en que lo vieron usar? conversan entre ellos cual es más áspero y cual es más lizo **Verbalización**. Pregunta ¿Qué seriaron? ¿Cómo son las lijas? ¿Cómo ordenaron las lijas, por qué? Se pregunta a los demás compañeros estará bien el trabajo de su amiguito promoviendo el debate y reflexión entre los niños y niñas - los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático que estuvo desarrollado durante todo el proceso de la clase. Y su proceso cognitivo -colocan su trabajo en la pizarra pegando con su limpia tipo y lo verbalizan como más les guste 	Lijas de distintos grosores goma cartulina Lápiz. Guía de observación Limpia tipo Exposición

	CIERRE. Responden a preguntas recordando la actividad ¿Con qué material jugamos hoy? ¿Cómo son las lijas? ¿Quién les regalo las lijas? ¿Para qué se usa las lijas ásperas? ¿Todas las lijas son iguales? ¿Las lijas lisas serán iguales a las ásperas ¿Qué orden tuvieron en cuenta para acomodar las lijas? ¿Qué hicimos después de ordenar las lijas? ¿Les gusto la actividad de hoy? 	Preguntas producciones

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (199) pp. 94-95

Guía de observación N°11

Nombre de la actividad: "juego a reconocer y ordenar texturas"
Fecha: Jueves 19/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA			**X**
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		**X**	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUAN DAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO			**X**
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA	**X**		
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA			**X**
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI	**X**		
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE			**X**
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON	**X**		
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO			**X**
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO			**X**

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 11

I. DATOS GENERALES "Juego a reconocer y ordenar texturas"

- ✓ Docente :Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha :19 /06/14
- ✓ Duración :60'
- ✓ Grado y sección :4 años sección Lila
- ✓ Área :Matemática
- ✓ Capacidad :Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes

  Indicador : Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales

II. DESCRIPCION Y REFLEXION:

Situación De Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Esta actividad se inició un día antes. Los niños visitaron al carpintero y le preguntaron todo lo que veían en el taller. Por supuesto que no todos los niños hicieron las pregunta, hay algunos niños que no les gusta hablar fuera del aula, pero en su mayoría los niños si lo hacen, el carpintero explicó a los niños todo: como hacen su trabajo y en que consiste el trabajo de la madera, y su proceso de lijado para darle un acabado muy lindo y suave, les explico los tipos de lijas y para que lo usan en el taller; les regalo a los niños una maderita y un pedazo de lija de distinto grosor.	Porque deseo que los niños aprendan el orden reconociendo las texturas jugando
PROCESO	Al día siguiente los niños reconocieron sus maderitas y sus lijas con los cuales jugaron en el patio a ser carpinteros constructores, luego ingresaron al aula y jugaron con sus lijas imitando el lijado tal como les había enseñado el carpintero, después se les pregunto: ¿Todas las lijas son iguales? a ver, compárenlo. Los niños compararon y seriaron las lijas iguales distinguiendo con el tacto la diferencia entre cada uno de ellos. Por grupos ordenaron las lijas del más grueso al más delgado y viceversa usando los ordinales mencionando en cada orden primero, segundo, tercero y sobre todo dándose cuenta que hay tipos de orden que tiene denominaciones diferentes como las aprendidas.	Que les gusta salir de visita y conocer otras actividades en su propio contexto Puedo mejorar llevando a los niños a visitas constante experiencias directas y significativas solo que esto implica coordinaciones con mucha anticipación
SALIDA	Se les pregunta qué aprendieron y cómo lo aprendieron recalcando lo aprendido con ejemplos en otras actividades anteriores de la propuesta	

Actividad N° 11

"Ordenando texturas"

Visitan al amigo carpintero para conocer la lija, como y para que se usa

Hacen uso de diferentes números de lijas con su madera que reciben de regalo

Ordenan las lijas haciendo uso del tacto para reconocer su textura

Verbalizan el orden de las lijas de forma voluntaria

ACTIVIDAD N° 12

Nombre de la actividad: "JUGANDO A ORDENAR POR TONOS DE COLOR"

I. DATOS GENERALES:

I.E.I.: 652-10 "Santa María Reyna"

SECCIÓN: Lila

EDAD: 4años Nº DE NIÑOS: 28

Fecha: 20/06/14

PROFESORA: Isabel Alina Orihuela Falcón

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DIMENSIÓN DE LA CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**COMUNICA** Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	-Transitiva	Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.	Observación Guía de observación

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12 "JUGANDO A ORDENAR POR TONOS DE COLOR"

Tiempo	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
10' 40' 10'	**INICIO.** Organizados en asamblea los niños y las niñas recuerdan las normas de convivencia, problematizan con los colores del arco iris, porque los tonos y los colores no son iguales? ¿Cómo podríamos reconocer los tonos de colores fuertes y suaves? Los niños lanzan posibles soluciones, se propone jugar con agua de colores y papeles buscando estrategias de color, contando gotas para regular la intensidad del color, como alternativa de solución. **DESARROLLO.** **Vivenciación corporal.** Los niños vivencian con los diferentes papeles de colores traídos de diferente tonalidad, con el juego "tonos tonitos muy bonitos "consiste en ordenar los papeles de acuerdo al color que creen conveniente, terminan un color y prosiguen con el siguiente, todos los niños participan del juego de colores seriando por tonalidades del más oscuro al más claro **Material concreto.** De regreso al aula trabajan con los tubos de ensayo y módulos del MED de ciencia y ambiente, con agua de colores, los estudiantes desarrollan estrategias para buscar los tonos claros con menos gotas de tinta vegetal, y más gotas	Arco iris imágenes Papeles de colores de tonos diferentes Niños y niñas

	para los tonos más oscuros e intensos. **Material Gráfico,** dibujan lo trabajado con los tubos de ensayo y tonos obtenidos **Verbalización**. luego lo exponen grupo por grupo Se pregunta ¿Cuántas gotas echaron para obtener tonos oscuro? ¿Cuántas para que quede claro? Se pregunta a los demás compañeros estará bien el trabajo de sus amigos promoviendo el debate y reflexión y comparación entre los niños y niñas - los niños contestan de acuerdo a su razonamiento matemático que estuvo desarrollado durante todo el proceso de la propuesta y su proceso cognitivo -colocan su trabajo en la pizarra para que exhiba según sus tonos obtenidos, exponen y describen sus trabajos	tubo de ensayo tinta vegetal goteros jaras agua papel bond colores lápiz Limpia tipo

	  CIERRE. En asamblea los niños dialogan ¿Qué hicimos al inicio de la sesión? ¿Cómo ordenamos los papeles de colores? ¿Qué materiales usamos para sacar el agua con tonos diferentes? ¿Cuántas gotas de tinta echamos al agua por niño?¿eran iguales? ¿Cuándo echaron más gotas de tempera que tono obtuvimos? ¿A menos gotas que tono salió? ¿Cómo lo ordenamos los resultados de los tonos? 	Cinta making tapé Pizarra Diálogo Preguntas productos

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (Según APA Versión 6)

- Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje, fascículo 1: Desarrollo del pensamiento matemático pp. 21-24
- Chamorro, María del Carmen (2005) Pearson Educación, Madrid pp. 384-390
- Rencoret Bustos Ed. Andres Bello (199) pp. 94-95

Guía de observación N°12

Nombre de la Actividad "**J**uego a ordenar por tono de color"
Fecha: Viernes 20/06 /14

Nº	ÍTEMS / APELLIDOS Y NOMBRES	Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.		
		A	B	C
1	CALDERON VENTURA, FATIMA KAMILLA	**X**		
2	CASTILLO GOMEZ, ARACELI DIANELA	**X**		
3	CALLOS HUAQUI, EDWARD BRUCE		**X**	
4	COLLA HUAMAN ,PAOLA ANGELA		**X**	
5	CONDOR JACOBI ,DAFNNE ALESSANDRA	**X**		
6	CUYA CONDEZO, FLOR JULIZZA	**X**		
7	DEL CASTILLO TORRES, PRINCE MALANIE		**X**	
8	HUAQUI HERRERA, SAUL JEAN PIERO		**X**	
9	FLORES CCASANI, CAMILA YUI	**X**		
10	PARRA YUTO, GEANELLA SALLY	**X**		
11	HUERTAS MATIENZO, WILLIAMS JUANDAVID	**X**		
12	INCA PUSARI ,ZAREL DANIELA	**X**		
13	LAURA ROJAS, ANGELO MATEO	**X**		
14	LICERAS AREVALO, ANUSKA NATANIEL	**X**		
15	LLAMCCAYA YANGUA, CELIA VALERIA			**X**
16	MENDOZA QUIZPE, NATSUMY XIMENA	**X**		
17	PAICO CARRILLO, ANDER FABIAN	**X**		
18	PEDROZO HUILLCA, ANDREA RUBI			**X**
19	PISCO PRINCIPE, GERALD JOSEPH DIDIER	**X**		
20	PONCE CARDENA, JOSE KEVIN		**X**	
21	RAMON LAGUNA, SILVANA ANTHUANE	**X**		
22	RAMOS LAZARO, DAYANA SASHENKA SALOME	**X**		
23	RISCO VIVIANO ,EISHA ASHLEY		**X**	
24	ROMERO ALAMA, JOSTHIN AARON			**X**
25	SILVA CONDORI, SCHNEIDER ADRIAN	**X**		
26	TANTAVILCA FERNANDEZ, RIDER MATEO	**X**		
27	VASQUEZ MALCA, NORKA NAIKE FE	**X**		
28	YACOLCA VASQUEZ, JADSON LUCIANO	X		

LEYENDA

A	Logrado
B	en proceso
C	No logrado

DIARIO REFLEXIVO N° 12

I. DATOS GENERALES "Juego a ordenar por tono de color

- ✓ DOCENTE Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ FECHA 20 /06/14
- ✓ DURACIÓN 60'
- ✓ GRADO Y SECCION 4 años sección Lila
- ✓ ÁREA Matemática
- ✓ CAPACIDAD Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes

  Indicador Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Situación de Aprendizaje	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	REFLEXIÓN ¿Por qué lo hice? ¿Qué resultó? ¿Cómo puedo mejorar?
INICIO	Inicié la clase motivando con una cajita sorpresa en donde los niños tenían que adivinar que hay en su interior. Los niños jugaron divertidamente adivinando y yo aproveché a bromear con ellos sobre el contenido e incluso haciéndoles asustar diciendo que era un animal pero ellos corroboraron que no había eso.	Porque deseo que los niños aprendan a distinguir las tonalidades de los colores sobre todo los colores claros y oscuros
PROCESO	Salimos al patio y jugamos a ordenarnos de acuerdo al tono de color de buzo y luego por tonos de colores de zapatilla. Los niños participaron activamente, solo un grupo reducido de varoncitos hicieron alboroto, casi siempre son los mismos niños que cuando se juntan conversan y se distraen de algunas consignas del juego. Los niños empezaron a darse cuenta de lo que pretendía el juego, luego pasaron al aula y ellos participaron sacando los papeles de colores y ubicaron donde corresponde voluntariamente según el tono que ellos creían conveniente y sus mismos compañeros eran quienes les evaluaban si lo estaban haciendo bien o se equivocaban.	Que las actividades lúdicas son mucho más efectivas y significativas en los niños
SALIDA	Luego los niños dibujaron creativamente lo que seriaron y ordenaron según su tono de color que corresponde usando los colores oscuros y claros, algunos de los niños se confundieron en esta actividad debido a su corta edad y poca distinción de los tonos de color. Los niños salieron a exponer voluntariamente ya que les gusta que se les tome fotos cuando sus trabajos son muy halagadores, hicimos la actividad de salida y recomendaciones	Puedo mejorar haciendo que los niños vinieran con ropas de dolores iguales para distinguir su tonalidad, con anterioridad

Actividad N° 12

"Ordenando por tonos de color"

Vivencian con el juego ordenando por tono de colores de papel crepé

Manipulan logro ordenar los papeles por tonos muy rápidamente

Buscan el tono con la gotas de tempera a más cantidad más intensidad con otro material

La niña seria en forma ordenada la tonalidad de los colores que intercalan y suceden unas a otras

5. Presentación de Resultados

5.1. Procesamiento y análisis de la información

5.1.1 Análisis de los datos codificados en los diarios reflexivos (ciclo I deconstrucción)

DIARIO REFLEXIVO Nº 1

I. DATOS GENERALES:

- ✓ Docente: Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha: 23 de Agosto del 2013
- ✓ Duración 45 minutos
- ✓ Grado y Sección 3 años "Leoncitos Soñadores"
- ✓ Área Matemática
- ✓ Capacidad Comparan objetos del aula con mucha observación y concentración

II. DESCRIPCIÓN Y REFLEXIÓN:

Categorías y sub categorías	DESCRIPCIÓN ¿Qué hice?	Codificación
Clima del aula Afectividad Recursos material concreto Metodología Proceso de juego trabajo Metodología Estrategias de enseñanza	Llegué muy temprano al aula y aproveché a coordinar algunas hojas de trabajo en la copiadora, para sacar y usar en clase ahora y posteriormente para mandar a los niños, luego recepcioné a los niños uno por uno con un beso y un abrazo cariñoso brindándoles amor y confianza, hice las actividades permanentes de asamblea y los niños procedieron a jugar en sus sectores realizando su juego trabajo, luego les cante a guardar y ellos empezaron aguardar todo, y verbalizaron lo que hicieron, para realizar la sesión diaria, lo inicié con la MOTIVACIÓN: con la cajita mágica, mostrando lo traído a los niños, diciendo ¿qué habré traído aquí, que será? Los niños adivinaron y luego mostré los ganchos, cuentas, corchos y otros materiales RESCATE DE SABERES PREVIOS: ¿Dónde lo vieron? ¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve? ¿en casa tienen uno parecido? y así dialogamos con ellos, dando respuestas correctas, brindándole de esta manera un Nuevo conocimiento: El comparar observar detenidamente dos objetos y ver si son iguales o diferentes, ya sea esto por sus características de color tamaño son ellos mismos los que van descubriendo construyendo su aprendizaje: Comparan el conjunto de ganchos, si son iguales o diferentes, de igual manera los corchos, los bloques lógicos y otros objetos del aula, lo hicieron jugando amenamente y conversando lo que ellos iban observando y clasificando con algún criterio, yo fui entran do a tallar como facilitadora y	✓ Saludo a los niños ✓ Juego trabajo con materiales diversos ✓ Ejecute todos los procesos pedagógicos

Dominio de contenidos conocimiento del niño conocimiento y algunas teorías **Organización de espacios para el aprendizaje**	mediadora de sus aprendizajes de los estudiantes. Los niños dibujaron lo que observaron con sus lápices de color de forma libre y espontanea RECUENTO DE LO APRENDIDO: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Les gusto lo aprendido? ¿Comparar es divertido? APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN UNA NUEVA SITUACIÓN: Se comprometen a comparar los objetos en casa sobre todo sus juguetes si son iguales o diferentes y ordenarlos como más les guste Salieron al baño a lavarse las manos, para comer sus loncheras, comieron su lonchera, terminando salieron a jugar al patio con juegos libres, pelotas hulas hula, que ellos elijan. Cambiamos de escenario en la parte de atrás para contarles con títeres un cuento educativo de pinocho, luego que los niños observaron el cuento, se preguntó, ¿que entendieron? ¿Qué les pareció el cuento? ¿Qué enseñanza nos trae? Ellos contestaron y a medida que iban contestando se les colocaba sus sellos de estrellitas, para estimular su participación, se realizó las preguntas de lectura teniendo en cuenta su proceso de análisis literal, criterial e inferencial. Nos despedimos hasta mañana niños y rezamos dando gracias a Dios	✓ Estrategias variadas ✓ Imparto hábitos de limpieza • Dejo libre en la hora de recreo ✓ Fomento hábitos de lectura

Aspecto a mejorar:

- Conocimiento de metodología para la enseñanza de las matemáticas
- Desconocimiento de los procesos cognitivos

5.1.2 Análisis de los datos de la lista de cotejo de entrada y salida (tablas, gráficos e interpretaciones de los cuadros de la lista de cotejo de entrada y salida)

TABLA N° 05

RESULTADO DE LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DIMENSIÓN SERIACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR UGEL 01

Frecuencia y porcentaje / Ítem			SI		NO		TOTAL	
			f	%	f	%	f	%
Seriación	01	Arma una serie de acuerdo al modelo solicitado.	3	11%	25	89%	28	100%
	02	Ordena colección de elementos por tamaño o dimensión	2	7%	26	93%	28	100%
	03	Deduce el criterio de ordenación de la serie de elementos	0	0%	28	100%	28	100%
	04	Arma serie de 10 elementos de menor a mayor y viceversa	1	4%	27	96%	28	100%
	05	Dibuja y/o modela la serie construida	2	7%	26	93%	28	100%
	06	Expresa el criterio de ordenamiento de la serie.	3	11%	25	89%	28	100%

FUENTE: lista de cotejo de capacidades de actividades lúdicas para la noción de orden aplicada del 22/05/2014

RESULTADO DE LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DIMENSIÓN SERIACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR UGEL 01

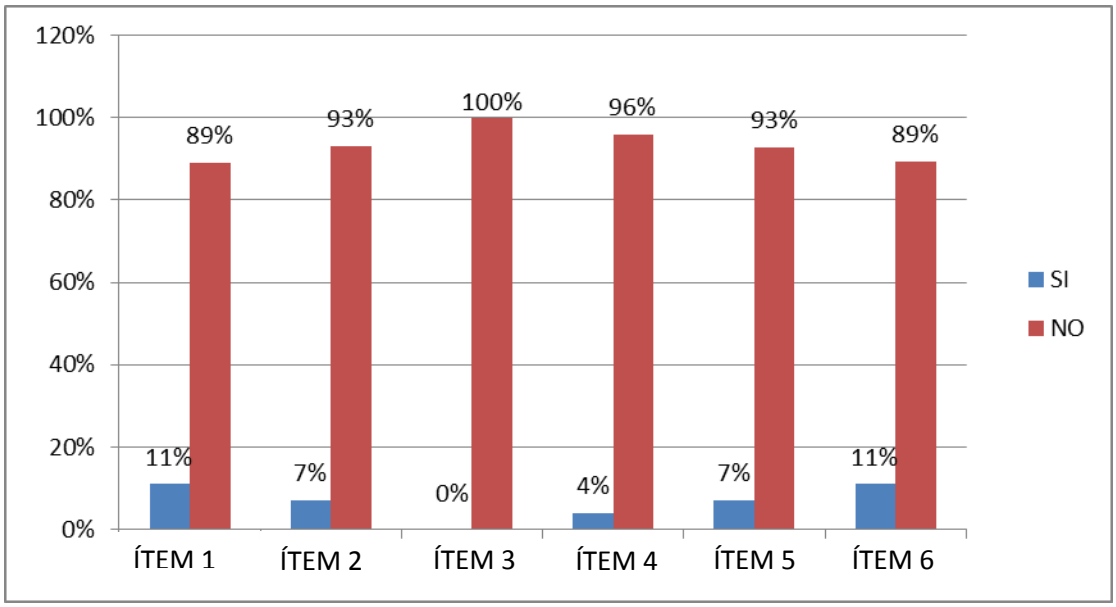


Figura 3 Lista de cotejo de entrada dimensión seriación

Fuente: tabla N° 05

Interpretación y Análisis

En la tabla N°5 y la figura 3 se observa que un alto porcentaje representado en el 100% de los estudiantes no logra alcanzar el nivel esperado en el indicador planteado, es decir no deduce el criterio de ordenación de la serie de elementos, posiblemente porque desconocen la noción de orden y seriación. Frente a esta situación se propone realizar actividades de aprendizaje con juegos lúdicos como estrategia y tener en cuenta los procesos cognitivos y metodológicos de las matemáticas.

TABLA N° 06

RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DIMENSIÓN EVOCAR APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10"" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01

Frecuencia y porcentaje / Ítem			SI		NO		TOTAL	
			f	%	f	%	f	%
Evocar	07	Evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada	1	4%	27	96%	28	100%

FUENTE: lista de cotejo

RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DIMENSIÓN EVOCAR APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01

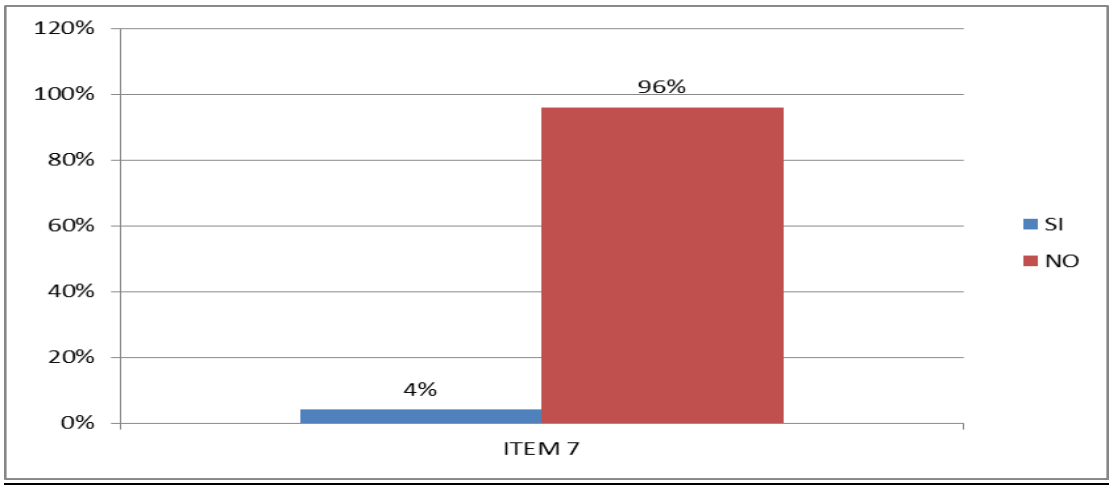


FIGURA. 4 Lista de cotejo de entrada dimensión Evocar
Fuente. Tabla N° 06

Interpretación y Análisis

En la tabla N°6 y la figura 4 dimensión evoca se observa que un alto porcentaje representado en el 96% de los estudiantes no logran alcanzar el nivel esperado en el indicador planteado. Es decir no evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada, ni expresa el criterio de ordenamiento, posiblemente porque no tiene claro la noción de orden o seriación. Frente a esta situación se propone realizar actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y cognitivos.

TABLA N° 07

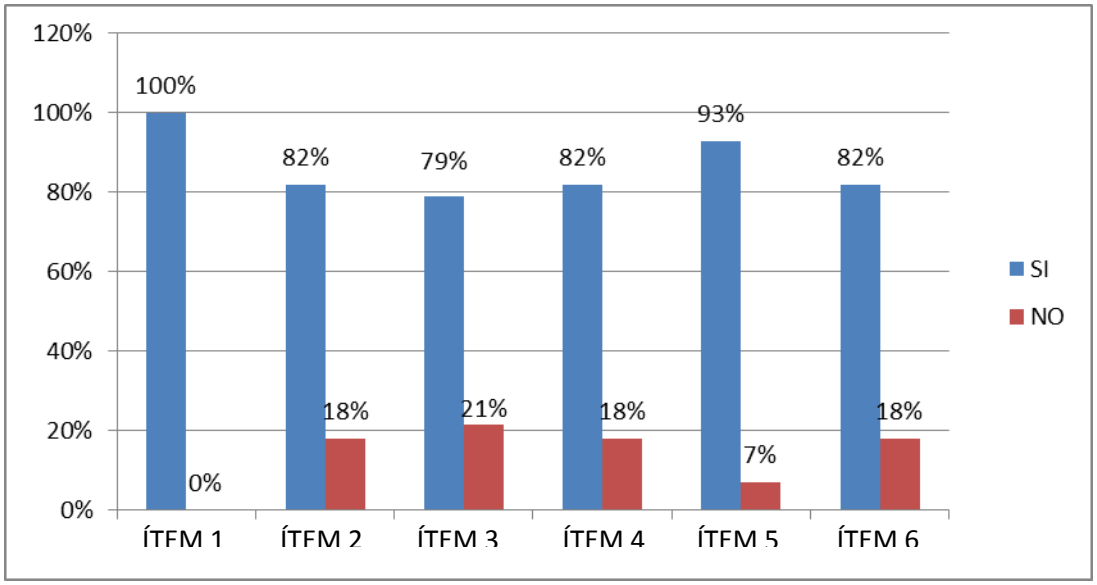
RESULTRADO DE LA LISTA DE COTEJO DE SALIDA DIMENSIÓN SERIACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR UGEL 01

Frecuencia y porcentaje / Ítem			SI		NO		TOTAL	
			f	%	f	%	f	%
Seriación	01	Arma una serie de acuerdo al modelo solicitado.	28	100%	0	0%	28	100%
	02	Ordena colección de elementos por tamaño o dimensión	23	82%	5	18%	28	100%
	03	Deduce el criterio de ordenación de la serie de elementos	22	79%	6	21%	28	100%
	04	Arma serie de 10 elementos de menor a mayor y viceversa	23	82%	5	18%	28	100%
	05	Dibuja y/o modela la serie construida	26	93%	2	7%	28	100%
	06	Expresa el criterio de ordenamiento de la serie.	23	82%	5	18%	28	100%

FUENTE: Lista de cotejo de salida aplicada a los niños de 4 años 04/ 08 / 14 al 15/08/14

FIGURA N° 05

RESULTADO DE LA LISTA DE COTEJO DE SALIDA DIMENSIÓN SERIACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR UGEL 01



Fuente. Figura N° 05

Interpretación y Análisis

En la tabla 7 y figura N° 05 se observa que 28 estudiantes que constituye el 100% han logrado alcanzar el nivel esperado en el indicador planteado, es decir, ya arma una serie de acuerdo al modelo solicitado es decir 93% ya dibuja y/o modela la serie construida. Esto debido a que los estudiantes ya desarrollaron el proceso matemático, sin embargo el 7% de los estudiantes aún no ha logrado el dibujo y/o modelado de la serie construida

Frente a esta situación se recomienda que la docente siga empleando más estrategias lúdicas para el logro de estos indicadores y así alcancen todos los estudiantes un nivel esperado.

TABLA N° 08

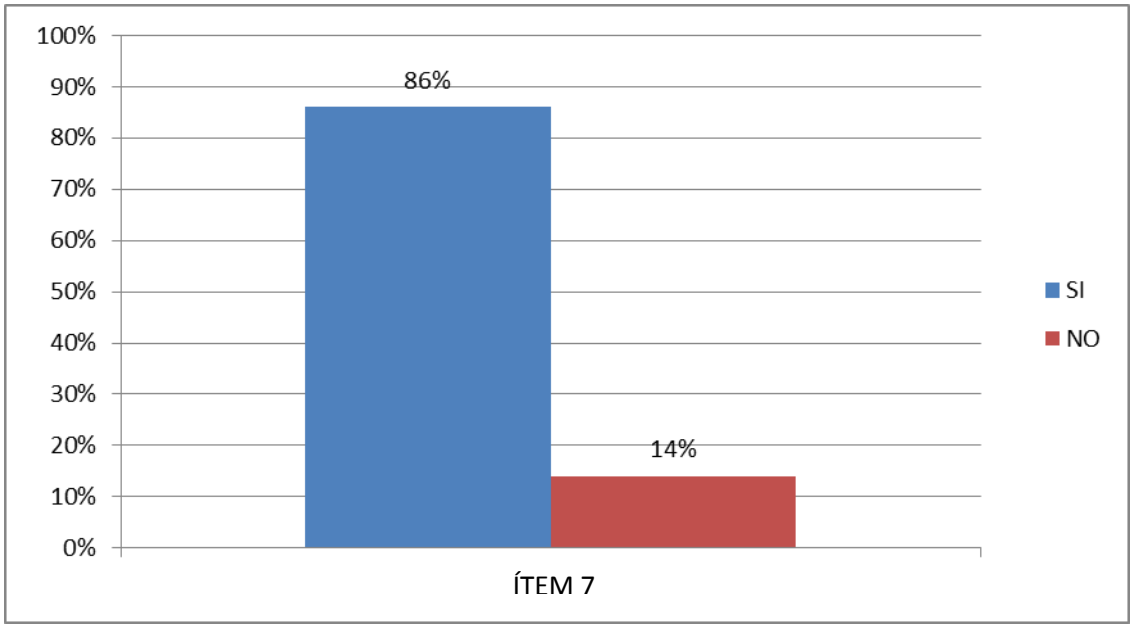
RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE SALIDA SEGÚN DIMENSION EVOCAR DE SALIDA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10"" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01

Frecuencia y porcentaje / Ítem			SI		NO		TOTAL	
			f	%	f	%	f	%
Evocar	07	Evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada	24	86%	4	14%	28	100%

FUENTE: Lista de cotejo de salida aplicada a los niños de 4 años 04/ 08 / 14 al 15/08/14

FIGURA N° 06

RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE SALIDA SEGUN DIMENSIÓN EVOCAR DE SALIDA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10"" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01



Fuente. Figura N° 6

Interpretación y Análisis

En la tabla N°8 y figura N° 06 se observa que 24 estudiantes que constituyen el 86% han logrado alcanzar el nivel esperado en el indicador planteado es decir, ya evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada con un lenguaje matemático adecuado. Sin embargo el 14% de los estudiantes aún no ha logrado evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada con un lenguaje matemático adecuado

Frente a esta situación se recomienda que la docente siga empleando las estrategias lúdicas para el logro de este indicador y así un mayor número de estudiantes alcance el nivel esperado.

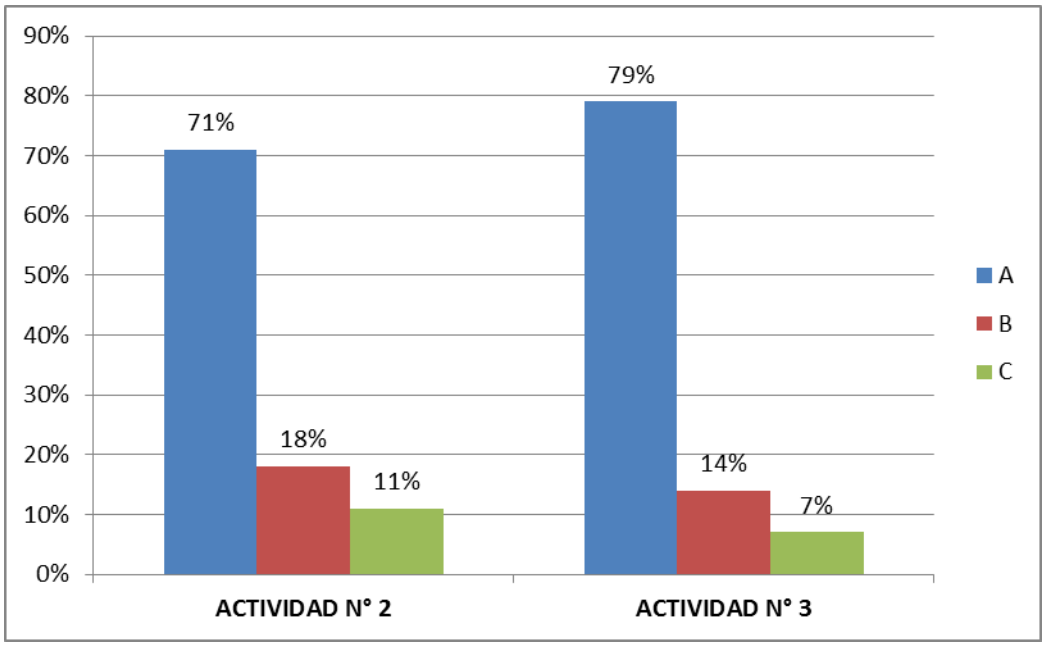
5.1.3 Análisis de los datos recogidos de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora

TABLA N° 9

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02 Y N° 03
FORMAMOS GUSANITOS POR TAMAÑOS Y COLORES, JUGANDO CON LOS GROSORES

DIMENSIÓN: Seriación **CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES:** Observación y comparación											
CAPACIDAD: Matematiza, representa											
INDICADOR: Construye una serie de acuerdo a la posición del modelo											
ACTIVIDAD N° 02						**ACTIVIDAD N° 03**					
A		**B**		**C**		**A**		**B**		**C**	
f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**
20	71%	5	18%	3	11%	22	79%	4	14%	2	7%

Figura N°7



Análisis e Interpretación.

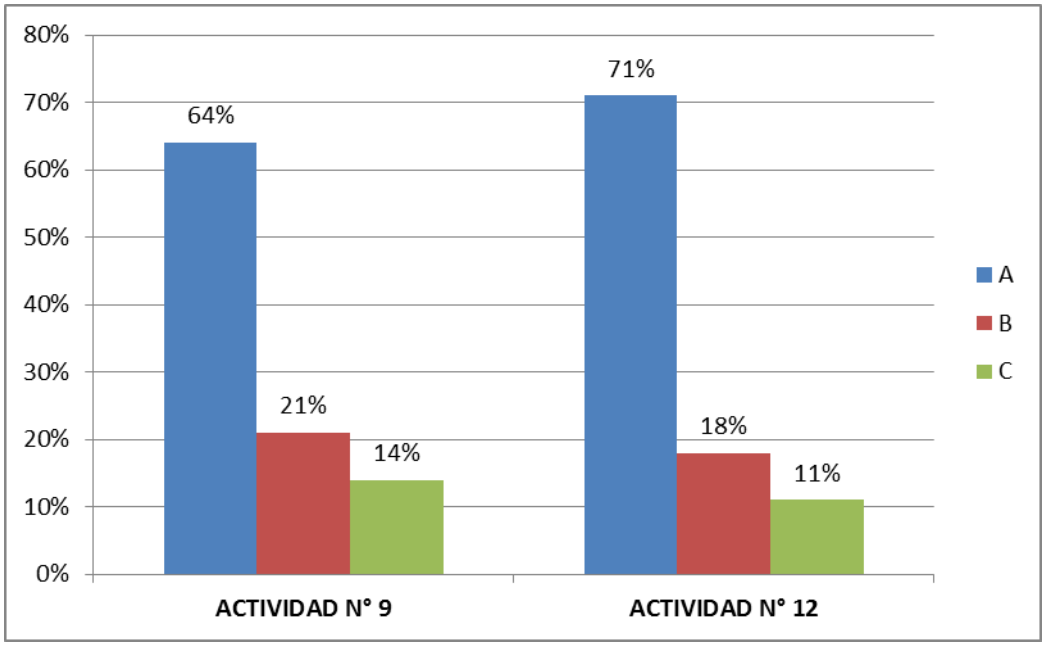
En la tabla N°9 y figura N° 7, el 71% de los estudiantes logro obtener un promedio de A en la evaluación de la actividad N°2 y este porcentaje subió en la actividad N°3 al 79%. Del mismo modo se puede observar que el 18% de los estudiantes obtuvo un promedio de B en la misma actividad y este fue bajando en la siguiente actividad a un promedio de 14%. En cuanto al puntaje de C se obtuvo un promedio de 11% en la segunda actividad y en la tercera bajo a 7%.

Con estos resultados podemos inferir que las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden fueron satisfactorias en el desarrollo matemático

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09 Y Nº 12
Dominó de formas y tamaños, jugando a ordenar tonos de colores
TABLA N° 10

DIMENSIÓN: Seriación **CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES:** Observación y comparación											
CAPACIDAD: Matematiza, representa											
INDICADOR: Construye serie de hasta 9 elementos que se intercalan unas a otras											
ACTIVIDAD N° 9						**ACTIVIDAD N° 12**					
A		**B**		**C**		**A**		**B**		**C**	
f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**
18	64%	6	21%	4	14%	20	71%	5	18%	3	11%

Figura N° 8



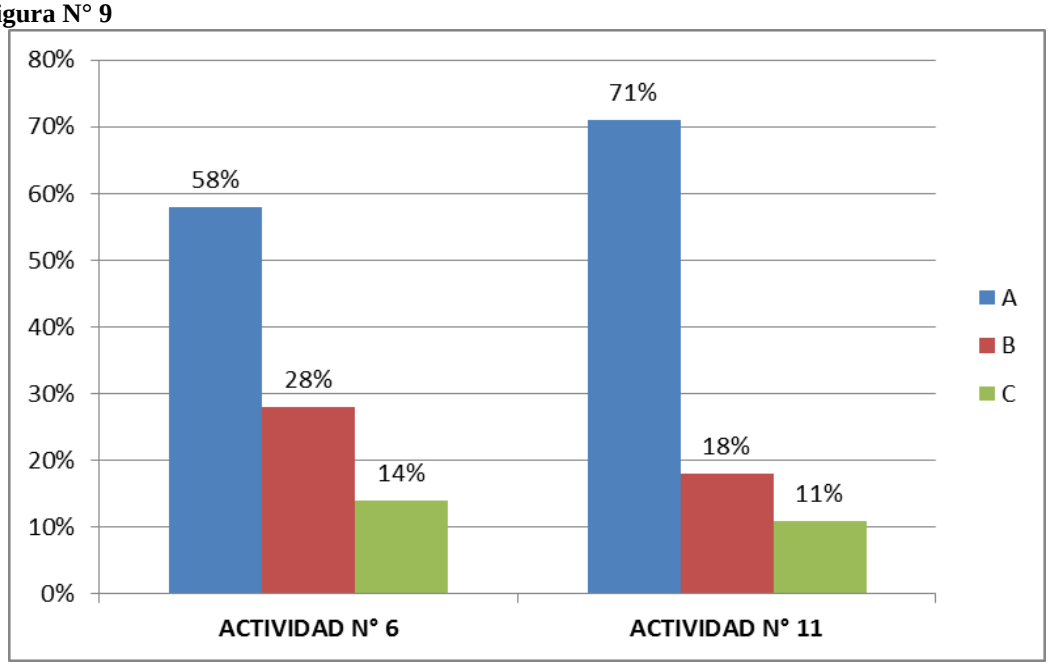
Análisis e Interpretación. En la tabla N° 10 y figura N° 8, el 64% de los estudiantes logro obtener un promedio de A en la evaluación de la actividad N°9 y este porcentaje fue subiendo en la actividad N°12 al 71% debido a que ya entendían la noción de orden. Del mismo modo se puede observar que 6 de los niños que representan el 21% de los estudiantes obtuvo un promedio de B en la misma actividad y este fue bajando en la siguiente actividad a un promedio de 18%. En cuanto al puntaje de C se obtuvo un promedio de 14% en la novena actividad y en la actividad 12 bajo a 11%.
Con estos resultados podemos inferir que las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden fueron satisfactorias en el desarrollo matemático.

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06 Y N° 11
Juego a reconocer y ordenar texturas. Jugando con los números ordinales

TABLA N°11

DIMENSIÓN: Seriación **CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES:** Observación y comparación											
CAPACIDAD: Matematiza, representa											
INDICADOR: Establece un orden de colección de objetos con ordinales											
ACTIVIDAD N° 6						**ACTIVIDAD N° 11**					
A		**B**		**C**		**A**		**B**		**C**	
f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**
16	58%	8	28%	4	14%	18	71%	7	18%	3	11%

Figura N° 9



Análisis e interpretación. . En la tabla N° 11 y figura N° 9, el 58% de los estudiantes logro obtener un promedio de A en la evaluación de la actividad N°6 y este porcentaje fue subiendo en la actividad N°11 al 71% debido a que ya trabajaron la noción de orden lúdicamente

Del mismo modo se puede observar que el 28% de los estudiantes obtuvo un promedio de B en la misma actividad y este fue bajando en la siguiente actividad a un promedio de 18%. En cuanto al puntaje de C se obtuvo un promedio de 14% en la sexta actividad y en la actividad 11 bajo a 11%.

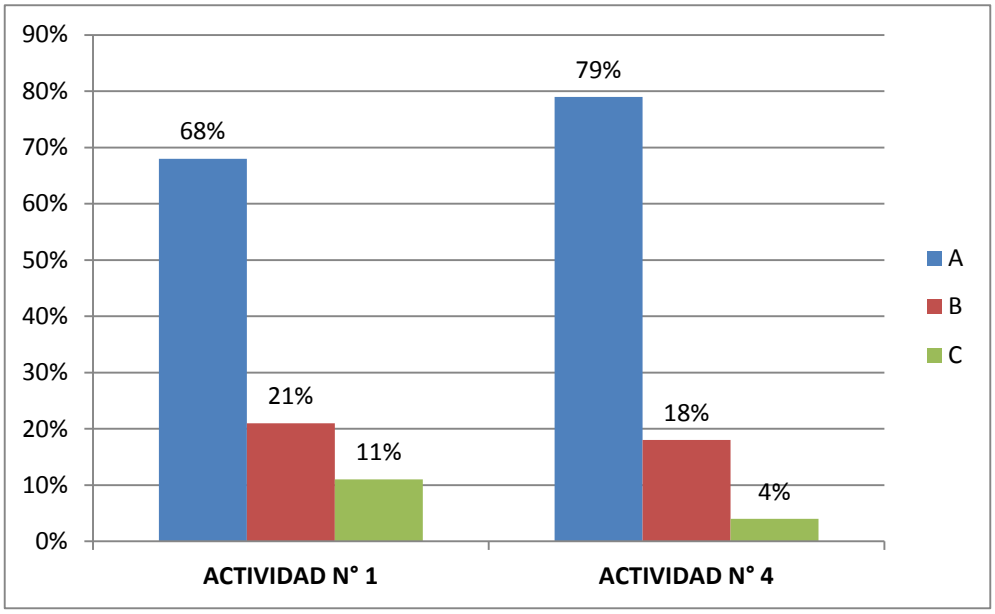
Con estos resultados podemos inferir que las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden fueron satisfactorias en el desarrollo matemático del estudiante.

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01 Y N° 04
Jugando con tamaños nos ordenamos. Experimentamos con agua de colores

TABLA N° 12

DIMENSIÓN: Seriación **CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES:** Observación y comparación												
CAPACIDAD: Matematiza, representa												
INDICADOR: Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que el anterior												
ACTIVIDAD N° 1						**ACTIVIDAD N° 4**						
A		**B**		**C**		**A**		**B**		**C**		
f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	
19	68%	6	21%	3	11%	22	79%	5	18%	1	4%	

Figura N° 10



Análisis e interpretación. En la tabla N°12 y figura N°10, el 68% de los estudiantes logró obtener un promedio de A en la evaluación de la actividad N°1 y este porcentaje fue subiendo en la actividad N°4 al 79% debido a que ya trabajaron la noción de orden lúdicamente

Del mismo modo se puede observar que el 21% de los estudiantes obtuvo un promedio de B en la misma actividad y este fue bajando en la siguiente actividad a un promedio de 18%. En cuanto al puntaje de C se obtuvo un promedio de 11% en la primera actividad y en la actividad 4 bajo a 4%.

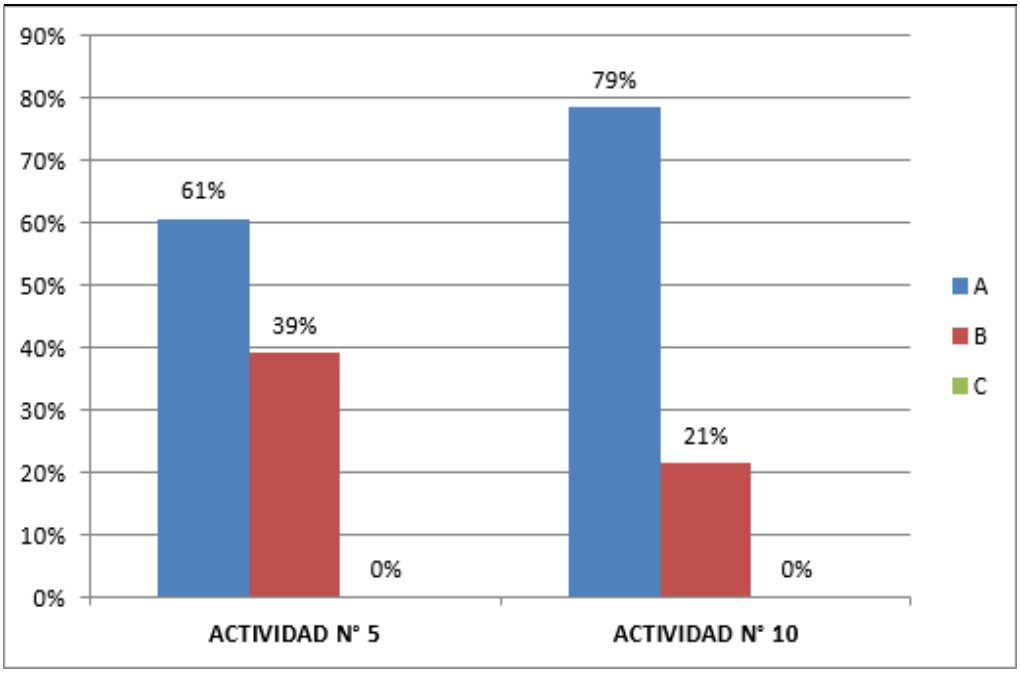
RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05 Y Nº 10

A la toca tocadita ordeno rapidita. El ratón y el gato matematizan

TABLA N° 13

DIMENSIÓN: Seriación **CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES:** Observación y comparación											
CAPACIDAD: Matematiza, representa											
INDICADOR: Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie											
ACTIVIDAD N° 05						**ACTIVIDAD N° 10**					
A		**B**		**C**		**A**		**B**		**C**	
f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**
17	61%	11	39%	0	0%	22	79%	6	21%	0	0%

Figura N° 11



Análisis e interpretación. En la tabla N° 13 y figura N° 11, el 61% de los estudiantes logró obtener un promedio de A en la evaluación de la actividad N°5 y este porcentaje fue subiendo en la actividad N°10 al 79% debido a que ya conocían la noción de orden lúdicamente

Del mismo modo se puede observar que el 39% de los estudiantes obtuvo un promedio de B en la misma actividad y este fue bajando en la siguiente actividad a un promedio de 21%. En cuanto al puntaje de C se obtuvo un promedio de 0% en ambas actividades

Con estos resultados podemos inferir que las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden dieron buenos resultados. Con estos resultados podemos inferir que las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden fueron asimiladas por los alumnos.

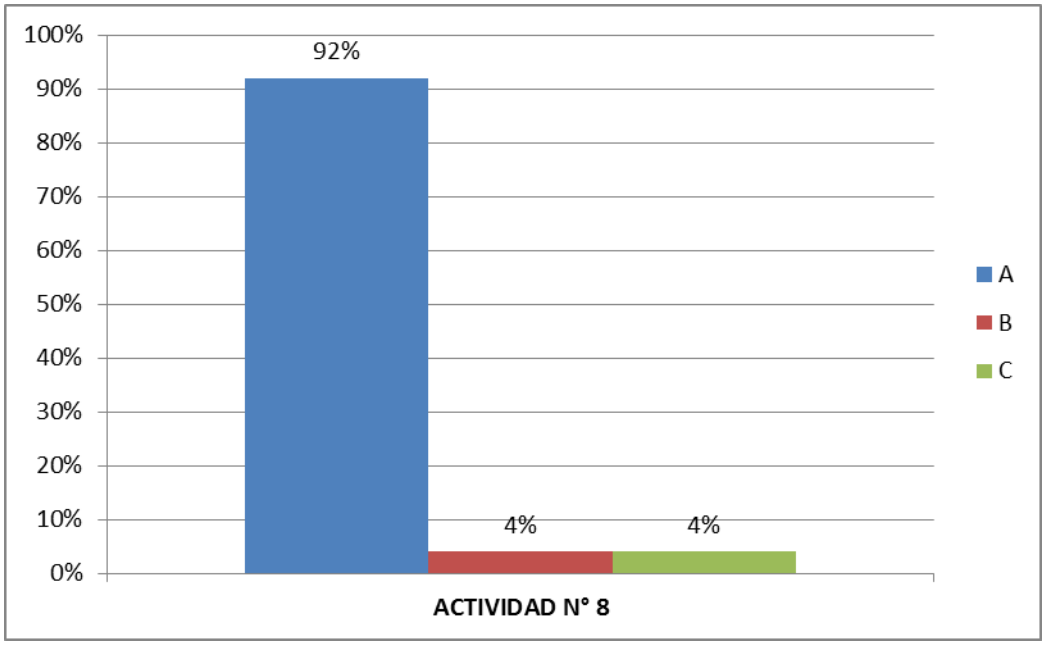
RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

Ordenando la cola del Ratón

TABLA N° 14

DIMENSIÓN: Evocar **CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES:** Observación y comparación					
CAPACIDAD: Matematiza					
INDICADOR: Recuerda la posición y ubicación de objetos según tamaño					
ACTIVIDAD N° 06					
f	**%**	**f**	**%**	**f**	%
26	92%	1	4%	1	4%

Figura N° 12



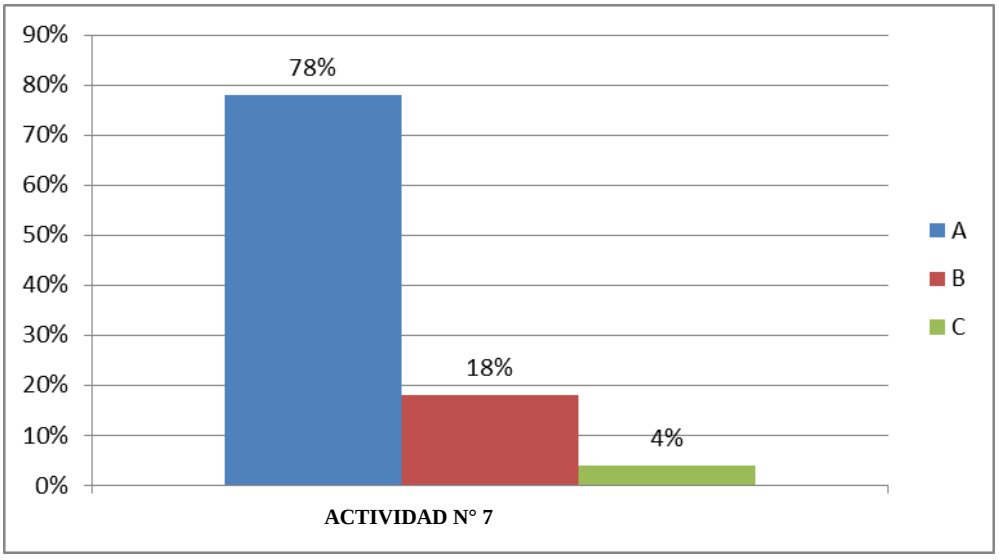
Análisis e interpretación. En la tabla N° 14 y figura N° 12 el 92% de los estudiantes logró obtener un promedio de A en la evaluación de la actividad N°8 del mismo modo se puede observar que el 4% de los estudiantes obtuvo un promedio de B en cuanto al puntaje de C se obtuvo un promedio de 4%
Con estos resultados podemos inferir que las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción fueron placenteras por los estudiantes.

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07
Jalando la soga hacia adelante hacia atrás

TABLA N° 15

DIMENSIÓN: Evocar **CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES:** Observación y comparación					
CAPACIDAD: Matematiza					
INDICADOR: Dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento					
ACTIVIDAD N° 07					
f	**%**	**f**	**%**	**f**	%
22	78%	5	18%	1	4%

Figura N° 13



Análisis e interpretación. . En la tabla N°15 y grafico N° 13, el 78% de los estudiantes logró obtener un promedio de A en la evaluación de la actividad N°8 del mismo modo se puede observar que el 18% de los estudiantes obtuvo un promedio de B en cuanto al puntaje de C se obtuvo un promedio de 4% por no haber asistido ese día a clase. Con estos resultados podemos inferir que las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción fueron placenteras por los estudiantes.

5.1.4 Análisis de los datos recogidos de la aplicación de la propuesta pedagógica Innovadora

TABLA N° 16

RESULTADOS COMPARATIVO DE LA DIMENSION SERIACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR UGEL 01

Frecuencia y porcentaje / Ítem .			EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA		EVALUACIÓN DE SALIDA	
			SI		SI	
			f	%	f	%
Seriación	1	Arma una serie de acuerdo al modelo solicitado	3	11%	28	100%
	2	Ordena colección de elementos por tamaño o dimensión	2	7%	23	82%
	3	Deduce el criterio de ordenación de la serie de elementos	0	0%	22	79%
	4	Arma serie de 10 elementos de menor a mayor y viceversa	1	27%	23	82%
	5	Dibuja y/o modela la serie construida	2	7%	26	93%
	6	Expresa el criterio de ordenamiento de la serie.	3	11%	23	82%

Fuente: Cuadros y gráficos comparativos aplicados a los niños de 4 años de 652-10 "S.M.R"

RESULTADOS COMPARATIVO DE LA DIMENSIÓN SERIACIÓN LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01

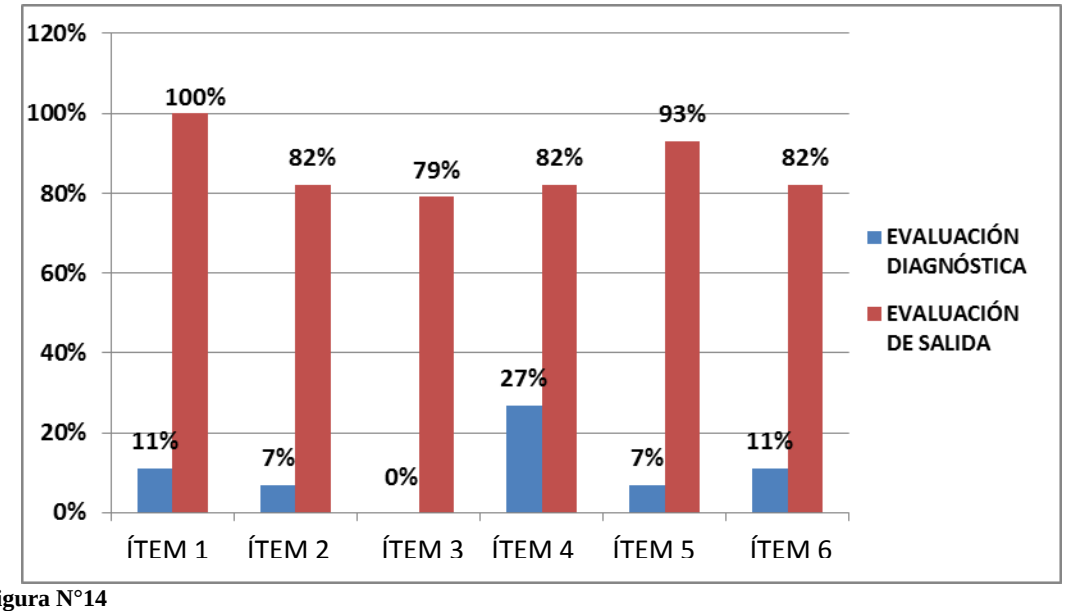


Figura N°14
Fuente. Tabla N° 16

Análisis e Interpretación. En la tabla N°16 y grafico N° 14, referente a la lista de cotejo de entrada y salida de la dimensión seriación de la sección Lila tuvimos un porcentaje alto de 100% en la evaluación de salida arma una serie de acuerdo al modelo solicitado, a diferencia de como ingresaron en un 11% de la evaluación diagnóstica, Por lo que podemos decir que las estrategias lúdicas utilizadas en la Propuesta Pedagógica

Innovadora son adecuadas para el desarrollo de la noción con todos sus procesos matemáticas pertinentes.

TABLA Nº 17

RESULTADOS COMPARATIVO DE LA DIMENSIÓN EVOCA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01

Frecuencia y porcentaje / Ítem .			EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA		EVALUACIÓN DE SALIDA	
			SI		SI	
			f	%	f	%
Evoca	1	Evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada	1	4%	24	86%

Fuente: Cuadros y gráficos comparativos aplicados a los niños de 4 años de 652-10 "S.M.R"

RESULTADOS COMPARATIVO DE LA DIMENSIÓN EVOCA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA SECCIÓN LILA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 652-10 "SANTA MARIA REYNA" DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - UGEL 01

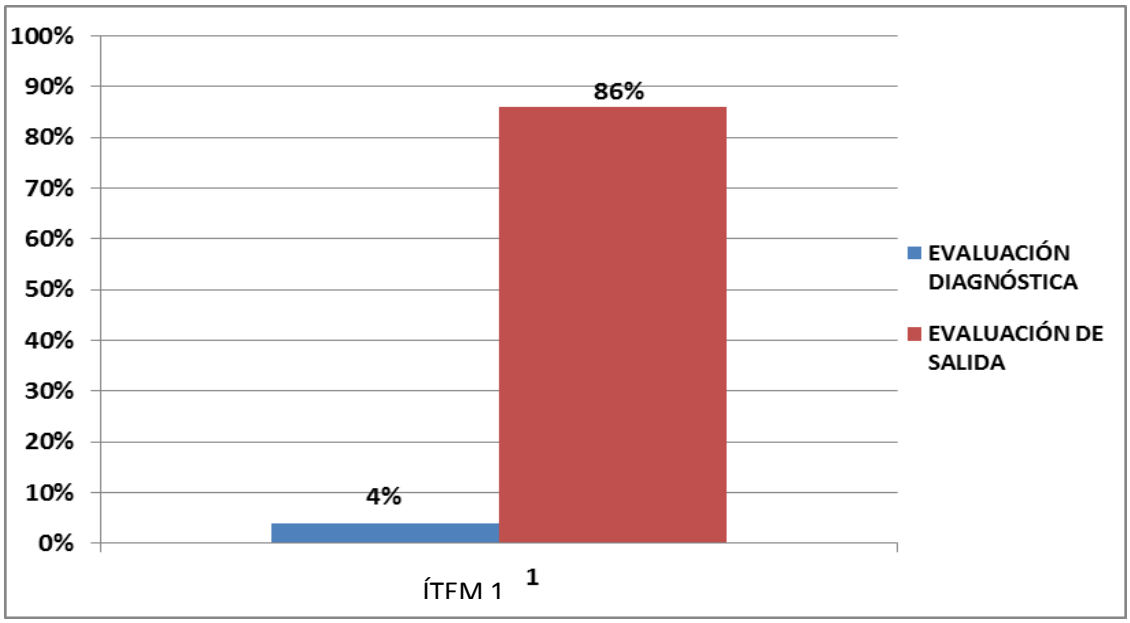


Figura Nº 15

Análisis e interpretación. En la tabla N° 17 y figura N° 15, de comparación de la lista de cotejo de entrada y salida, se evidencia un alto porcentaje 86 Evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada % de estudiantes de la sección lila que han logrado, lo cual demuestra la importancia de desarrollar los procesos matemáticos con actividades lúdicas; en contraposición al 4% de los estudiantes que lo hacía al inicio con mucha dificultad. Y sin usar los procesos metodológicos ni actividades lúdicas

Por lo que podemos decir que las estrategias utilizadas en la Propuesta Pedagógica Innovadora son adecuadas para el trabajo de las matemáticas con los estudiantes.

5.1.5. Análisis comparativo de los resultados de la evaluación diagnóstica y de salida. Se presenta el procesamiento cualitativo, que a partir de las interpretaciones del procesamiento cuantitativo se realizó para arribar a conclusiones, las cuales sirvieron como insumo valioso para efectos de la triangulación

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Y DE SALIDA

DIMENSIONES	INDICADORES	INTERPRETACIONES		CONCLUSIONES
		EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	EVALUACIÓN DE SALIDA	
Seriación Dicotómica Arma una serie de acuerdo al modelo solicitado	Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo	Luego de la aplicación de la evaluación diagnóstica se observa que alto porcentaje 89% de los estudiantes no arma una serie de acuerdo al modelo solicitado, debido a que no se realizan estrategias adecuadas para desarrollar las actividades de seriación .Frente a este resultado se hace necesario que se investigue y apliquen estrategias innovadoras para seguir desarrollando actividades para la noción de orden o de seriación: teniendo en cuenta el enfoque de resolución de problemas.	Luego de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora se observa que el 100% de los niños ha logrado el ítem arma una serie de acuerdo a la posición del modelo. Es decir que las diversas actividades lúdicas usadas como estrategia para desarrollar la noción de orden, estimularon el desarrollo del aprendizaje matemático basado en la resolución de problemas de acuerdo a su edad.	Se observa que después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora con el uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, se incrementó el porcentaje considerablemente reflejando en sus logros, es evidente que estos logros obtenidos difieren completamente de la lista de cotejo de entrada. Los resultados estarían indicando que un pequeño porcentaje de niños aún presentan dificultad en la noción de orden y de seriación. Siendo necesario que como docente continúe aplicando las estrategias lúdicas propuestas en el enfoque matemático, para incentivar en los estudiantes el desarrollo del pensamiento matemático.
Transitiva Ordena colección de elementos por tamaño o dimensión	Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras.	Luego de la aplicación de la evaluación de diagnóstico Se observa que un alto, porcentaje de los estudiantes no logró alcanzar los indicadores planteados, es decir no ordena colección de elementos por tamaño o dimensión debido a	Luego de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora, es evidente que estos logros obtenidos varían completamente de la lista de cotejo de entrada, tal es así, que para el ítem de ordena colección de elementos por	Después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora con actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, incrementaron en porcentajes considerables sus logros. Pero, los resultados estarían indicando que un mínimo porcentaje de niños aún presentan

		que no se utiliza materiales para cada niño, por lo tanto las estrategias no se ejecutan de forma adecuada. Frente a este resultado se hizo necesario que se investigue y aplique estrategias innovadoras para desarrollar la noción de orden.	tamaño la gran mayoría de los estudiantes si han logrado los objetivos planteados, Es decir, que las diversas actividades de aprendizaje: estimularon el desarrollo de las matemáticas.	dificultad al construir la serie hasta 9 elementos. Siendo necesario que la docente continúe aplicándola PPI, para incentivar en los niños la noción de orden.
Seriada (con intercalación de 9 elementos Deduce el criterio de ordenación de la serie de elementos	Establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales	Luego de la aplicación de la lista de cotejo de diagnóstico se evidencia que el 100% de los estudiantes no establece un orden ni deduce el criterio de ordenación de la serie de elementos, debido a que no se realizan estrategias adecuadas para desarrollar las actividades de orden .Frente a este resultado se hace necesario que se investigue y apliquen estrategias lúdicas para seguir desarrollando actividades para la noción de orden o de seriación: teniendo en cuenta el enfoque de resolución de problemas.	Luego de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora se observa que el 79% de los niños han alcanzado un logro esperado en los ítems deduce el criterio de ordenamiento de la serie de elementos. Es decir que las diversas actividades lúdicas usadas como estrategia para desarrollar la noción de orden, estimularon el desarrollo del aprendizaje matemático basado en la resolución de problemas de acuerdo a su edad.	Se observa que después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora con el uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, se incrementó el porcentaje considerablemente reflejando en sus logros, es evidente que estos logros obtenidos difieren completamente de la lista de cotejo de entrada. Los resultados estarían indicando que un pequeño porcentaje de niños aún presentan dificultad en la noción de orden y de seriación. Siendo necesario que como docente continúe aplicando las estrategias lúdicas propuestas con el enfoque matemático, para incentivar en los niños la seriación en el desarrollo del pensamiento matemático.
Seriación cuantificada Arma serie de 10 elementos de menor a mayor y viceversa	Ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los	Luego de la aplicación de la evaluación diagnóstica, se observa que un alto porcentaje de los estudiantes no logró alcanzar el nivel esperado en los ítems de los indicadores planteados, es	Luego de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora, es evidente que estos logros obtenidos varían completamente de la lista de cotejo de entrada, tal es así,	Después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora con estrategias lúdicas para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, incrementaron en porcentajes considerables sus logros. Pero, los

	anteriores	decir arma serie de 10 elementos de menor a mayor y viceversa, esto podría ser debido a que no se utiliza materiales para cada niño, por lo tanto las estrategias no se ejecutan de forma adecuada. Frente a este resultado se hizo necesario que se investigue y aplique estrategias innovadoras para desarrollar la noción de orden; teniendo en cuenta el uso de materiales adecuados.	que para el ítem arma serie de 10 elementos de menor a mayor y viceversa el 82% de los niños si han logrado los objetivos planteados, Es decir, que las diversas actividades de aprendizaje con estrategias lúdicas, estimularon el desarrollo de las matemáticas evidenciándose en la forma de representar y verbalizar la noción de orden.	resultados estarían indicando que un mínimo porcentaje de niños aún presentan dificultad al ordenar elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores. Siendo necesario que se continúe aplicando las estrategias propuestas, para incentivar en los niños la noción de orden.
Seriaciones inversas Dibuja y/o modela la serie construida	Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie	Luego de la aplicación de la evaluación diagnóstica se evidencia que un alto porcentaje de los estudiantes no dibuja y/o modela la serie construida debido a que no se realizan estrategias adecuadas para desarrollar las actividades de seriación .Frente a este resultado se hace necesario que se investigue y apliquen estrategias lúdicas para seguir desarrollando actividades para la noción de orden o de seriación: teniendo en cuenta el enfoque de resolución de problemas.	Luego de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora se evidencia que los logros obtenidos varían completamente de la lista de cotejo de entrada, tal es así, que para el ítem dibuja y/o modela la serie construida el 93% de los niños alcanzan el nivel esperado en los objetivos planteados, y ya dibujan y/ o modelan la serie construida. Es decir, que las diversas actividades de aprendizaje: estimularon el desarrollo matemáticas evidenciándose en sus dibujos.	Después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora como estrategia para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, incrementan en porcentajes considerables sus logros. Pero, los resultados estarían indicando que un mínimo porcentaje de niños aún presentan dificultad al dibujar y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie. Siendo necesario que la docente continúe aplicando las estrategias propuestas, para incentivar en los niños la noción de orden.

Evocar:(recordar) • Posición • Ubicación de posiciones de acuerdo al tamaño Expresa el criterio de ordenamiento de la serie	Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño	Luego de la aplicación de la evaluación diagnóstica se evidencia que un alto porcentaje de los estudiantes no logró alcanzar el nivel esperado en los ítems de los indicadores planteados, expresa el criterio de ordenamiento de la serie, debido a que no se utiliza materiales para cada niño, por lo tanto las estrategias no se ejecutan de forma adecuada. Frente a este resultado se hizo necesario que se investigue y aplique estrategias innovadoras para desarrollar la noción de orden; teniendo en cuenta el uso de materiales adecuados.	Luego de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora se evidencia que los niños han alcanzado logros esperados en el ítem expresa el criterio de ordenamiento de la serie. Es decir que las diversas actividades lúdicas usadas como estrategia para desarrollar la noción de orden, estimularon el desarrollo del aprendizaje matemático basado en la resolución de problemas de acuerdo a su edad.	Se observa que después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora con el uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, se incrementó el porcentaje considerablemente reflejando en sus logros, es evidente que estos logros obtenidos difieren completamente de la lista de cotejo de entrada. Los resultados estarían indicando que un pequeño porcentaje de niños aún presentan dificultad en la noción de orden y de seriación. Siendo necesario que como docente continúe aplicando las estrategias lúdicas propuestas con el enfoque matemático, para incentivar en los niños la seriación en el desarrollo del pensamiento matemático.
• **Representando y comunicando** - Evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada	Dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento	Se observa que un alto porcentaje de los estudiantes, no logró alcanzar el nivel esperado en los ítems de los indicadores planteados, es decir no evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada debido a que no se ejecuta estrategias de juego en forma constante y cumpliendo los procesos metodológicos. Ante este resultado se hace necesario que se investigue y luego se aplique estrategias innovadoras acordes a la edad para desarrollar la noción de orden,	Después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora con el uso de estrategias lúdicas para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, incrementan en porcentajes considerables sus logros, es evidente que estos logros obtenidos varían completamente de la lista de cotejo de entrada, tal es así, que para el último indicador el 86% de los niños si ha logrado los objetivos planteados	Después de haber aplicado las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica Innovadora para desarrollar la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la sección lila, incrementan en porcentajes considerables sus logros. Pero los resultados estarían indicando que un mínimo porcentaje de niños aún presentan dificultad al dibujar y comunicar el criterio de ordenamiento. Siendo necesario que la docente continúe aplicando las estrategias propuestas, para incentivar en los niños la noción de orden

5.1.6 Análisis de los datos recogidos del proceso del acompañamiento: A continuación se presenta los datos recogidos a partir del proceso de acompañamiento, en la cual la acompañante pedagógica ha organizado la información que registró en sus diarios reflexivos y/o fichas de observación durante las visitas realizadas en el periodo de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora consistente en la estrategia de actividades lúdicas para desarrollar la noción de orden. Este registró ese referido a las evidencias recurrentes significativas sobre la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas para desarrollar la noción de orden ejecutada de acuerdo a las categorías establecidas, tomando en cuenta la interpretación teórica formulando sus conclusiones.

ANÁLISIS DE LOS DATOS RECOGIDOS A PARTIR DEL PROCESO DEL ACOMPAÑAMIENTO

CATEGORÍAS SUB CATEGORIAS	UNIDADES DE ANÁLISIS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
METODOLOGÍA	La profesora durante las actividades de aprendizaje desarrolla la secuencia metodológica de la matemática de la siguiente manera: **Vivencia con el propio cuerpo.** Las actividades que se realizan permiten desarrollar nociones de ubicación espacial y temporal, con el propio cuerpo y en relación con otros; es por ello que al inicio de la actividad debe darse énfasis. **Exploración y manipulación del material concreto**. Capacidades que se potencializan en la "exploración" que se da en las actividades, donde se brindan oportunidades de relacionarse de manera libre con los diferentes objetos estructurados y no estructurados, que permita que el niño descubra características, propiedades, funciones, relaciones, y otras nociones de orden matemáticos. **Representación gráfica.** La representación simbólica del lenguaje matemático se desarrolla paralelamente cuando ya se ha trabajado los dos pasos anteriores y fueron de completo agrado de los estudiantes plasmándolos en sus dibujos.	Seriar como la capacidad de ordenar un elemento en una serie de tal modo que él sea al mismo tiempo el más grande o el más pequeño entre los que quedan por seriar. Logrando en forma gradual el sentido de orden. Según Piaget (1994, p.94).	Considera los procesos metodológicos del área de matemáticas: Vivenciar con el cuerpo, Manipular materiales, Representación gráfica verbalización. y Así mismo desarrolla los procesos cognitivos de observar, comparar, agrupar y seriar en las actividades de aprendizaje para desarrollar la noción de orden y del lenguaje matemático de forma eficaz.

	Verbalización. Es la manifestación expositiva de sus producciones y logros alcanzados al finalizar la actividad matemática aprendida.		
ESTRATEGIAS	La profesora utiliza estrategias lúdicas para el desarrollo de la noción de orden. Se aplica estrategias metodológicas para el desarrollo de la noción de orden y el lenguaje matemático de acuerdo a la indagación teórica. Entre los juegos lúdicos que la profesora utiliza están: **juegos funcionales**, por el simple placer de que funcionen en ellos **juegos simbólicos**, para que evoque objetos o acciones ausentes **juegos de Construcción,** donde desarrollaron la manipulación para la adquisición del concepto espacial que es la base del juego simbólico y al mismo tiempo contribuye a que el niño sea organizado acostumbrando a ordenar y clasificar las piezas ayudando a su desarrollo cognitivo, emocional y adquisición del lenguaje y por último **juego de regla**s, poniendo las normas y reglas fijas socializándose y compitiendo con todos los estudiantes	Nadie puede poner en duda el enorme valor didáctico que presenta el uso del juego en las matemáticas ya que es un enorme potencial didáctico y un mecanismo de aprendizaje divertido. Según Chamorro (2005,p.384).	Se concluye que a través del juego se permitió la construcción de las nociones de orden, y seriación de los diversos elementos del medio, partiendo de su cuerpo en forma vivencial hasta la representación gráfica y verbalización, Los estudiantes aprendieron con alegría y satisfacción, se concentraron en cada actividad porque la estrategia utilizada era novedosa y respondía a su interés.
RECURSOS	Los materiales concretos utilizados fueron atractivos y funcionales, permitiendo llevar a cabo los procesos cognitivos de: observación, descripción, comparación, y discriminación, despertando el interés de los niños facilitando la noción de orden. Se considera materiales como papel, lápiz, y otros recursos educativos que permitieron la representación gráfica de las agrupaciones. Toma en cuenta los materiales distribuidos por el MED al planificar y ejecutar sus actividades de aprendizaje.	Los materiales educativos deben responder a las características y necesidades de los niños y niñas, sobre todo plantear retos y oportunidades de aprendizaje permitiendo conocer las características físicas de los objetos, contribuyendo al desarrollo del pensamiento simbólico, la creatividad y la imaginación de niños y niñas. (Rincón, 2010, p.57).	Los materiales concretos estructurados y no estructurados propician el abordaje de las estrategias lúdicas, mejorando significativamente la construcción de la noción de orden y el pensamiento matemático.

5.2 Triangulación. A continuación se presenta la matriz de triangulación, la cual permitió confrontar las conclusiones que se formularon desde la perspectiva de cada actor involucrado en la investigación. En este sentido, el proceso de la triangulación se constituye en la técnica de procesamiento cualitativo que le otorga objetividad y confiabilidad a la investigación acción ya que al confrontar las conclusiones de diferentes perspectivas se pretende identificar coincidencias y/o divergencias que nos aseguren la regularidad y veracidad de la información procesada.

MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

CATEGORÍAS	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DIVERGENCIAS	LECCIONES APRENDIZAJES
	DOCENTE INVESTIGADOR	OBSERVADOR INTERNO	ESPECIALISTAS TEMÁTICAS		
METODOLOGÍA	Desde la propuesta pedagógica llego a relacionarme más con el enfoque de resolución de problemas, mis actividades se han orientado desde la planificación hasta la ejecución bajo una nueva estrategia que antes desconocía. Ahora mis actividades de noción de orden y/o seriación se desarrollan teniendo en cuenta la secuencia metodológica de la matemática, como son vivención corporal, material concreto, gráfico y verbalización obteniendo importantes logros en los estudiantes del aula.	Se puede afirmar que los estudiantes alcanzaron el nivel esperado al desarrollar la noción de orden, a través de la ejecución de actividades de aprendizaje siguiendo la secuencia metodológica propuestos para el área de matemática como son (la Vivenciación con su cuerpo, la Manipulación de material concreto. La representación gráfica y la verbalización) por lo que se puede decir que se logró aprendizajes significativos.	La docente ha mejorado considerablemente en lo referente al diseño, implementación y ejecución de sus actividades de aprendizaje, lo que se ha evidenciado a lo largo del desarrollo del curso de Currículo I y II, y reforzado con el bloque temático de Enfoques del nivel inicial II, estos cursos han permitido que la docente pueda tener mejor sustento para la organización de sus actividades siguiendo la secuencia metodológica del área de matemática (Vivenciación, manipulación de material,	Se coincidió en que la maestra ha mejorado su metodología de trabajo para el desarrollo de actividades lúdicas relacionadas a la noción de orden, considerando una secuencia metodológica acorde a los nuevos enfoques y teniendo en cuenta los procesos cognitivos y pedagógicos según rutas de aprendizaje.	Se evidenció que el enfoque matemático de resolución de problemas, aplicado con la secuencia metodológica de las matemáticas, contribuyó a mejorar el desarrollo de la noción de orden con actividades bien planificadas y ejecutadas , en los niños de 4 años de la IEI 652-10 “santa María Reyna” V.S.

			representación y verbalización.) como también para el uso de materiales del contexto y el trabajo colaborativo.		
ESTRATEGIAS	Entre las estrategias que apliqué para desarrollar actividades de noción de orden en los estudiantes, consideré las actividades lúdicas, las cuales me permitieron que los estudiantes de 4 años de la sección lila de la Institución Educativa Inicial Nº 652-10 del Distrito de Villa el Salvador-UGEL 01 mejoren la noción de orden y seriación	La estrategia utilizada fue adecuada, pertinente e innovadora, porque permitió que los niños jueguen, se muevan y tengan experiencias significativas las cuales les llevaron a desarrollar la noción de orden. Los juegos les permitieron actuar con libertad y creatividad con la cual pudieron clasificar de diferentes maneras.	El conocimiento de nuevas estrategias que la docente fue adquiriendo a lo largo del intercambio con sus compañeras de aula y recibidas a través del bloque temático de Enfoques del Nivel Inicial II, permitió que, empleando recursos del contexto, se reforzaran los planteamientos de estrategias para ser utilizadas en su Propuesta Pedagógica Innovadora.	Se coincidió en que la docente conoce y aplica nuevas estrategias para el desarrollo de la noción de orden que le ha permitido obtener mejores resultados con sus estudiantes.	El uso de estrategias lúdicas para el desarrollo de la nociones de orden, contribuyó a que los niños de 4 años del aula lila de la IEI N° 652-10 "Santa María Reyna" mejoraran su desempeño en las capacidades matemáticas correspondientes a seriación y orden.
RECURSOS	Los materiales concretos estructurados y no estructurados incluidos los del MED fueron novedosos, permitiendo llevar a cabo los procesos cognitivos de: observación, comparación, y seriación despertando el interés de los estudiantes. Todo ello contribuyó significativamente a estimular en los niños el desarrollo de la noción de orden.	Esta primera etapa fue productiva, porque despertó en los estudiantes el deseo de realizar seriaciones teniendo en cuenta el enfoque de resolución de problemas, el uso de materiales estructurados y no estructurados, desarrollo de juegos con reglas y el trabajo colaborativo.	Los recursos utilizados permitieron que los niños tengan experiencia directa y significativa con diferentes materiales que los llevaron a seriar a la vez de que cada niño se sintió muy cómodo al tener sus propios materiales; por lo que se puedo lograr la noción de orden.	Coincido en que a docente hace uso de materiales novedosos, vistosos y prácticos para las diferentes actividades matemáticas, logrando el desarrollo de la noción de orden con actividades lúdicas.	El uso de recursos, la utilización de material estructurado del MED y material no estructurado, contribuyó significativamente a mejorar el desarrollo de las nociones de orden o seriación, en los niños de 4 años de la IEI N° 652-10 "Santa María Reyna"

5.3 Reflexión de la práctica pedagógica antes y ahora. La información recogida posibilitó evaluar la efectividad realizada en mi práctica pedagógica innovadora, lo cual me ha permitido demostrar los cambios o mejoras esperados en mi nueva práctica reconstruida.

A continuación se presenta el cuadro comparativo de la planificación de actividades de aprendizaje, donde se observa cómo era antes de la aplicación de la propuesta pedagógica y cómo se realiza actualmente, evidenciándose los cambios que existen, llegando a generar conclusiones referidas a este proceso de mejora.

CUADRO PARA EL ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Aspectos	El diseño de mis actividades ANTES	El diseño de mis actividades AHORA	Conclusiones
Estructura	El diseño de mis actividades de aprendizaje, en su estructura consideraba la motivación, rescate de saberes previos, construcción del conocimiento; aplicación de lo aprendido, conflicto cognitivo; transferencia y evaluación; realizando una estrategia para cada uno de estos procesos lo cual hacía muy larga la actividad, perdiendo de vista el indicador lograr y el interés del niño	La estructura del diseño de mis actividades de aprendizaje de matemática, ahora considera en su estructura: **Inicio**; en la cual se considera una situación problemática. **Desarrollo**; donde se da énfasis al proceso metodológico de las matemáticas. **Cierre;** logrando la expresión y la comprensión matemática.	En el diseño de las actividades de aprendizaje de matemática se consideró en su estructura tres grandes procesos: Inicio, desarrollo y cierre; para especificar las actividades en función al indicador a lograr y basándose en el enfoque de resolución de problemas.
Procesos Metodológicos	No se tomaban en cuenta los procesos metodológicos, ni los procesos cognitivos de la matemática, mucho menos el enfoque de resolución de problemas. Tampoco se tomaba en cuenta las teorías de aprendizaje.	Ahora en las actividades de aprendizaje se incluye los procesos metodológicos de la matemática: Vivencial, manipulativo, representativo y verbalización, partiendo de un problema real y promoviendo el desarrollo de las capacidades previstas en la Ruta de Desarrollo del Pensamiento Matemático teniendo en cuenta la edad del estudiante.	Los procesos metodológicos basados en el enfoque de resolución de problemas constituyen una herramienta fundamental para el desarrollo de las capacidades previstas, porque permite organizar, orientar y consolidar las capacidades mediante la actividad de aprendizaje.
Tiempo	El diseño de mis actividades de aprendizaje no consideraba importante la distribución del tiempo y al realizar cada uno de los siete procesos pedagógicos se hacía muy larga la actividad, perdiendo el interés de los estudiantes.	En el diseño de mis actividades, considero que es importante el tiempo para el desarrollo de los procesos metodológicos de acuerdo a la edad de los niños y a los indicadores a lograr.	Considerar el tiempo en el diseño de las actividades de aprendizaje es muy importante ya que respeta las características del niño según su edad y nivel de aprendizaje.

5.3.1 Cuadro para el análisis comparativo de la implementación de recursos y materiales. En el siguiente cuadro comparativo de la implementación de recursos y materiales se evidencia el uso de éstos antes de la aplicación de la propuesta pedagógica y cómo se aplican en la actualidad. Finalmente se presentan conclusiones, que surgieron de la reflexión realizada en torno a la utilidad de estos recursos y materiales en la ejecución de mi práctica.

CUADRO PARA EL ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES

Aspectos	La implementación de recursos y materiales ANTES	La implementación de recursos y materiales AHORA	Conclusiones
Tipo o variedad del recurso y/o material	Utilizaba los materiales concretos estructurados y gráficos del aula y material elaborado por la actividad a trabajar. La mayoría de estos materiales no eran resistentes ni durables, los materiales gráficos eran hojas de aplicación para evaluar el aprendizaje de mis niños.	Utilizo materiales concretos del Ministerio de Educación y del contexto del aula y comunidad, por ejemplo: maderas de distinto tamaño piedras, hojas secas, botellas, chapas, latas, ganchos corchos. Y otros Como recursos utilizo el juego sujeto simbólico, juego de reglas y de construcción.	En las actividades de aprendizaje de matemática se hace uso de diversos recursos y materiales, según las características y edad de los estudiantes, las capacidades a desarrollar y las estrategias a aplicar. Además es importante que estos sean pertinentes y despierten el interés en los estudiantes para el logro de aprendizajes significativos.
Frecuencia en el empleo	Utilizaba materiales muy pocas veces y sólo en algunos procesos metodológicos de la actividad, no tenía una visión muy clara de su uso generalmente me servía para el trabajo en grupo y luego ya no porque me hacía perder el tiempo al momento de guardarlos entregaba poco material por grupo.	Los recursos y materiales los utilizo permanentemente durante todo el desarrollo de la actividad de aprendizaje y en el momento oportuno; ya que permite que los estudiantes aprendan construyendo y seriando de manera lúdica y significativa.	El uso de recurso y materiales debe ser frecuente, variado y pertinente; porque genera impacto en los estudiantes y permiten que desarrollen capacidades mediante la observación, comparación y seriación de una manera más lúdica y significativa.
Funcionalidad (uso pedagógico)	Los pocos materiales que utilizaba y el deficiente uso que le daba hicieron que no tomara en cuenta la importancia que tenían. Así también el uso inadecuado de las hojas de aplicación hacía que no cumpliera su objetivo de despertar el interés de los estudiantes.	Los recursos y materiales, los utilizo de forma adecuada y frecuente, de acuerdo a la capacidad que deseo desarrollar, al momento en el que se desarrolla la actividad de aprendizaje. Se evalúan a través de una lista de cotejo para verificar su pertinencia.	El uso de los recursos y materiales en el desarrollo de las actividad de aprendizaje promueven el aprendizaje significativo, el desarrollo del pensamiento matemático, despiertan el interés, facilitan la recepción y comprensión de la información, estimulan la participación activa de los estudiantes y el trabajo en equipo.

5.4. Lecciones Aprendidas.

Luego de todo el proceso de Investigación Acción y la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora, como docente investigadora se ha llegado a algunas de las lecciones aprendidas:

Lección 1. La investigación acción permitió la realización de un profundo análisis y reflexión de la práctica pedagógica logrando encontrar fortalezas y debilidades sobre el desempeño docente, proponiendo seguir innovando con variadas estrategias y metodologías adecuadas, respetando las características y edad de los niños, teniendo como base las teorías.

Lección 2. La lectura, el conocimiento y profundización de las teorías, enfoques y rutas actualizadas sobre la resolución de problemas y el desarrollo del niño, permitió diseñar actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de manera placentera y significativa.

Lección 3, El empleo de los procesos pedagógicos, cognitivos y metodológicos durante la ejecución de las actividades de aprendizaje, facilitaron el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de manera placentera y significativa.

Lección 4, La implementación y el uso de recursos y materiales adecuados a la edad de los estudiantes y a la actividad a realizar, facilitaron el desarrollo de las actividades matemáticas de manera divertida y activa.

Lección 5. El uso de los instrumentos de evaluación en las actividades de aprendizaje y sobre todo del diario reflexivo, han permitido verificar los avances, logros y dificultades en el desarrollo de la práctica docente, mejorando la ejecución de actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la noción de orden de manera activa y significativa

5.5 Otras Rutas de Investigación.

Son otras áreas de investigación, con las cuales las docentes se han encontrado al realizar su investigación; y que ha llamado considerablemente su atención y le han motivado a realizar una próxima investigación.

Al iniciar los estudios en el programa de especialización en Didáctica de la Educación Inicial en el Instituto Pedagógico Nacional Monterrico; fue muy difícil iniciar la reflexión sobre la práctica pedagógica de la docente. Poco a poco este proceso se fue comprendiendo y mejorando haciendo las pausas necesarias para analizar el propio actuar frente a los niños. Se reconoció el hecho, de no centralizar el trabajo en función del estudiante sino de la docente.

Luego de todo el proceso de investigación acción y de la constante y permanente reflexión de la propia labor docente, se ha advertido el cambio en la práctica. Ahora se puede afirmar que la labor en el aula ha mejorado, contando con estrategias innovadoras, basadas en la resolución de problemas teniendo en cuenta las actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de orden del área de matemática. El análisis de los resultados lo sustentan e invitan a seguir investigando adoptando otras prácticas de investigación, que se han generado a lo largo de esta experiencia primera.

La próxima investigación a desarrollar por la docente investigadora se centrará en la producción de textos; pues a través del desarrollo de capacidades para la resolución de problemas, se ha mejorado la producción de textos y el desarrollo comunicativo textual y al estar tan íntimamente ligada a la producción de textos, con material gráfico y la verbalización, se pretende ahondar respecto a esa nueva ruta de Investigación, de tal manera que estas nuevas actividades también respondan a los intereses y necesidades de los niños de manera lúdica.

Conclusiones

Luego de realizar la Propuesta Pedagógica Innovadora y evaluar la efectividad de la Investigación Acción, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de estrategias lúdicas durante las actividades de aprendizaje permitió mejorar mi práctica pedagógica referida al desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 652-10 "S.M.R" de V.S.

- El diseño de actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia permitió el desarrollo de la noción de orden de manera efectiva.

- La selección, elaboración y utilización de materiales y recursos didácticos, novedosos y pertinentes en las actividades de aprendizaje de la propuesta favorecieron el desarrollo de capacidades de resolución de problemas, sobre todo en la noción de orden mediante juegos.

- La ejecución de actividades de aprendizaje considerando a las actividades lúdicas como estrategia permitió el desarrollo de la noción de orden en los estudiantes de manera activa, placentera y efectiva.

Referencias

Chamorro, M. (2005) *Didáctica de las matemáticas*. Madrid. Ed. Pearson Prentice hall, pp. 385-389.

Fernandez, M. y otros (1991) *Niños con dificultades para las matemáticas*. Madrid España. Ed. CEPE S.A, pp. 10-12.

Ministerio de Educación. (2009) *Diseño curricular nacional de la educación básica regular*. Perú. Ed. World Color Perú S.A, pp. 662-65.

Ministerio de Educación. (2013) *Rutas de aprendizaje. Desarrollo del pensamiento matemático*. Lima Perú. Ed. Corporación Grafica Navarrete S.A. pp. 21-22; 35-42

Rencoret, M. (2000) *Iniciación matemática*. Santiago de Chile. Ed. Andrés bello, pp. 94-95.

Rey, M. (2003) *Una didáctica para el nivel inicial*. Argentina. Ed. Magisterio del rio de plata, pp. 9-11.

Ruiz, E. (2004) *El porqué de las nociones elementales de matemáticas en la edad preescolar*. Cuba. Ed. Pueblo y Educación, pp. 15-16.

Weikart, D (1984) *Niños pequeños en acción*. México. Ed. Trinas, pp. 7-6.

Webgráficas

Marinas, D (1999) Atención a la diversidad en el aula de matemáticas. Obtenida el 22 de diciembre del 2014, de http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/786

Pasión x enseñar. http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=136996. Obtenida el 10 de noviembre del 2013

Ministerio de educación. Rutas de aprendizaje. www.minedu.gob.pe. Obtenido el 15 de junio del 2014

Apéndices

Anexo N° 01.

CATEGORIZACION DE DIARIO REFLEXIVO Nº 2

I. DATOS GENERALES:

- ✓ Docente : Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha : 24/08/2013
- ✓ Duración : 45 minutos
- ✓ Grado y Sección : 3 años "Leoncitos Soñadores"
- ✓ Área : desarrollo personal social y emocional
- ✓ Capacidad : Expresa sus emociones cuando logra sus objetivos

II. DESCRIPCION Y REFLEXION:

Categorías y sub categorías	DESCRIPCION ¿Qué hice?	Codificación
RECURSOS material estructurado ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS FISICOS Y TEMPORALES PARA EL APRENDIZAJE Implementación y funcionalidad de los sectores Metodología Estrategias de enseñanza Estrategias de motivación DOMINIO DE CONTENIDOS conocimientos de enfoques	Actividades permanentes de entrada, realizan sus controles varios, de asistencia de clima tiempo rezo, en sus diferentes carteles, hechos por ellos mismos Luego pasaron a jugar en los sectores a medida que iban llegando. Usando los procesos de juego trabajo, luego al terminar cantan a guardar los juguetes me di cuenta que el alumnado había disminuido, solo fueron 8 niños, por que había una mala comunicación y pensaron que no había clases, y el resto de niños estuvieron enfermos, con procesos respiratorios agudos. Con este invierno fuerte y sobre todo en esta zona de Villa el Salvador Con los 8 niños tuve que hacer la negociacion del proyecto en las cuales ellos fueron participes permanentes del tema, "Aprendo las matemáticas jugando" Mi motivación salió de mi realidad ¿que paso con los niños? ….Y todos los niños presentes participaron?.... contestándome a su manera, Están enfermos miss y otros; dijeron que se quedaron dormidos, y así varias contestaciones, luego de responderle todas las preguntas y trate de inducir al tema, volviéndoles a preguntar. **¿Les gustaría aprender las matemáticas jugando?** Todos contestaron que si les encanta jugar, entonces saque el papelote que había llevado y empezamos a llenar uno por uno los cuadros de	• empiezo las actividades con los que van llegando • no aplique la Hoja de evaluación en el juego trabajo • no todos los niños participan en la negociación • actividades de rutina • implementación de los sectores

DOMINIO DE CONTENIDOS DISCIPLINARES conocimiento del niño CLIMA DEL AULA Resolución de conflictos METODOLOGIA Estrategias de enseñanza para las diferentes áreas Estrategias para el procesamiento de la información	acuerdo a las respuestas que me daba cada niño Luego les pregunté: RECUENTO DE LO APRENDIDO: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Les gusto lo aprendido? APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN UNA NUEVA SITUACION: negociaran con sus amigos cuando no se ponen de acuerdo, y llegaran a un consenso jugando en el patio o en casa ok los niños salieron al baño a lavarse las manos correctamente Para comer sus alimentos. Sacando sus loncheras y tratando de poner sus individuales solos y usando correctamente sus utensilios de cocina y comiendo solos toda su lonchera. Luego salieron al recreo a realizar juegos libres, siempre al cuidado de mi persona ya que son niños pequeños. Terminando de jugar procedieron a lavarse las manos y volvieron a ingresar al aula para realizar el plan Lector. Donde yo les siento a todos los niños en media luna o semi circulo y les muestro varios libros para que ellos escojan que van a leer. Antes de la lectura les explico, que les voy a leer como esta narrado el libro si es cuento clásico o regional, durante la lectura les leí en forma pausada con las entonaciones respectivas, captando el interés de todos los niños. Después de la lectura les pregunte ¿Qué nos dice el cuento agüita?¿que mensaje positivo nos trajo?¿debemos cuidar el agua? y así continuamos con las preguntas y respuestas de forma literal, criterial e inferencial, les entregamos plastilina para que los niños moldeen lo que mas les gusto del cuento. Y les di estímulos verbales cuando les salió bonito, luego nos despedimos realizando la meta cognición ¿Qué aprendieron hoy? ¿Primero que fue; segundo que paso? Y tercero que fue?	• la negociación no les llama mucho la atención a los niños pequeños (3 años) • no interactúo con los niños en sus juegos ✓ fomento hábitos de alimentación ✓ trato de fomentar hábitos de higiene. • Tengo dificultad en la disciplina y el orden

Aspecto a mejorar.

- Conocimiento de metodología para la enseñanza de las matemáticas
- Desconocimiento de los procesos cognitivos

Anexo N° 02.

CATEGORIZACION DE DIARIO REFLEXIVO Nº 3

I. DATOS GENERALES:

- ✓ Docente : Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha : 25/08/2013
- ✓ Duración : 45 minutos.
- ✓ Grado y Sección : 3 años "Leoncitos Soñadores"
- ✓ Área : Matemática
- ✓ Capacidad : Agrupan objetos de acuerdo al color que aprendieron y conocen

II. DESCRIPCION Y REFLEXION:

Categorías y sub categorías	DESCRIPCION ¿Qué hice?	Codificación
RECURSOS Material estructurado CLIMA DEL AULA organización del aula resolución de conflictos **METODOLOGIA** **Estrategias de motivación** **Estrategias de enseñanza** **Trabajo en equipo** **ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS**	Al llegar al aula, realizan los controles de asistencia y controles diversos como siempre en las actividades de rutina diaria, los niños escogieron su sector en donde quieren jugar, realizando los procesos, hasta llegar a la expresión gráfica, observé que son Eisha, camila y Aracely las niñas que mas disfrutan con el sector hogar y las que siempre están jugando acá, cuando las quiero cambiar piden seguir jugando en este sector, bueno yo les dejo y les doy mas ideas para seguir jugando con acciones cada vez mas complejas, para que se den cuenta que en el hogar todos participan Ya la asistencia fue mejor están aumentando los niños y de ahí salió mi motivación. ¿Que bueno ya hay más niños me alegra? con la cajita mágica, mostré lo traído , pero son los niños los que dijeron que es lo que ven (piedritas chapitas, tapitas y cuentas) les pregunte que es esto? RESCATE DE SABERES PREVIOS: ¿Dónde lo vieron? ¿Como se llama? ¿Para que sirve? ¿Qué podemos hacer con estos objetos? En el proceso agrupamos a los niños y luego a las niñas, y fueron los niños los que dijeron, que estaban haciendo, estamos formando grupos miss, y yo les pregunte, donde hay mas y donde hay menos señalando a cada grupo, ellos pensaron respondieron correctamente a pesar de corta edad, luego de vivenciar con su cuerpo, les entregamos piedritas, tapitas, chapitas para que agrupen por sus característica de color o tamaño Agrupan	• actividades rutinarias • escasa metodología • no uso otros espacios • poco repertorio de canciones

FISICOS Y TEMPORALES **Organización espacial** **DOMINIO DE CONTENIDOS** **Recursos material no estructurado** **CLIMA DEL AULA disciplina** RECURSOS uso de las tic **clima en el aula** **comunicación oral**	todas las piedritas chiquitas? Luego todas las tapitas rojas? Agrupan chapitas y así vamos jugando con ellos Cuando lo hacen bien se les felicita y se les pone su sello de carita feliz. Luego verbalizaron como lo hicieron, que criterios tomaron Y yo les recalque lo siguiente les gusto lo aprendido? espero que en casita también jueguen así agrupando sus juguetes y al mismo tiempo ordenen su cuarto usando lo aprendí luego salieron a lavarse las manos para comer sus loncheras le.s invite después a jugar libremente en el patio sin pelear con sus compañeros ni empujarse, tratándose de cuidarse solos. al ingresar nuevamente al aula ellos pidieron ver un video de un cuento del patito feo, bueno yo les puse el cuento, después de apreciarlo, les pregunte el desenlace del cuento, y quien era el protagonista del mismo, luego les dije que nos enseña el cuento, y ellos respondieron ¡ el patito feo! Luego les di una hoja para que pinten al patito feo les cante la canción de despedida y les entregue su cuaderno de control.	• me olvide de algunas estrategias de disciplina • no juego mucho con los niños

Aspecto a mejorar.

- Conocimiento de estrategias tradicionales para la enseñanza de las matemáticas
- Desconocimiento de los procesos metodológicos

Anexo N° 03.

CATEGORIZACION DE DIARIO REFLEXIVO Nº 4

I. DATOS GENERALES:

- ✓ Docente : Isabel Alina Orihuela Falcón
- ✓ Fecha : 26/08/2013
- ✓ Duración : 45 minutos
- ✓ Grado y Sección : 3 años "Leoncitos Soñadores"
- ✓ Área : Matemática
- ✓ Capacidad : Aprenden jugando la cantidad de mucho y poco con diversos materiales

II. DESCRIPCION Y REFLEXION:

Categorías y sub categorías	DESCRIPCION ¿Qué hice?	Codificación
CLIMA DEL AULA afectividad RECURSOS material del contexto material estructurado **DOMINIO DE CONTENIDOS** **conocimiento del niño** METODOLOGIA Trabajo en equipo Estrategias de motivación Estrategias de enseñanza **ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS**	Recepcióne a los niños y niñas con besito muy atentamente, enseñándoles a saludar ,luego Registran asistencia Nos dirigimos al SS.HH. con jabón y toalla nos lavamos y secamos las manos. Los niños realizan actividades permanentes de entrada de forma voluntaria MOTIVACION: les mostré a los niños muchas muñequitas de papel uno por uno, con signo de pregunta ¿que es? RESCATE DE SABERES PREVIOS: ¿Dónde lo vieron? ¿Como se llama? ¿Para que sirve? ¿De donde lo sacamos esto? Luego de sus respuestas de los niños, les fui dando e NUEVO CONOCIMIENTO: las cantidades mucho y poco lo aprendemos jugando con materiales diversos y con su propio cuerpo, jugando y pensando, ahora vamos a construir su APRENDIZAJE: Jugamos con muchos niños una ronda redonda, en el patio, ósea todo el aula, y con pocos niños jugamos al lobo, solo con los varones que son pocos. Luego jugamos la ronda de inclusión, en una ronda grande, con muchos niños, y una ronda pequeña con pocos niños dentro de la grande, para que ellos diferencien y conozcan la cantidad	• Uso de pocos recursos estructurados • Estrategias repetitivas • Pocas estrategias matemáticas • Poco juegos innovadores

espacios para el aprendizaje **DOMINIO DE CONTENIDOS** **conocimiento del niño** metodología CLIMA DEL AULA Afectividad Resolución de conflictos **ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS** **espacios para el aprendizaje** recursos uso de las TIC	de mucho y poco, grande pequeño y así jugando interioricen su aprendizaje, luego de realizar estos juegos entramos al aula y los niños agruparon bolitas de papel en un grupo muchas bolitas y en otro grupo pocas bolitas de papel, cuando terminaron les puse sus estímulos y les pregunte RECUENTO DE LO APRENDIDO: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Les gusto lo aprendido?¿les gusta aprender cantidades jugando? APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN UNA NUEVA SITUACION: Observaran si sus amigos del barrio tienen muchos juguetes o pocos juguetes y ustedes agruparan sus juguetes por cantidades Salieron al baño, comieron su lonchera, y salieron al recreo a jugar libremente. Entrando al aula me pidieron que querían ver un cuento del gato con botas en video, yo les permití ver, haciéndolos pensar y reflexionar después del cuento, luego me dijeron ¿que habían aprendido del cuento? Les explique y les di una hoja impresa de aprestamiento relacionado ala bota del cuento para que ellos puncen uno por uno, les puse sus sellos de caritas felices y lo expusieron en el mural, previo estímulos, de aplausos por parte de sus compañeros.	• Desconocimiento de estrategias para el procesamiento de la información • Motivaciones tradicionales

Aspecto a mejorar.

- Conocimiento de métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas
- Desconocimiento de las teorías científicas

Anexo N° 04.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE NOCIÓN DE ORDEN -04 AÑOS

DOMINIO/O RGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS DE LISTA DE COTEJO	PESO
NÚMERO Y RELACIONES	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	**Matematiza** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. **Representa** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos **Comunica** Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	**Seriación** ▪ Dicotómica ▪ Transitiva ▪ Seriada (con intercalación de 9 elementos) ▪ Seriación cuantificada ▪ Seriaciones inversas	Construye una serie de acuerdo a la posición de elementos del modelo Construye series de hasta 9 elementos que se intercalan y suceden unas a otras. establece un orden de la colección de objetos por medio de los ordinales ordena elementos considerando que cada uno es mayor que los siguientes y menor que los anteriores Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de los elementos de la serie	○ Arma una serie de acuerdo al modelo solicitado ○ Ordena colección de elementos por tamaño o dimensión ○ Deduce el criterio de ordenación de la serie de elementos ○ Arma serie de 10 elementos de menor a mayor y viceversa ○ Dibuja y/o modela la serie construida ○ Expresa el criterio de ordenamiento de la serie.	90%
			Evocar:(recordar) • Posición • Ubicación de posiciones de acuerdo al tamaño • Representando y comunicando	- ecuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño - ibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento	- Evoca el lugar que ocupa un objeto en una posición ordenada	10%
	TOTAL					**100%**

- **Anexo N° 05: Registro de evaluación de las 12 actividades**

REGISTRO AUXILIAR DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA INNOVADORA

N°	Indicador / Apellidos y Nombres	Ordenamos elementos uno mayor que el siguiente	Construye serie de acuerdo a la pocición del modelo	Construye serie de acuerdo a la pocición del modelo	Ordenamos elementos uno mayor que el siguiente	Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de la serie	Establece orden de objetos por medio ordinales	Dibuja y comunica el criterio de ordenamiento de la serie	Recuerda la posición y ubicación de objetos de acuerdo al tamaño	Construye serie de hasta 9 elementos que se intercalan	Dibuja la serie y expresa el criterio de ordenamiento	Establece orden de objetos por medio ordinales	Construye serie de hasta 9 elementos que se intercalan	Observaciones
	ACTIVIDAD	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	
1.	Fatima	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	C	A	
2.	Araceli	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
3.	Edwar	B	C	A	C	B	B	B	B	B	B	B	C	
4.	Paola	B	B	A	A	A	B	A	B	B	B	B	B	
5.	Dafnne	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
6.	Flor	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
7.	Melanie	C	B	A	A	C	C	B	A	B	B	B	B	
8.	Saul	B	B	B	A	B	B	B	A	C	B	A	B	
9.	Camila	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	C	
10.	Geanella	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
11.	Juandavid	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	
12.	Daniela	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	
13.	Mateo	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	C	A	
14.	Anuska	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
15.	Valeria	B	C	A	A	B	C	A	A	C	A	B	C	
16.	Natzumy	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	C	A	
17.	Ander	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
18.	Rubi	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A	C	
19.	Gerald	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
20.	Kevin	C	B	C	B	B	C	B	A	B	B	B	B	
21.	Silvana	A	A	A	B	B	A	B	A	A	A	C	A	
22.	Dayana	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	
23.	Eisha	B	C	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	
24.	Josthin	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C	
25.	Adrian	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	
26.	Rider	C	B	A	A	B	C	A	A	C	A	C	A	
27.	Norka	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
28.	Jadson	B	A	C	A	B	B	A	A	C	A	C	A	
	Total A	19	20	22	22	17	16	22	26	18	22	18	20	
	Total B	6	5	4	5	11	8	6	2	6	6	7	5	
	Total C	3	3	2	1	0	4	0	0	4	0	3	5	