

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTECRISTO



APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO FIGURALES, A TRAVÉS DE ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO TRABAJO, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL AULA INICIAL B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 7036 "ANGÉLICA RECHARTE CORRALES", DEL DISTRITO DE CHORRILLOS - UGEL 07

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PARA LA ENSEÑANZA DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICA EN II Y III CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR

HUAPAYA PALOMINO GUADALUPE YSABEL

Lima - 2010

A Dios, por esta linda carrera de la docencia, a mis padres por brindarme el amor que necesitaba desde niña, a mi esposo por su cariño y apoyo y a mis hijas Isabel y Milagros que son el motor que me impulsa a seguir luchando en esta vida.

SUMARIO

SUMARIO	IV
INTRODUCCIÓN.....	VI

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Enunciado del problema	1
1.2 Justificación	1
1.3 Objetivos.....	4
1.3.1 Objetivo general	
1.3.2 Objetivos específicos	
1.4 Hipótesis de acción	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 El desarrollo de la noción de clasificación según Piaget.....	5
2.1.1. Propiedades fundamentales de la clasificación.....	6
2.1.2. Etapas operacionales de la clasificación.....	7
2.1.3. Importancia del desarrollo de la noción de clasificación en el nivel inicial	7
2.2 La importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo infantil	
2.2.1 La importancia del juego en el nivel inicial.....	8
2.2.2 Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil.....	8
2.2.3 El juego	9
2.2.4 Jugar y explorar no es lo mismo	9
2.2.5 Tipos de juego	10
2.2.6 El juego simbólico: Pensamiento, vínculo humano, y creación al mismo tiempo... ..	12
2.3. La metodología Juego trabajo	
2.3.1 El juego trabajo... ..	20

2.3.2 Características	21
2.3.3 Importancia	23
2.3.4 Elementos del juego trabajo.....	24
2.3.5 Objetivos del juego trabajo.....	24
2.3.6 Organización e implementación	26
2.3.7 Secuencia metodológica del juego trabajo	26

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Descripción de la población.....	27
3.2 Técnicas e instrumentos	27

CAPÍTULO IV

SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

4.1 Ficha de sistematización de la experiencia	30
--	----

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS CUANTITATIVOS

5.1 Resultados del diagnóstico.....	42
5.2 Resultados del proceso	45
5.3 Resultados de salida	48

HALLAZGOS

Fuentes de información

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recojo de información

Anexo 2: Programa “Clasificando en los sectores “

Anexo 3: Bitácoras

INTRODUCCIÓN

Las evaluaciones del ECE 2009 donde los estudiantes resuelven problemas tipos de sumas y restas en su mayoría mediante estrategias irreflexivas. Como respuestas a estos resultados tan alarmantes el gobierno peruano declaró en emergencia la Educación Nacional y en ese contexto se piensa en la aplicación de estrategias que ayuden a los niños a resolver problemas para los cuales se requiere razonar o desarrollar estrategias propias que le permitirán progresivamente desarrollar otras habilidades de mayor complejidad sobre las que se sentarán los posteriores aprendizajes. Piaget, (2010) refiere que:

“...el pensamiento empieza por la acción, en la acción, sobre los objetos concretos. Ya que la mayoría de los niños y niñas presentan un pensamiento memorístico, no logran responder preguntas donde tengan que utilizar su pensamiento lógico matemático de descubrir, analizar, elaborar estrategias que lo ayuden a encontrar las soluciones a los problemas planteados....”(pp.56)

El propósito de esta investigación consistió en desarrollar en los niños de 5 años la noción de clasificación en colecciones no figúrales, a través del juego en los sectores desarrollando actividades variadas haciendo uso de materiales concretos que faciliten la construcción de nociones básicas, donde a través de la socialización con sus pares, mediante el juego se nutran y desarrollen conceptos más elevados producto de su propia experiencia.

La situación problemática que dio origen a la investigación se detectó en la evaluación diagnóstica, a través de la aplicación de la lista de cotejo. Ésta dio como resultado que los niños presentaban problemas para la noción de clasificación en colecciones no figúrales. El diagnóstico realizado llevó a investigar sobre aquellas estrategias y recursos más pertinentes

para desarrollar habilidades y actitudes relacionadas con el pensamiento de la noción de clasificación.

Es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo. El desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para clasificar y comparar.

Para ello la presente investigación se basa principalmente en el aporte constructivista de Piaget quién sostiene que la principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguajes.

El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, en el cual los niños de 3 a 5 años inician la construcción de nociones básicas. Es por eso que el nivel inicial concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número.

Se adopta como marco teórico de la investigación el enfoque constructivista de Piaget, y a Rencoret quien confirma los estudios realizados por Piaget, para quien la clasificación es la capacidad de agrupar objetos haciendo coincidir sus aspectos cualitativos o cuantitativos combinando pequeños grupos para hacer grupos más grandes y haciendo reversibles el proceso y separando las partes del todo.

Para clasificar el niño requiere del conocimiento físico y de la habilidad para reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos, para agruparlas de acuerdo a ellas, podemos decir que la clasificación en colecciones no figurales constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas y se separan por diferencias.

Se ejecutó un programa de doce sesiones; utilizando técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron recoger información y sistematizar los resultados obtenidos. La población del proyecto estuvo formada por los niños y niñas, de la institución educativa n° 7036 “Angélica Recharte Corrales” y la muestra la comprende los 25 niños y niñas del aula inicial B de 5 años.

A partir del diagnóstico que se realizó a los niños y niñas, se detectó que la mayoría de ellos se encontraban en la etapa de colecciones figúrales ya que realizaban agrupaciones de objetos sin tener un criterio definido juntándolos o alineándolos sin tener criterios de clase, lo cual reflejan que no han tenido diversas experiencias de manipulación de materiales concretos que lo lleven a descubrir características en estos, impidiendo pasar a la siguiente etapa de colecciones no figurales y así desarrollar en los niños su pensamiento matemático lo que le permitirá adquirir la noción de número.

El presente proyecto de Investigación Acción se ha elaborado dentro de los requerimientos del programa de especialización en Comunicación y Matemática impartida por el Ministerio de Educación, teniendo como propósito generar el desarrollo del pensamiento matemático lo cual lo harán a través de las experiencias directas con los objetos y la clasificación de estos lo cual hará que los niños de inicial estimulen su pensamiento

matemático y así conforme vayan avanzando en los grados de educación primaria se pueda ir aumentando el nivel de complejidad hasta llegar a niveles óptimos de perfeccionamiento de las capacidades matemáticas.

El trabajo de Investigación Acción está organizado en cinco capítulos. El primer capítulo corresponde al planteamiento del estudio, el segundo capítulo presenta el marco teórico que sustenta el trabajo, en el tercer capítulo se indica la metodología empleada en el estudio, en el cuarto capítulo se encuentra la sistematización de la experiencia y en el quinto, los resultados de la investigación. Finalmente se presentan los hallazgos a los cuales se arribaron, fruto de la reflexión, al culminar el presente estudio. Además, los anexos del trabajo de Investigación Acción

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Enunciado del problema

Limitada aplicación de estrategias didácticas para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Angélica Recharte Corrales del distrito de Chorrillos.

1.2 Justificación

La noción de clasificación, en colecciones no figurales es una de las habilidades primordiales que los niños deben desarrollar en el nivel inicial, porque es una de las primeras estructuras conceptuales que llevará al niño y niña a la construcción del número y a construir por sí mismo los conceptos matemáticos básicos.

Esto lo hará a partir de sus experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno, esta interacción le permitirá representar y crear mentalmente relaciones y comparaciones, estableciendo semejanzas y diferencias entre las características de los objetos manipulados para clasificar y comparar elevando su nivel de pensamiento lógico que le será indispensable para sus futuros aprendizajes.

Sin embargo, en el aula de 5 años B de la I.E 7036 Angélica Recharte Corrales, los niños presentan dificultades para realizar clasificaciones de objetos y verbalizar las agrupaciones que realizan, encontrándose en la etapa de colecciones no figurales cuya característica es realizar agrupaciones sin criterios, debido a que no se les proporcionó experiencias significativas con la utilización de material concreto. Su proceso de enseñanza aprendizaje se basó en una metodología tradicional.

Lo que fue comprobado con la evaluación de entrada realizada a los niños cuyo resultado reflejó que carecían de criterios para realizar sus clasificaciones y por consecuencia no podían verbalizar el criterio de las agrupaciones que realizaron.

Teniendo en cuenta esta realidad y haciendo una reflexión de la práctica pedagógica aplicada al grupo de niños en mención, se considera importante realizar actividades dentro de los sectores de juego trabajo con la finalidad de que los niños del aula inicial B de 5 años de la I.E Angélica Recharte Corrales, manipulen y exploren los objetos en forma directa y vivencial.

Lo que permitirá que descubran características de los objetos, aspecto que es considerado por Piaget (1968) quien sustenta que la clasificación es la capacidad para agrupar objetos haciendo coincidir sus aspectos cualitativos o cuantitativos combinando pequeños grupos para hacer grupos más grandes y haciendo reversibles el proceso y separando las partes del todo. Para clasificar el niño requiere del conocimiento físico y de la habilidad para reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos para agruparlas de acuerdo a ellas.

Se puede decir que la clasificación constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas y por diferencias, verbalizan los criterios de sus agrupaciones que les servirán para desarrollar su pensamiento lógico matemático, el cual se realizará a través de la metodología Juego Trabajo propuesta en el marco teórico, planteadas en un programa de desarrollo de la noción de clasificación no figurales.

El desarrollo de las habilidades de clasificación en colecciones no figurales en los niños de inicial 5 años B de la I.E Angélica Recharte Corrales redundó en beneficio de la Institución y nuestra patria. Logrando que los niños desarrollen capacidades matemáticas, que los lleven a desarrollar su pensamiento matemático convirtiéndolos en niños capaces de resolver problemas matemáticos con un pensamiento crítico y reflexivo, aprovechando la diversidad de materiales elaborados por ellos mismos y por sus padres .

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Aplicar estrategias didácticas para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales, a través de actividades en los sectores de juego trabajo, en los niños y niñas de 5 años del aula inicial B de la Institución Educativa Angélica Recharte Corrales del distrito de Chorrillos.

1.3.2 Objetivos específicos

- a. Diseñar y aplicar actividades de aprendizaje bajo el enfoque constructivista de Piaget, realizando actividades en los sectores de juego trabajo, para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños y niñas de 5 años del aula inicial B de la Institución Educativa Angélica Recharte Corrales del distrito de Chorrillos.
- b. Diseñar y utilizar materiales educativos para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales de los niños y niñas del aula inicial B de la Institución Educativa Angélica Recharte Corrales del distrito de Chorrillos.

1.4 Hipótesis de acción

1.4.1 La aplicación de estrategias didácticas para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales, a través de actividades en los sectores de juego trabajo, en los niños y niñas de 5 años del aula inicial B de la Institución Educativa Angélica Recharte Corrales del distrito de Chorrillos.

14.2 La aplicación de actividades de aprendizaje a través de estrategias didácticas desarrollará la noción de clasificación de colecciones no figurales en los niños y niñas de 5 años del aula inicial B de la Institución Educativa Angélica Recharte Corrales del distrito de Chorrillos.

1.4.3 La elaboración y utilización de materiales educativos permitirá el desarrollo de la clasificación en colecciones no figurales en los niños y niñas de 5 años del aula inicial B de la Institución Educativa Angélica Recharte Corrales del distrito de Chorrillos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 El desarrollo de la noción de clasificación según Piaget

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, en el cual los niños de 3 a 5 años inician la construcción de nociones básicas. (Piaget, 1994)

Es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.

El desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para clasificar y comparar.

Es por eso que el nivel inicial concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número.

Clasificación: es un proceso mental mediante el cual se analizan las propiedades de los objetos, se definen colecciones y se establecen relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos de las mismas, delimitando así sus clases y subclases. (Ayala, 1996, p.17)

La clasificación en el niño pasa por varias etapas:

Transitividad: consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente.

Reversibilidad: es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

Los aprendizajes iniciales de las matemáticas son decisivos no sólo para el progreso fácil, sino para el desarrollo cognitivo, porque suponen e implican la génesis de un conjunto de estructuras de pensamiento y de funciones fundamentales.

2.1.1 Propiedades fundamentales de la clasificación:

Las propiedades de la clasificación son:

Comprensión: (Aspecto Cualitativo) está fundamentalmente en las relaciones de semejanza y diferencia.

Extensión: (Aspecto Cuantitativo) está fundamentalmente en las relaciones de pertenencia e inclusión, las cuales son:

Pertenencia: se refiere a la relación entre un elemento y las clases a la que forma parte, en función de que reúna las características o propiedades sobre la base de las cuales se ha formado dicha clase.

Inclusión: Es la relación existente entre una subclase y la clase de la que forma parte.

2.1.2 Etapas operacionales de la clasificación

La primera etapa denominada:

➤ Colecciones figurales o alineaciones

En este periodo la acción carece de plan, de tal forma que el criterio de distribución selección y agrupación cambia a medida que se añaden objetos o elementos a la colección. La colección así lograda no constituye una clase, sino una figura compleja más o menos significativa. Con frecuencia se colocan juntos objetos semejantes, como si se desarrollase una clase; sin embargo posteriormente se le asigna una configuración y nominación al conjunto que lo desprovee de su categoría de clase.

➤ Etapa de las colecciones no figurales

En esta etapa se forman clases conforme a la semejanza de atributos, tratando de asignar los elementos nuevos a uno u otro conjunto, y llegando incluso a formar subclases.

Sin embargo, aún no llega a asimilar por completo la idea de inclusión.

Solo comprende esta relación de inclusión cuando se concentra en el todo; cuando aísla un elemento, pierde el todo. Ello demuestra que no posee una estructura operacional concreta de clase, y que aún no se domina completamente la estructura de una jerarquía de clase, porque si el todo es momentáneamente inaccesible como objeto de pensamiento, el niño compara la subclase con su complementaria.

➤ **Etapas de las clasificaciones genuinas**

Al desarrollar la noción de clase complementaria, singular y nula, se logra la relación de inclusión y la discriminación entre los cuantificadores: “algunos” y “todos”.

“En general, al agregar un elemento más a una colección se obtiene la siguiente, constituyéndose así la regla que hace la numeración, al construir el sucesor” (Rencoret, 1994)

2.1.3 Importancia del desarrollo de la noción de clasificación en el nivel inicial

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

Desde la clase debemos ir evolucionando a través de distintos medios, busca, plantear preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas.

Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprendizaje se hace más dinámico, interesante, comprensible y lo más importante útil.

En esta etapa de la Educación Inicial, el conocimiento se construye de manera global, y ésta disciplina no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos.

Construcción de los conceptos matemáticos:

- La clasificación lleva al concepto de cardinalidad.
- La seriación lleva al concepto de ordinalidad.
- La correspondencia lleva al concepto de número.

Las propuestas en matemática deben tener como objetivo inicial a los niños en la matemática sistematizada, sin olvidar las características de la etapa evolutiva propia del nivel inicial; el periodo simbólico. (Piaget, 1998).

Para trabajar en matemática resolviendo distintas situaciones y abriendo nuevos interrogantes, debemos partir siempre de los conocimientos previos de los niños y de aquellos contenidos matemáticos que nacen de la vida cotidiana.

Si la propuesta frente a los chicos es realizar agrupaciones y marcar sus elementos agrupados, esta tarea no necesitara demostración previa porque el concepto de grupo, conjunto y el de elemento, son conceptos primitivos que ellos traerán consigo.

El aprendizaje es un proceso de adquisición de operaciones esto significa que los alumnos deberán convertirse en los protagonistas de un camino que iremos marcando con nuestras propuestas.

“Cuando trabajamos ordinalidad y cardinalidad ejemplificamos lo dicho anteriormente; son el resultado de establecer relaciones entre elementos de un conjunto, con materias concreto, con conjuntos de objetos didácticos y finalmente conjuntos representados gráficamente”. (Piaget, 1984)

2.2 La importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo infantil

2.2.1 La importancia del juego en el nivel inicial

El juego es una de las actividades más importantes en el desarrollo de los niños. Ocupa gran parte de su quehacer cotidiano, y guarda estrecha relación con el desarrollo de su pensamiento y de la afectividad. (Paredes, 1994, p.29)

De modo que considerar el juego como base del aprendizaje nos permite integrar estas dos áreas del desarrollo infantil. Mediante aquél, el niño expresa contenidos de su vida afectiva y reproduce las conductas más importantes de su entorno.

Las corrientes psicoanalíticas son las que mejor dan cuenta de las posibilidades del juego, pues han estudiado su capacidad representativa en relación a las vivencias del niño.

En relación al aspecto afectivo, el niño a través del juego expresa conflictos y dificultades que muchas veces no puede manifestar con palabras.

La maestra puede percibir que en un determinado juego el pequeño está haciendo alusión a un contenido propiamente afectivo. Pero su papel no será interpretar, sino reconocer que ese juego es el clima de su apertura para intervenir con preguntas, buscando fundamentalmente la expresión del pensamiento del niño.

Para Piaget, la forma del juego infantil depende de su grado de desarrollo cognoscitivo. Así, en la primera etapa sensomotriz, el juego del pequeño está básicamente centrado en su cuerpo y en la acción que pueda ejercer sobre él y viceversa.

Conforme el niño madura, el juego se hace más complejo: realiza combinaciones simbólicas a partir del desarrollo de su pensamiento.

Cuando el pequeño construye torres con cubos, a una le da nombre de una persona de su medio familiar, a otra le otorga otro nombre, y las interrelaciona. De este modo está realizando juego simbólico.

Esta es la función de representatividad más importante en el pensamiento del niño, que debe ser rescatada en el trabajo educativo.

Gran parte de las actividades musculares son posibles a través del juego: el niño experimenta cada una de las partes de su cuerpo; es capaz de utilizar las nuevas destrezas alcanzadas, de descubrir otras y ponerlas en práctica.

A través del juego en pequeños grupos, el niño tiene oportunidad de ir venciendo su egocentrismo social; el cual dificulta que se establezcan relaciones sociales basadas en la cooperación y en la reciprocidad.

Los niños, al jugar con otros, tienen oportunidad de: respetar las normas establecidas, dar su opinión, decidir, escoger; así como de resolver sus propios problemas y conflictos discutiendo sus puntos de vista. El compartir situaciones y materiales en el juego contribuirá a dar paso a relaciones sociales colectivas, que beneficiarán a todos por igual.

2.2.2 Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil

A continuación, te presentamos cinco ideas claves:

El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño. Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse.

Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más.

Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que también evoluciona en cada niño. La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con ellos. Contar con información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto y maestro que trabaje con niños.

2.2.3 El juego

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

2.2.4 Jugar y explorar no es lo mismo

Una primera idea que ayuda a definir lo que es apropiadamente “juego” es que jugar no es lo mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿qué hace este objeto? Cuando un niño juega con un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿Qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.

2.2.5 Tipos de juego

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

- **Juego motor**

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

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

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

- **Juego social**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus

trenzas; habla cambiando el tono de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

- **Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular.

Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin.

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

2.2.6 El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”.

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía.

A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción por ejemplo: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo.

Posteriormente, el niño es capaz de, "convertir" a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la "mamá" que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere.

Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

2.3 La metodología del juego trabajo

2.3.1 El juego trabajo

El juego trabajo es una actividad propia y exclusiva de los niños del nivel Inicial. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos juego y trabajo.

El juego es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea. El “jugar”, es la puesta en marcha del juego; encierra como único objetivo el placer.

Trabajo: Actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer. El “trabajar” es la puesta en marcha de esta actividad los objetivos, las metas o productos pueden o no cumplirse, dependiendo de la resolución, satisfactoria o no, de las dificultades que acarreó la tarea.

El placer provocado por el cumplimiento de los objetivos fijados en el trabajo, están en estrecha relación con la propia valoración (con el vencimiento de obstáculos y la concreción de metas), es ahí donde radica el placer por el trabajo. En el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energías.

El juego es el placer por el placer; pero también el trabajo en sí mismo, como actividad, puede generar placer.

2.3.2 Características

- Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca”

como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede a jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.

- El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver.
- El proceso, y no la meta, es su esencia .Al niño no le interesa a que va a llegar al final del juego. El disfruta “el viaje”, el desarrollo del mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente.
- El trabajo en pequeños grupos es aplicado .Esta organización permite una mejor comunicación e interacción entre los niños, y posibilita mayor cohesión al compartir un proyecto en común.
- La participación de los niños será normado por reglas que van surgiendo de ellos mismos .Es así que la disciplina es aceptada e interiorizada libremente.
- Lo que favorece la autonomía y responsabilidad personal del niño.
- El conformar grupos pequeños en Juego-Trabajo constituye un espacio propicio para el aprendizaje creativo.

- Confrontar los éxitos y los fracasos es una forma de aprender basada en la experimentación. Lo mismo ocurre cuando los niños al hablar, preguntar, verbalizar sus acciones, están precisando sus pensamientos en la búsqueda de alternativas creativas.
- La utilización y exploración de material concreto en la hora de juego trabajo ayuda a la adquisición de nuevos conocimientos.

2.3.3 Importancia

Si la docente reconoce que el juego es una actividad inherente al niño de Inicial, que es su modo de aprender, asimismo, debe también asumir la responsabilidad de orientarlo.

Utilizar el juego como medio educativo implica en aceptar que el niño tiene la posibilidad de explorar, manipular, descubrir, inventar, experimentar y sobre todo crear. Por eso, se hace necesario canalizar este proceso de aprender, ofreciendo situaciones de juego donde el pequeño, al contacto con los materiales, pueda tener experiencias directas y donde sus aprendizajes sean el resultado de su interacción con los objetos y las personas.

El aprovechamiento de la tendencia lúdica del niño, con intencionalidad en el aprendizaje, constituye el espacio Juego-trabajo. Aquí, los niños, en pequeños grupos, tienen la oportunidad y posibilidad de actuar espontáneamente en la búsqueda de soluciones, en la investigación y desarrollo del pensamiento creativo.

En esta concepción de Juego-Trabajo, el niño es el protagonista de la acción educativa: elige y planifica, ejecuta y evalúa su propio quehacer: la maestra coordina, orienta y apoya su aprendizaje creativo.

2.3.4 Elementos del juego trabajo

En el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo:

- El grupo de niños
- La maestra
- Los recursos materiales
- Materiales de juego mobiliario.
- El aula
- El tiempo
- Ubicación.
- Duración.
- Frecuencia

2.3.5 Objetivos del juego – trabajo

Se resumen en tres objetivos generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.
- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

- **En lo Social:** Que el niño pueda dentro de una situación de juego:
Compartir: Situaciones, materiales y proyectos.
Formar hábitos de orden y cuidado del material.
- **En lo Emocional:** que el niño pueda dentro de una situación de juego:
Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente.
Sensibilizarse estéticamente.
Adoptar una actitud más independiente del adulto.
- **En lo Intelectual:** que el niño pueda dentro de una situación de juego:
Explorar, experimentar, investigar. Organizar la realidad.
Clasificar objetos de los sectores.
Adquirir las bases para el aprendizaje formal.
- **En lo Físico:** que el niño pueda dentro de una situación de juego:

Desarrollar la psicomotricidad. Adquirir y ejercitar habilidades manuales. Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio. Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad de juego trabajo; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.

2.3.6 Organización e implementación

Organización de los sectores de aprendizaje en el aula

Organizar y destinar los rincones o sectores de aula, estos deben ser distribuidos en función del espacio con que contamos con sus respectivos materiales y mobiliario.

Establecer los horarios de trabajo o juego en los rincones de aprendizaje, la duración de las actividades dependerá de la edad del niño, puede ser 20 a 45 minutos.

El niño o grupos de niños visitarán los sectores de aula en simultáneo de acuerdo a su libre elección y luego irán rotando, los sectores que se trabajaron fueron:

1) Sector de construcción:

Aquí el niño desarrolla su inteligencia espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad, ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones se pueden utilizar:

Bloques de construcción de diversas formas y tamaños.

Juego de bloque huecos.

Piezas de madera para ensamblar.

Material recuperable: latas, cajas, escoba, tronco, tapas, cono, depósitos vacíos, hilos, etc.

Material complementario: camiones, autitos, trenes, botes, animales, etc. elaborados con material reciclable y con recursos de la comunidad: bloques de madera, plástico o de tecnopor, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, Taquitos de madera lijadas pintados de diferentes colores y formas.

2) Sector de Dramatización-Hogar o tienda u otros:

En sector brinda al niño espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones el niño representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos. Se pueden utilizar:

Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos.

Tienda: Cajas o envases de productos, mesas, canastitas, botellas de plástico, repisas,

Dramatizaciones: Títeres, máscaras, ropa para muñecas, accesorios de médico, carpintero, etc.

3) Sector de Juegos Tranquilos:

En esta sección el niño podrá realizar juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas, etc. Se pueden utilizar: Juegos de memoria, encaje, rompecabezas, dominós, loterías, enroscado, enhebrado, ensartado, pasado de cuentas, plantados, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas.

4) Sector de Comunicación y Lenguaje:

Este sector está destinado a las diversas formas de comunicación oral o escrita. En esta sección el niño podrá expresarse hablando, escribiendo, leyendo.

Los materiales que se pueden utilizar son:

Tarjetas de vocabulario, revistas y periódicos para hacer recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, historietas

gráficas, tarjetas de bingo, polladas, fiestas, etiquetas de productos, afiches publicitarios, letras móviles, bits de lectura e inteligencia, adivinanza, rimas, trabalenguas, canciones, plumones, crayolas, colores, lápices.

5) Sector de Ciencias:

En esta sección el niño podrá, a través de la observación y la experimentación descubrir las propiedades de los objetos y seres, vivos.

Se pueden utilizar:

Material permanente: Lupa, espejo, balanza, imán, cuchara de madera y de metal, embudo, tubos, goteros, corchos, etc.

Material renovable: aceites, arcilla, arena, semillas, herbario, insectario, piedras, flores, etc.

6) Sector de Arte:

Sector orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño. Se recomiendan que este sector se encuentre cerca al agua para que los utensilios utilizados puedan lavar fácilmente.

Se pueden utilizar: témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas decolores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, delantales para los niños.

7) Sector de Música:

La música no es sólo expresión artística, es un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual y motriz. En este sector el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.

Los materiales necesarios son: Instrumentos musicales variados: Palitos toc-toc, panderetas, tambores, matracas, caja china, flautas, quemas, triángulos, platillos, cassettes o CD radio-grabadora, etc.

8) Sector de Dramatización y Títeres

Puedes elaborar títeres de madera, títeres de telas, títeres de conos, marionetas y otros.

2.3.7 Secuencia metodológica del juego trabajo

El Período de Juego – Trabajo, como todas las actividades del Jardín, tiene un planeamiento previo y un tiempo de concreción: el tiempo en que el grupo lo desarrolla. Los momentos del Período de Juego – Trabajo comúnmente se denominan: Planificación, Desarrollo, Evaluación y Orden.

Estos son sub-tiempos que se caracterizan por el privilegio de un tipo de acción, ya sea planificar, desarrollar, evaluar u ordenar. Entendemos que estos sub-tiempos no son estáticos, o si se quiere, lo son únicamente en teoría, ya que en la puesta en marcha se observa una estructura dinámica en la que alternativamente se planifica, se desarrolla, se evalúa y se ordena. Deseamos que estas palabras no se presten a confusión. Los cuatro momentos fundamentales deben existir, en el orden que la maestra considera oportuno, pero no olvidando que cada sub-tiempo (en sí mismo) es una estructura dinámica que incluye a las demás. Los momentos son:

a) Planificación:

Cuando la docente realiza la planificación del Período de Juego Trabajo con su grupo de alumnos, debe tener ciertos criterios para llevarla a cabo, es decir que *sirva*, que sea aprovechable para el grupo y para ella y por sobre todas las cosas que sea un momento placentero, sin olvidarse que planificar forma parte de una propuesta lúdica. Requisitos que se tienen en cuenta en el momento de la

Planificación:

- La docente no debe elegir por el niño.
- No debe armar los grupos de juego.
- No debe obligar a jugar o permanecer en el lugar elegido si no lo desean.
- No debe imponer compañeros de juego.
- Es de esperar que cree un clima placentero y tranquilo sin imposiciones ni ansiedad.

En términos generales, se puede decir que la planificación

por parte de los niños en edad preescolar contribuye a:

- Lograr una más clara organización de la realidad.
- Desarrollar el lenguaje.
- Lograr una mejor afirmación del yo.
- Acrecentar la seguridad en sí mismo y la cooperación.

b) Desarrollo:

Hablar del desarrollo del Períodos de Juego –Trabajo es hablar del juego en sí mismo. Es la actividad lúdica propiamente dicha, el tiempo que el juego sufre una transformación creciente.

El desarrollo es la realización de lo planificado y es el antecedente de la evaluación; ya que no se puede evaluar lo que no se hizo, a lo sumo se puede evaluar “qué no se hizo”.

Es el tiempo privilegiado en tanto se planifica para llevarlo a cabo y donde se conjugan los elementos del juego y del trabajo. El grupo es el que imprime la modalidad del desarrollo del juego al entrar en acción; cada grupo, por sus características y en un espacio y un tiempo determinados, configura una modalidad de desarrollo exclusiva y particular.

El mismo grupo tiene una forma variable de juego, día a día. El grupo es una estructura humana y por ende dinámica, por esto no puede repetir una modalidad de desarrollo exactamente igual en cada Períodos de Juego – Trabajo, aunque después de jugar un mismo grupo, con una frecuencia estable y bajo condiciones similares, generalmente adquiere una tipología particular de juego.

El desarrollo es el tiempo en el que está permitido y

resulta placentero accionar libremente con los otros y con los materiales. Es cuando se crean nuevas situaciones lúdicas donde se desarrolla plenamente el yo individual en un proceso de socialización. Es el tiempo de aprender jugando.

c) La evaluación:

En el momento de la evaluación, los niños tienen oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego.

Al evocar sus acciones, el pequeño está ampliando su capacidad de representación, recuerda las acciones realizadas, las coordina y hace conclusiones respecto a todo lo que vivió.

Es conveniente evaluar en el mismo sector en que se desarrolló el juego. Sin duda, el niño podrá evocar lo acontecido con más objetividad si tiene delante, el producto, de su actividad realizada. Los niños al evaluar tienen la oportunidad de decir como utilizaron los materiales, como fue la participación de cada uno y como se desarrollaron en el grupo. Esto en función de las reglas establecidas para la organización del trabajo, de las dificultades encontradas y de las soluciones a las que llegaron.

El evaluar permite a los niños hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y a su accionar con los demás.

Es necesario insistir en que es mejor realizar este momento inmediatamente después de que los niños culminen Juego-Trabajo, o estén por hacerlo.

d) El orden:

Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes en el momento de ordenar.

Ordenar implica la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales; pero, además, es necesario considerarlo como un momento que genera oportunidades para que el niño desarrolle su coordinación y realice otras habilidades y destrezas.

Al limpiar, ordenar y guardar los materiales, los pequeños observan que sucede cuando pasan el trapo mojado sobre la mesa manchada de tempera.

También pueden clasificar, guardando en un cajón los tubos de madera y en otros los de plástico, colocando los soldaditos desde el más alto hasta el más bajo.

La coordinación motriz se ejercita constantemente al desplazarse para colocar el mobiliario en su lugar, o al seleccionar las cuentas para ponerlas en los recipientes según el color.

Es importante reconocer que el orden no es una actividad eminentemente lúdica; pero, puede ser muy placentera si se realiza apoyada por una canción o un juego que motive a los niños a emprenderla con entusiasmo y creatividad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Descripción de la población

Este trabajo de investigación se desarrolló contando con una población de 25 niños y niñas de 5 años, conformado por 12 hombres y 13 mujeres, del aula Inicial 5 años B de la I.E 7036 Angélica Recharte Corrales.

Al inicio del año escolar, después de la semana de adaptación y aplicación de la lista de cotejo se pudo observar que los niños del aula inicial de 5 años “B” son sensibles y cariñosos, manifiestan agrado y entusiasmo en cada una de las actividades realizadas de manera individual o grupal.

Pero muestran como dificultad un limitado desarrollo de clasificación en colecciones no figurales.

Después de la entrevista que se realizó a cada padre de familia al comenzar el año, se evidenció que la mayoría de ellos son pescadores otros se ocupan en trabajos independientes, oficios y las madres de familia a las labores de ama de casa.

3.2 Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos de evaluación son los medios a través de los cuales recogemos la información a verificar necesaria para los avances y dificultades durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En el presente trabajo de investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación en tres diferentes momentos:

Momento de diagnóstico:

➤ **La Técnica de Observación:** Esta técnica se usó porque es fundamental para la evaluación de los niños y niñas del nivel inicial. Se utilizó como instrumento:

✓ **La Lista de Cotejo:** Es un instrumento que se elaboró tomando en cuenta las capacidades del organizador número y relaciones, consideradas en el DCN para el II ciclo de la EBR, constó de 09 ítems. Se aplicó a 12 niños y 13 niñas de 5 años del aula Inicial 5 años “B” de la I.E.7036 Angélica Recharte Corrales. Este instrumento tuvo la finalidad de conocer como realizaban clasificaciones en colecciones no figurales los niños y niñas, obtener resultados y tomar decisiones pertinentes.

➤ **Técnica de la entrevista:** La docente en interacción con los padres de familia, recogió información relevante para la investigación. Utilizó como instrumento:

✓ **El cuestionario,** fue aplicado a padres de familia del aula Inicial 5 años “B”. Este instrumento se elaboró considerando diez preguntas de respuesta dicotómica, con la finalidad de conocer cómo los padres de familia estimulaban a sus hijos en el hogar.

Momento de Proceso:

➤ **La Técnica de Observación:** Se utilizó esta técnica durante el desarrollo de las 12 sesiones de aprendizaje del programa, los instrumentos usados fueron:

- ✓ **El Diario o bitácora:** Se usó permanentemente para tomar nota de las situaciones más significativas del día, durante el desarrollo de las sesiones de clasificación en colecciones no figurales, así mismo de las situaciones que ocasionaron dificultades, del ánimo o receptividad de los niños y niñas y de cualquier otra eventualidad.
- ✓ **Guía de observación:** Se aplicó a una población de 12 niños y 13 niñas del aula Inicial de 5 años “B”, se utilizó para registrar los logros y dificultades a través de los indicadores de logro, en cada una de las sesiones del Plan de clasificación en colecciones no figurales.

Momento de Salida:

- **La Técnica de Observación:** Permitió que los niños sean evaluados sin que ellos lo perciban, se utilizó como instrumento:
- ✓ **La Lista de Cotejo:** Al finalizar el programa, se aplicó a los 25 niños y niñas del aula Inicial de 5 años “B”, la lista de cotejo de salida, para verificar el nivel de logro en el desarrollo de clasificación en colecciones no figurales.

CAPÍTULO IV

4.1 Ficha de sistematización de la experiencia

Se desarrollaron 12 sesiones en el periodo comprendido entre el 10 de mayo al 2 de Julio 2010.

FICHA DE SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

FECHA	SECCIÓN	REGISTRO DE SITUACIONES	EVIDENCIAS	INDICADOR DE PROCESO	INSTRUMENTOS UTILIZADOS	FUENTES DE VERIFICACIÓN	MARCO TEÓRICO
10 de mayo del 2010	Nº 1 “Organizando nuestros sectores ”	Estrategia: Se utilizó como estrategia “El uso de objetos que hay en los sectores” Los niños muy entusiastas deciden el nombre de los sectores con la lluvia de ideas quedando la que más les agradaba elaboraron los carteles con los nombres elegidos, en grupo trasladaban los muebles que utilizarán en los sectores colocando los objetos según sus criterios de clasificación. Logros: Actividad novedosa para los niños, mostraron interés. Dificultades: Se tuvo que guiar a algunos niños en el orden de los objetos.	-fotografías -carteles trabajados por los niños.	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación Bitácora	Unidad didáctica “Reorganizando nuestros sectores “	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.

12 de mayo del 2010	Nº 2 "Ordenando los juguetes en los sectores "	Estrategia: Se utilizó como estrategia "El uso de objetos y sus depósitos" rescatando sus saberes previos, de cómo podrían agrupar los materiales en los sectores. Los niños ordenan los materiales teniendo en cuenta algunas cualidades de estos como la forma, tamaño y el uso, Forran las cajas en las que serán guardados, trabajan en grupos. Logros: Actividad novedosa para los niños, ya que era la primera vez que ellos agrupaban los materiales de los sectores mostraron interés y entusiasmo. Dificultades: El entusiasmo de los niños en coger los objetos origino algunos conflictos entre ellos por querer apoderarse de todos los juguetes haciéndoles recordar las reglas que se deben de tener en cuenta al jugar en los sectores	-fotografías -cajas y depósitos organizadores	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Unidad didáctica "Reorganizando nuestros sectores"	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.
---------------------	---	---	--	---	---------------------	---	---

17 de mayo del 2010	Nº3 "Trabajando en la biblioteca"	Estrategia: Se utilizó como estrategia "La comparación de los diversos tipos de textos" Los cuales sirvió para enriquecer el conocimiento de nuevos conceptos en los niños, revisando todos los materiales que trajeron de casa para implementar la biblioteca, se organizan para clasificarlos mencionando sus usos y características, para luego agruparlos en el estante de la biblioteca elaborando las tarjetas de organización con sus nombres. Logros: El material novedoso para la sesión, logro captar su atención durante toda la actividad. Dificultades: El parecido de los materiales como volantes, trípticos, tarjetas de algunos materiales dificultó el proceso de clasificación en algunos de los niños.	-Fotografías -Producciones graficas	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de Los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Unidad didáctica "Reorganizando nuestros sectores"	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.
---------------------	--------------------------------------	---	---	---	---------------------	---	---

21 de mayo del 2010	Nº 4 "Jugando con la caja de construcción"	Estrategia: Se utilizó como estrategia "La construcción de torres caminos realizados en equipos de trabajo" permitiendo un trabajo organizado donde los niños y niñas respetaban su turno sin buscar conflictos entre ellos. A la vez clasificaron los diversos tipos de maderas que utilizaron manejando más de dos criterios a la vez. Logros: Que el proceso de clasificar los materiales sea divertido, ya que jugaron con los materiales y a la vez estimularon el lenguaje matemático.	-Fotos -Dibujos	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Unidad didáctica "Reorganizando nuestros sectores"	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.

24 de mayo del 2010	Nº5 "Me divierto con los bloques lógicos"	Estrategia: Se utilizó como estrategia "Las adivinanzas "ya que a través de ellas se mencionaban algunas características de los objetos las cuales sirvieron para que los niños y niñas descubrieran de que figura se trataba, a la vez las relacionaban con objetos conocidos por ellos activando los conocimientos previos. A la vez clasificaron de acuerdo a características observadas por ellos, por color, forma, tamaños, ante la pregunta de qué otra forma puedes agruparlas formaron agrupaciones con 2 criterios a la vez. Dificultades: Algunos niños presentaron dificultades para la verbalización de sus clasificaciones.	-Fotos -Dibujos	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Unidad didáctica "Reorganizando nuestros sectores"	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.
---------------------	--	--	----------------------------	---	---------------------	---	---

26 de mayo del 2010	Nº6 Recolectamos objetos que hay en la playa “	Estrategia: Se utilizó como estrategia “La visita al muelle de chorrillos” La cuál permitió que los niños conozcan un lugar muy atractivo y rico en diversidad de recursos naturales como lo son las aves y peces, que venden los pescadores del muelle de chorrillos. Logros: El poder vivenciar en forma directa el proceso de clasificación que los trabajadores del muelle realizan al agrupar los peces según sus características y el aprovechar los recursos naturales que cuenta nuestro distrito. Dificultades: El tener que observaron la cantidad de basura que había en el mar y arena propiciándose el dialogo de cómo debemos cuidar nuestro mar, recogieron la basura de la arena para echándolas en una bolsa para arrojarlas en un contenedor de basura.	-Fotos -Materiales para los sectores.	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Unidad didáctica “Nuestro distrito está de fiesta”	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.
---------------------	---	---	--	---	---------------------	---	---

10 de junio del 2010	Nº 7 Recolectando hojas del jardín	Estrategia: Se utilizó como estrategia la experiencia directa “La visita a un parque de chorrillos” La cuál permitió que los niños visitaran un lugar muy frecuentado por ellos y rico en diversidad de recursos naturales como lo son los diversos tipos de plantas, permitiendo el dialogo entre ellos comparando las diferencias y semejanzas entre las plantas. Las que luego clasifican por formas según sus apreciaciones, de allí parte la propuesta de elaborar un álbum de hojas, que luego servirán de materiales para el sector de biblioteca. Logros: La participación activa y trabajo en equipo para la recolección de las hojas. Originándose un conflicto cognitivo entre los niños, Algunos manifestaron que deberían de estar en el sector de ciencias porque estaba hecho de plantas y otros en el sector de biblioteca por que fueron pegadas en álbumes.	-Fotos -Álbum de hojas	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Unidad didáctica “Nuestro distrito está de fiesta”	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.
----------------------	---------------------------------------	---	---------------------------	---	---------------------	---	---

14 de junio del 2010	Nº 8 "Jugamos al bote se hunde"	Estrategia: Se utilizó como estrategia "El juego simbólico" La cuál permitió que los niños vivenciaran en forma directa el proceso de clasificación utilizando su propio cuerpo. Esta fue una actividad muy significativa para ellos demostrando la atención en todo momento. Logros: Fue una actividad muy motivadora, la cual permitió la atención de los niños al escuchar las características que debían de tener los que ingresen al bote. Graficaron el juego realizado.	Fotos Dibujos de los niños	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de la metodología juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Unidad didáctica "Nuestro distrito está de fiesta"	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.

16 de junio del 2010	Nº 9 "Busquemos la ropa de papa"	Estrategia: Se utilizó como estrategia "El juego simbólico" la cual permitió que los niños vivenciaran en forma directa el proceso de clasificación rescatando los saberes previos. En el sector de dramatizaciones encuentran un gran bolso, ante la expectativa generada los niños sacan poco a poco distintos tipos de prendas de vestir, de mujer, hombre, niño y niña. Y ante la indicación de la maestra Seleccionan las prendas que podrá usar papá, agrupando además las prendas que podrán ser de mama, hijo o hijas. Llegando a descubrir que hay dos tipos de vestimentas para papá El formal y el deportista. Dialogan sobre el uso y ocasión que usaran las prendas, se visten con las ropas y dramatizan. Logros: Esta actividad resulto muy placentera porque todos participaron con atención y entusiasmo.	-Fotografías -Dibujos	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Proyecto: "Festejemos el día de papito"	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.

21 de junio del 2010	Nº10 Construyamos máscaras de animales	Estrategia Se utilizó como estrategia “La dramatización” la cual permitió que los niños vivenciarán en forma directa el proceso de clasificación rescatando los saberes previos. Los niños participan con entusiasmo en la elaboración de máscaras de animales. Luego de terminar de contraer las máscaras, los niños deciden jugar con ellos dramatizando las acciones que realizan los animales que les toco ,Para luego realizar clasificaciones según las características de cada animal los que vuelan, los que nadan ,los que se arrastran, los de dos patas, cuatro patas etc. Logros: El poder originar la dramatización espontanea en los niños .fomentando la verbalización de las agrupaciones realizadas. Dificultades: Algunos de los niños se le hizo difícil realizar las acciones que realizaban algunos animales.	- Máscaras	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Proyecto: “Festejemos el día de papito”	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.

24 de junio del 2010	Nº11 "Nuestro amigo el campesino nos visita"	Estrategia: Se utilizó como estrategia "La dramatización" La cuál permitió que los niños vivenciarán el trabajo que realiza el campesino y la gran labor que tiene al cosechar los productos que siembran en la tierra. Los niños descubren en dos grandes bolsas prendas de vestir de los campesinos y los productos que ellos cultivan, manipulan los productos y describen sus características, verbalizando el uso de estos y las posibles formas de consumirlos, en qué preparaciones los encontramos. Pasan a agruparlos por características: frutas, verduras. Logros: El estimular la verbalización de sus agrupaciones, el saber si un elemento pertenece o no a la agrupación que realizan. Dificultades: El no contar con una mayor cantidad de prendas de vestir ya que todos querían vestirse de campesinos.	-Fotografías -Receta	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	Proyecto: "El campesino"	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.
	Nº 12	Estrategia:	-Fotografías			Unidad didáctica	

2 de julio del 2010	"La caja mágica "	Se utilizó como estrategia "El juego simbólico" El cual nos permitió que a través del juego los niños realicen clasificaciones en colecciones no figurales rescatando los conocimientos previos. Los niños descubren en una caja mágica una gran cantidad de juguetes que pertenecen a los sectores Las cuales manipularon y jugaron para luego clasificarlos y agruparlos en sus sectores correspondientes. Logros: Esto sirvió para que los niños verbalicen las características de los objetos y las agrupaciones realizadas. Al exponer el trabajo realizado.	-Dibujos	-Docente que diseña y aplica sesiones bajo el enfoque constructivista para desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años. -Docente que diseña y aplica sesiones haciendo uso de los sectores de juego trabajo para estimular la verbalización de las clasificaciones en colecciones no figurales. -Docente que diseña y aplica instrumentos de evaluación en las sesiones de aprendizaje	Guía de observación	"Celebremos nuestro aniversario patrio "	Enfoque constructivista de Piaget. La propuesta metodológica del juego trabajo de Elvira Paredes.
---------------------	-------------------	--	----------	---	---------------------	--	---

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS CUANTITATIVOS

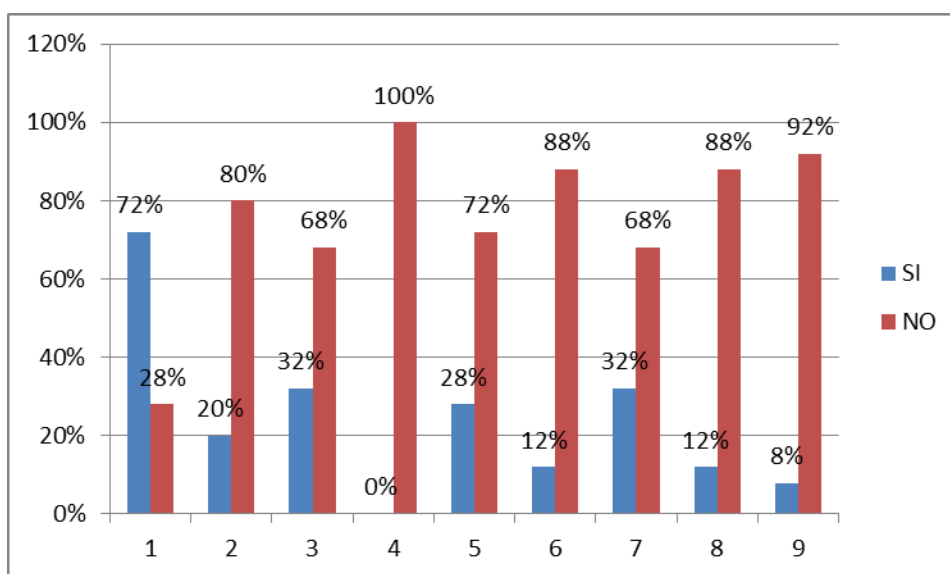
5.1 Resultados de los instrumentos del diagnóstico

TABLA N° 01
RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE DIAGNÓSTICO PARA
CONOCER EL NIVEL DE CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO
FIGURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DEL AULA INICIAL B
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7036 “ANGÉLICA RECHARTE
CORRALES” CHORRILLOS
UGEL – 07

INDICADORES		SI		NO	
		F	%	F	%
1	-Agrupa por color.	18	72	7	28
2	-Verbaliza el criterio de color de su agrupación.	5	20	20	80
3	-Agrupa objetos por forma.	8	32	17	68
4	- Verbaliza el criterio de forma de su agrupación.	0	0	25	100
5	-Agrupa objetos por tamaños.	7	28	18	72
6	- Verbaliza el criterio de tamaño de su agrupación.	3	12	22	88
7	-Realiza agrupaciones libres.	8	32	17	68
8	-Verbaliza el criterio libre de su agrupación.	3	12	21	88
9	-Explica por qué un elemento no pertenece a su agrupación.	2	8	23	92

FUENTE: Cuadro N° 01 de diagnóstico aplicada a los niños y niñas de 05 años del aula inicial B para conocer el logro del nivel de clasificación en colecciones no figurales en la Institución Educativa N°7036 “Angélica Recharte Corrales” del distrito de Chorrillos UGEL-07

GRÁFICO N° 01
RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE DIAGNÓSTICO PARA
CONOCER EL NIVEL DE CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO
FIGURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DEL AULA INICIAL B
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7036 “ANGÉLICA RECHARTE
CORRALES” CHORRILLOS
UGEL – 07



FUENTE: gráfico N° 01 de diagnóstico aplicada a los niños y niñas de 05 años del aula Inicial B para conocer el nivel de logro de clasificación en colecciones no figurales en la Institución Educativa N°7036 “Angélica Recharte Corrales” del distrito de Chorrillos UGEL-07

1. En la evaluación de entrada del total observado el 72% que equivale a 18 niñas y niños si agrupan objetos por color, mientras que el 28% no lo hacen. Se puede observar que la mayoría de ellos establecen semejanzas y diferencias por color, por lo tanto servirá de apoyo para el inicio de actividades que estimulen la clasificación en colecciones no figurales.

2. En la evaluación de entrada del total observado solo el 20% que equivale a 5 niños y niñas si verbalizan el criterio de color de su agrupación, mientras que el 80 % no lo hacen .Se puede observar que la mayoría de ellos no utilizan el lenguaje para fundamentar las agrupaciones que realizan debido a los escasos estímulos de comunicación y adquisición de conceptos matemáticos.
3. En la evaluación de entrada del total observado solo el 32% que equivale a 8 niños y niñas agrupan objetos por formas, mientras que el 68% no realizan agrupaciones por formas ,lo cual nos lleva a determinar que el concepto de forma no está establecida en la mayoría de los niños y niñas.
4. En la evaluación de entrada del total observado un 100% que equivale a 25 niños y niñas no verbalizan el criterio de forma de su agrupación, lo cual nos demuestra que no presentan un proceso de construcción de su propio lenguaje, demostrando un limitado vocabulario.
5. En la evaluación de entrada del total observado sólo el 28% que equivale a 7 niños y niñas agrupan objetos por tamaños, mientras que el 72% no agrupan objetos por tamaños, lo cual demuestra que el concepto de tamaños no está establecido en la mayoría de los niños y niñas. .
9. En la evaluación de entrada del total observado sólo el 8% que equivale a 2 niños y niñas explican por qué un elemento no pertenece a su agrupación, mientras que el 92% no explican, lo cual nos determina que tienen un limitado manejo de características, debido a la falta de manipulación de objetos y el manejo de criterio de uso.

5.2 Resultados de los instrumentos de proceso

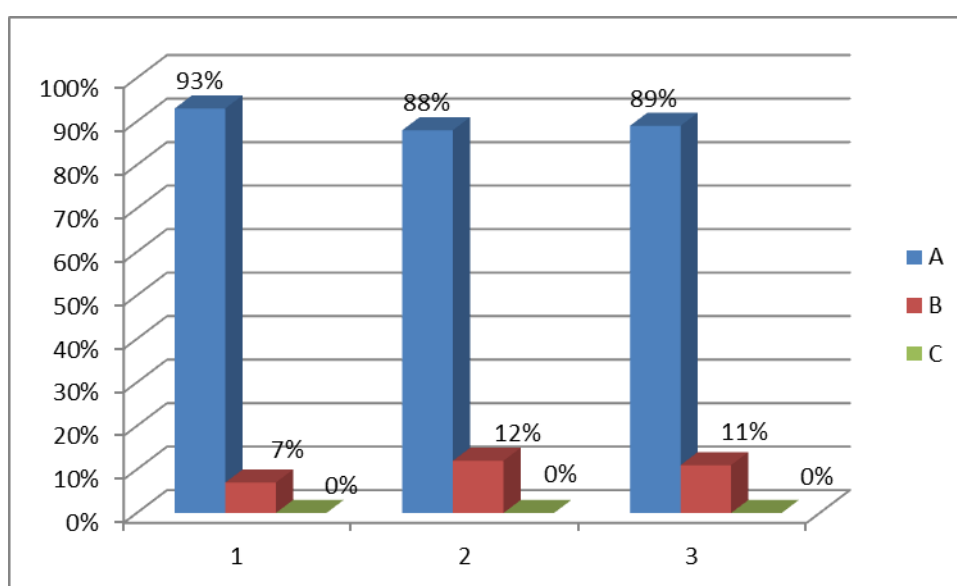
TABLA N°02
RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE PROCESO PARA CONOCER EL
NIVEL DE DESARROLLO EN LA CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO
FIGURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DEL AULA INICIAL B
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7036 “ANGÉLICA RECHARTE
CORRALES” CHORRILLOS
UGEL – 07

Nº	INDICADORES	NIVEL DE LOGRO PORCENTAJE					
		A		B		C	
		f	%	f	%	f	%
1	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	23	93%	2	7%	0	0%
2	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores	22	88%	3	12%	0	0%
3	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por el	22	89%	3	11%	0	0%

FUENTE: Evaluación de proceso aplicada a los niños y niñas de 05 años del aula Inicial B para conocer el nivel de clasificación en colecciones no figurales en la Institución Educativa N°7036 “Angélica Recharte Corrales ” del Distrito de Chorrillos UGEL-07

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE PROCESO PARA CONOCER EL NIVEL DE CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO FIGURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DEL AULA INICIAL B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7036 “ANGÉLICA RECHARTE CORRALES” CHORRILLOS UGEL – 07



FUENTE: Gráfico de proceso aplicada a los niños y niñas de 05 años del aula Inicial B para conocer el nivel de clasificación en colecciones no figurales en la Institución Educativa N°7036 “Angélica Recharte Corrales” del distrito Chorrillos UGEL-07

1. El 93 % de niños y niñas, que conforman la gran mayoría, son capaces de identificar semejanzas y diferencias en personas y objetos, demostrando que dominan la percepción de características de las personas y de los diversos objetos; y el 7% aún están en proceso de poder mencionar las características que perciben, por lo que solo prestan atención en algunas actividades.
2. Se evidencia que la capacidad de identificar semejanzas y diferencia de los objetos ha sido muy bien trabajada durante las sesiones de trabajo.

3. El 88 % de niños y niñas, que conforman la gran mayoría, son capaces de agrupar libremente personas y objetos variados en situaciones de juego, mencionando el criterio de su agrupación, demostrando que identifican las semejanzas y diferencias de estos verbalizando el por qué, de sus agrupaciones; y el 12% aún están en proceso de poder lograr esta capacidad. Se evidencia que la capacidad de agrupar y verbalizar se está estimulando e incrementando en las actividades del aula, lo que mejora el nivel de clasificación en colecciones no figurales y el lenguaje matemático en los niños.
4. El 89 % de niños y niñas, que conforman la gran mayoría, son capaces de graficar sus agrupaciones, haciéndolo en forma espontánea y creativa, demostrando que después de la aplicación del programa los niños han adquirido esta capacidad, permitiendo desarrollar en ellos la noción de clasificación en colecciones no figurales; y el 11% aún están en proceso.

5.3 Resultados de los instrumentos de salida

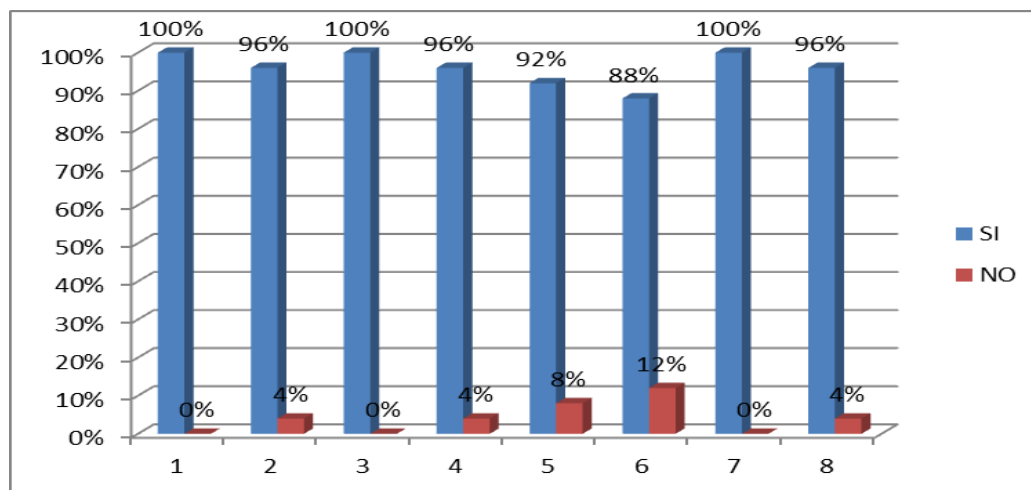
TABLA N°03
RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE SALIDA PARA
CONOCER EL NIVEL DE CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO
FIGURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DEL AULA INICIAL B
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7036 “ANGÉLICA RECHARTE
CORRALES” CHORRILLOS
UGEL – 07

INDICADORES		SI		NO	
		F	%	F	%
1	-Agrupa por color.	25	100	0	0
2	-Verbaliza el criterio de color de su agrupación.	24	96	1	4
3	-Agrupa objetos por forma.	25	100	0	0
4	- Verbaliza el criterio de forma de su agrupación.	24	96	1	4
5	-Agrupa objetos por tamaños.	23	92	2	8
6	- Verbaliza el criterio de tamaño de su agrupación.	22	88	3	12
7	-Realiza agrupaciones libres.	25	100	0	0
8	-Verbaliza el criterio libre de su agrupación.	24	96	1	4
9	-Explica por qué un elemento no pertenece a su agrupación.	22	88	3	12

FUENTE: Cuadro N° 03 de la lista de cotejo de salida aplicada a los niños y niñas de 05 años del aula inicial B para conocer el nivel de logro de clasificación en colecciones no figurales en la Institución Educativa N°7036 “Angélica Recharte Corrales” del distrito de Chorrillos UGEL-07

GRÁFICO N°03

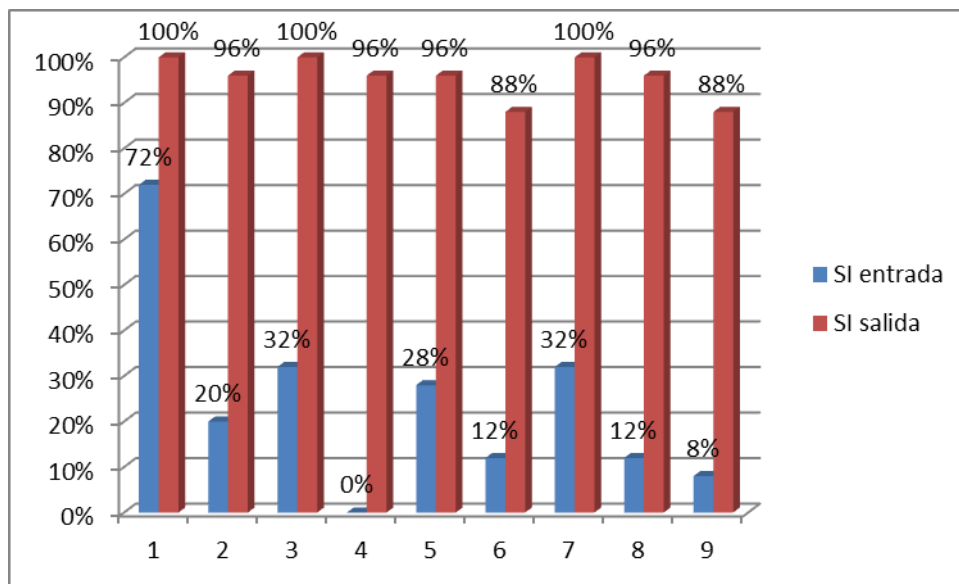
RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE SALIDA PARA CONOCER EL NIVEL DE CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO FIGURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DEL AULA INICIAL B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7036 “ANGÉLICA RECHARTE CORRALES” CHORRILLOS UGEL – 07



FUENTE: Gráfico N° 03 de la lista de cotejo de salida aplicada a los niños y niñas de 05 años del aula inicial B para conocer el nivel de logro de clasificación en colecciones no figurales en la Institución Educativa N°7036 “Angélica Recharte Corrales” del distrito de Chorrillos UGEL-07

1. De los 9 ítems formulados que se utilizaron para medir los conocimientos adquiridos a través de las secciones de este proyecto de investigación acción nos demuestra que los niños ya se encuentran en el nivel de clasificación de colecciones no figurales, ya que manejan criterios propios de clasificación, llegando hasta manejar dos criterios a la vez, grafican y verbalizan las agrupaciones que desarrollan llegando a incrementar su vocabulario matemático.
2. Presentan bases sólidas para la construcción de su pensamiento lógico matemático y la futura adquisición del número y están las han realizado a través de actividades significativas de juego las cuales fueron del interés de los niños.

GRÁFICO N°04
RESULTADOS DE LA COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DE
ENTRADA Y SALIDA PARA CONOCER EL NIVEL DE DESARROLLO DE
CLASIFICACIÓN EN COLECCIONES NO FIGURALES EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 05 AÑOS DEL AULA INICIAL B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 7036 “ANGÉLICA RECHARTE CORRALES” CHORRILLOS
UGEL – 07



FUENTE: Grafico N° 03 comparación de los resultados de la lista de cotejo de entrada y de salida aplicada a los niños y niñas de 05 años del aula inicial B para conocer el nivel de logro de clasificación en colecciones no figurales en la Institución Educativa N°7036 “Angélica Recharte Corrales” del distrito de Chorrillos UGEL-07

1. En la evaluación de entrada sólo el 72% de los niños y niñas, agrupa objetos por color, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 100%. Se observa una mejora del 25%.
2. En la evaluación de entrada sólo el 20% de los niños y niñas, verbaliza el criterio de color de su agrupación, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 100%. Se observa una mejora del 75%.

3. En la evaluación de entrada sólo el 32% de los niños y niñas, Agrupa objetos por formas., mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 100%. Se observa una mejora del 68%.
4. En la evaluación de entrada sólo el 0% de los niños y niñas, no verbaliza el criterio de forma de su agrupación, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 96%. Se observa una mejora del 96%.
5. En la evaluación de entrada sólo el 28% de los niños y niñas, Agrupa objetos por tamaño, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 96%. Se observa una mejora del 33%.
6. En la evaluación de entrada sólo el 12% de los niños y niñas, verbaliza el criterio de tamaño de su agrupación, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 88%. Se observa una mejora del 77%.
7. En la evaluación de entrada sólo el 32% de los niños y niñas, realiza agrupaciones libres, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 100%. Se observa una mejora del 63%.
8. En la evaluación de entrada sólo el 12% de los niños y niñas, verbaliza el criterio libre de su agrupación, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 96%. Se observa una mejora del 79%.
9. En la evaluación de entrada sólo el 8% de los niños y niñas, verbaliza porque un elemento no pertenece a su agrupación, mientras que en la evaluación de salida si lo hace el 88%. Se observa una mejora del 71%.

10. El grupo de niños han logrado desarrollar e incrementar la noción de clasificación en colecciones no figurales, ya que manejan criterios propios de clasificación, a la vez y verbalizan y grafican las agrupaciones que desarrollan llegando a incrementar su pensamiento y vocabulario matemático, lo cual presentan bases sólidas para la construcción de su pensamiento lógico matemático y la futura adquisición del número y están las han realizado a través de actividades muy significativas que captaron la mayor atención de los niños estimulando su participación e integración al realizar las actividades.
11. Las cuales les permitirán tener bases sólidas en la construcción de un pensamiento capaz de solucionar problemas matemáticos, de manera crítica y reflexiva.

HALLAZGOS

- El enfoque constructivista aplicado, al realizar experiencias directas a través de la manipulación de materiales educativos encontrados en los sectores del aula, propuesto por Piaget, permitieron que los niños desarrollen la noción de clasificación en colecciones no figurales.
- La sesión N° 9 denominada “Encontremos la ropa de papá”, fue la que más disfrutaron los niños y niñas. En ella se utilizó la estrategia de “la dramatización” y la manipulación de diversas prendas de vestir permitieron desarrollar la noción de clasificación en colecciones no figurales.
- La mayoría de niños y niñas lograron superar las dificultades que tenían de clasificación de objetos, gracias a la manipulación de materiales concretos y a la adquisición de nuevos conceptos matemáticos.
- La diversa variedad de materiales dentro y fuera del aula permitieron que los niños manipulen y adquieran la noción de clasificación en colecciones no figurales.
- La evaluación permanente del desarrollo de clasificación en colecciones no figurales de los niños y niñas permitieron la reflexión sobre la propia práctica, al reconocer qué actividades facilitaban la adquisición de la clasificación y cuáles no, lo que redundó en el diseño de sesiones más pertinentes.

- Continuar con los proyectos de investigación acción las cuales nos van a permitir solucionar problemas que se presentan con nuestros alumnos y así poder ayudar a desarrollar las capacidades de nuestros niños.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Bibliográficas:

- RENCORET, M (1994), *“Iniciación Matemática”* .Santiago de Chile.
- PIAGET. J. (1991) *“Seis estudios de Psicología”* .Barcelona .Lavor.
- PIAGET. J. (1968) *“Los estudios del desarrollo Intelectual del niño y del Adolescente”* .Madrid .Escuela española.
- PAREDES, E. FISHER ,A Y BELLOSO, T(1991) *“Juego-trabajo”*,Lima.A.S.E.R.35-60
- HOHMANN, M., BANET, B. Y WEIKART, D. (1984) *“Niños pequeños en acción”*. (Primera Edición) México. Editorial Trillas S.A
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *“La hora del juego libre en los sectores”*. (Primera Edición) Lima, Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Guía Curricular*. Lima: Dirección de Educación Inicial.

ANEXOS

Anexo 01: EVALUACION LISTA DE COTEJO: Clasificación

[illegible]

[illegible]

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: GUÍA DE OBSERVACIÓN
CRITERIO DE EVALUACIÓN: A-B-C

[illegible]

[illegible]

Anexo 2:
PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN



“Jugamos a clasificar”

II. Fundamentación

La clasificación es una de las nociones básicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños y esto lo hará a través del juego y manipulación de objetos que le permitan descubrir características en ellos y relacionarlas con sus futuros conocimientos que le permitirán construir las bases para la adquisición del número.

Sin embargo en el aula inicial B de 5 años de la I.E Angélica Recharte Corrales los niños se encontraban en el nivel de clasificación de colecciones figurales, manteniendo solo un criterio de clasificación o las agrupaciones las realizaban juntándolas o alineándolas si poder verbalizar sus agrupaciones, ya que no participaban de actividades de juego y manipulación de objetos concretos siguiendo una educación tradicional sin la oportunidad de construir sus propios aprendizajes.

Teniendo en cuenta esta realidad y haciendo una reflexión de la práctica pedagógica, se considera importante la aplicación del programa “Jugamos a clasificar” cuya finalidad es contribuir a que los alumnos desarrollen actividades de clasificaciones de colecciones no figurales y desarrollen la noción de clasificación. A través de estrategias concordantes al marco teórico.

Dicho programa consta de 12 sesiones aplicadas de 2 a 3 veces por semana en las que el niño y niña tendrá la oportunidad de manipular e interactuar con diferentes materiales encontrados en los sectores de trabajo.

III OBJETIVOS:

- **Objetivo general:**

Mejorar el nivel de clasificación en colecciones no figurales en los niños y niñas de 5 años B de la I.E Angélica Recharte Corrales a través de actividades de aprendizaje en los sectores de Juego Trabajo.

- **Objetivos específicos**

1. Diseñar el programa “Jugamos a clasificar” como estrategia para desarrollar la clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años B de la I.E Angélica Recharte Corrales.
2. Aplicar el programa “Jugamos a clasificar” para desarrollar la clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años B de la I.E Angélica Recharte Corrales.
3. Aplicar los instrumentos de evaluación para desarrollar la clasificación en colecciones no figurales en los niños de 5 años B de la I.E Angélica Recharte Corrales.
4. Registrar y analizar los resultados del programa “Jugamos a clasificar”.
5. Evaluar la eficacia del programa a través de la evaluación de proceso y final para su respectiva validación y difusión.

IV Cronograma:

[illegible]

V PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES

Para la realización de este programa “Jugamos a clasificar” Se han planificado 12 sesiones aplicadas durante el mes de Mayo y la primera semana del mes de Julio. En estas sesiones se aplicaran estrategias debidamente fundamentada en el marco teórico que sustenta este trabajo, con la finalidad de contribuir a superar las dificultades de los niños en el nivel de clasificación en colecciones no figurales.

Como instrumento de evaluación en cada sesión, se ha utilizado la guía de observación, la bitácora.

EVALUACIÓN

El programa “Jugamos a clasificar” se aplicó de acuerdo a lo programado en 12 sesiones a los niños y niñas del aula Inicial “B”, a través de la metodología juego trabajo haciendo uso de materiales y recursos novedosos y creativos para captar la atención de los niños y niñas, también se propició la creación de materiales por parte de los niños y padres de familia.

En la mayoría de las sesiones se observó la participación activa y atenta de los niños demostrando interés y agrado por lo realizado, las sesiones en las cuales los niños se mostraron desorientados, fueron las primeras sesiones donde tenían dificultades para organizar los materiales que se encontraban en el aula , por las ganas de querer acaparar los materiales y no saber compartir con los amigos y la falta de respeto a las reglas que se deben de tener a la hora de realizar los juegos en los sectores ,pero se buscó otras estrategias para que permanezca el interés.

Para obtener información y registrar los resultados este programa se utilizó para la evaluación de diagnóstico una lista de cotejo para los niños y niñas y una entrevista para los padres de familia, durante la evaluación de proceso se usó el diario o bitácora y la guía de observación para la evaluación de salida se usó la lista de cotejo.

VI REFERENCIAS DE INFORMACIÓN

- RENCORET, M (1994), *“Iniciación Matemática”*. Santiago de Chile.
- PIAGET. J. (1968) *“Los estudios del desarrollo Intelectual del niño y del Adolescente”*. Madrid .Escuela española.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *“La hora del juego libre en los sectores”*. (Primera Edición) Lima, Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *“Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular”*. Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *“Propuesta Pedagógica de Educación Inicial”*. Guía Curricular. Lima: Dirección de Educación Inicial.

SESIÓN N° 01: Organizando nuestros sectores.

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: Lunes 10 de mayo		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.		-Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores.		Guía de observación	
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES	
10 min	Actividades de inicio Jugamos a “Simón dice” “Se ponen de pie los niños que tengan el cabello amarrado, se agrupan en el centro del aula los niños que tengan buzo, los niños que tengan el pelo de color verde, etc. -Luego los niños en asamblea observan láminas cubiertas con papelotes en la pizarra Infieren sobre el contenido de las láminas -Orientar su descripción y propósito de las tarjetas con preguntas ¿Qué observan en las tarjetas? ¿Qué estarán realizando los niños que están en las imágenes? ¿Cómo podemos utilizar las tarjetas de imágenes? ¿En nuestra aula hay juguetes como los que están en las imágenes?	Tarjetas de imágenes	Comunicación Matemática		
20 min	Actividades de desarrollo. -Por grupos se organizan para distribuir los sectores de juegos que tendremos en el aula. -Escogen las ubicaciones de cada sector decorándolas con las imágenes de las tarjetas.	Cartulinas Plumones Témperas Pinceles	Personal Social		
			Matemática		

10 min	-En la pizarra con ayuda de la maestra y la participación de los niños elaboran los carteles con los nombres de cada sector propuestos por ellos mismos, los decoran con distintas técnicas de temperas. -Con apoyo de la maestra distribuyen los materiales para cada sector respetando los criterios de sus agrupaciones. Actividades de cierre Grafican el trabajo realizado por ellos en cada sector Meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?	Juguetes del aula.		
5 min				

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú. Ministerio de Educación

Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) *Juego Trabajo*, Lima

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 1

Capacidades		
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos.	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.
1. Acevedo Nailea	A	A
2. Arteaga, David	A	A
3. Basauri, Mía	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A
5. Carrero Fabiana	B	B
6. Cruz, Norma	B	B
7. Delgado, Diego	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A
9. Fernández, Paola	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A
11. Medina, Michael	A	A
12. Mendoza, Rubí	B	B
13. Montañés, Moisés	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A
16. Porta, Anderson	A	A
17. Ramírez, Guliana	A	A
18. Reyes, Sara	A	A
19. Rojas, Angie	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A
21. Rueda, Junior	A	A
22. Sifuentes, Rosita	A	A
23. Vega, Mario	A	A
24. Velásquez, Rudy	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A
A	22	22
B	3	3
C	0	0
% A	88	88
% B	12	12
% C	0	0

SESIÓN N° 01: Organizando nuestros sectores

Los niños en plena organización de los sectores



Colocando los carteles para los sectores



SESIÓN N° 02: Agrupando los juguetes en los sectores.

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: Miércoles 12 de mayo		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.		-Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores.		Guía de observación	
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas .			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
15 min	Actividades de inicio Los niños sentados en asamblea uno por uno van cogiendo de una caja sorpresa cintas de diversos colores y dimensiones. Para luego a la indicación de la maestra ,se van agrupando por, niños que tengan cintas rojas ,cintas amarillas ,los que tengan cintas pequeñas, largas ,los que tengas cintas largas verde, los que tengan cintas cortas y amarillas ,etc. Luego presentamos a los niños cajas, baldes, tachos, botellas descartables etc. Las cuales los niños manipulan Responden las preguntas ¿Por qué estarán estas cajas y depósitos en el salón? ¿Qué podemos hacer con las cajas, baldes etc.? Se recepcionan las respuestas de los niños, tomando los acuerdos de usarlos para ordenar los juguetes de los sectores.		Cajas, baldes, tachos, botellas descartables.	Comunicación	
20	Actividades de desarrollo. Se organizan por grupos para forrar las cajas, baldes y tachos que utilizaran para guardar los juguetes de los sectores. -Distribuyen los depósitos que se usaran para cada sector		Papelotes Goma Plumones Plumones cartulinas Juguetes del aula.	Personal Social Matemática Comunicación	

	-Agrupan los juguetes de cada sector según sus propios criterios (maderas, bloques, chapas, tarros, platos, ollitas etc. Guardándolas en los depósitos. -Rotulan los depósitos con el nombre de los juguetes. -Ordenan los depósitos en sus respectivos sectores.			
10	Actividades de cierre -Dibujan el trabajo realizado -Exponen sus trabajos.			
5	Meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?			

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.

Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) *Juego trabajo*, Lima.

Rencoret, M (1994) *Iniciación Matemática* .Santiago de Chile

GUÍA DE OBSERVACIÓN N° 2

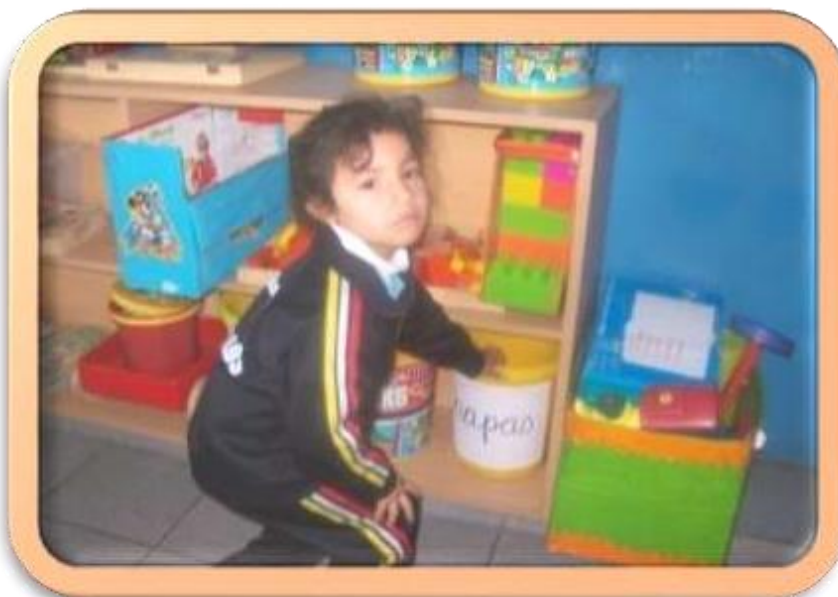
	Capacidades	
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.
1. Acevedo Nailea	A	A
2. Arteaga, David	A	A
3. Basauri, Mía	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A
5. Carrero Fabiana	A	A
6. Cruz, Norma	A	B
7. Delgado, Diego	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A
9. Fernández, Paola	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A
11. Medina, Michael	A	A
12. Mendoza, Rubí	B	B
13. Montañés, Moisés	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A
16. Porta, Anderson	A	A
17. Ramírez, Guliana	A	B
18. Reyes, Sara	A	A
19. Rojas, Angie	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A
21. Rueda, Junior	A	A
22. Sifuentes, Rosita	A	A
23. Vega, Mario	B	B
24. Velásquez, Rudy	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A
A	23	20
B	2	4
C	0	0
% A	92	80
% B	4	16
% C	0	0

SESIÓN N° 02: Agrupando los juguetes en los sectores

Los niños en plena organización de los materiales para cada sector



Los niños distribuyendo los depósitos para cada material.



SESIÓN N° 03: Trabajando en la biblioteca del sector.

RESPONSABLE: Guadalu e Huapaya Palomino		FECHA: lunes 17 de mayo	EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones	
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES	INSTRUMENTOS
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.		- Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Guía de observación
Actitudes	• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.		

TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio La maestra y los niños sentados en asamblea colocan en el centro del aula todos los materiales solicitados con anticipación como revistas, libros, chistes, fotos álbumes, cuentos, volantes, folletos, afiches, tarjetas etc. Los niños juegan manipulando todo el material recolectado. La maestra realiza las preguntas ¿Cómo son los materiales que observamos? ¿Conocen sus nombres? ¿Para qué los usamos? ¿Dónde los han visto?	Materiales impresos Libros, revistas, cuentos, fotos, álbumes	Comunicación Matemática	Los niños contribuyen con materiales para el equipamiento de la biblioteca del aula.
20 min	Actividades de desarrollo. La maestra propone el juego Adivina , adivinador ,que consiste en que un niño coge de un sobre donde encontrará un material traído al aula como por ejemplo una tarjeta de invitación y decir algunas características de estas para que los demás niños descubran de que material se trata y empiecen a agrupar todas las tarjetas que tengan las características que el niño mencionó, así pasara otro niño abrirá el sobre donde encontrara un cuento donde dirá algunas características de este papá y mamá nos lee en la noche ,tiene muchos personajes es muy divertido , los niños descubrirán que es un cuento y empezaran a clasificar todos los cuentos que trajeron al aula ,así pasarán a clasificar los demás materiales.	Cartulina plumones hojas y lápiz	Personal Social Matemática Comunicación	

	Una vez realizado las clasificaciones , se les preguntará: ¿Dónde podemos guardar los libros, revistas, cuentos? Los niños proponen ordenarlos en la biblioteca			
10 min	Actividades de cierre Los niños con la ayuda de la maestra elaboran tarjetas con los nombres de los materiales traídos, cuentos, tarjetas, libros, afiches etc. para pegarlas en la biblioteca			
5 min	Meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?			

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.

Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) Juego trabajo, Lima.

Rencoret, M (1994) Iniciación Matemática .Santiago de Chile

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 3

	Capacidades	
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.
1. Acevedo Nailea	A	A
2. Arteaga, David	A	A
3. Basauri, Mía	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A
5. Carrero Fabiana	A	B
6. Cruz, Norma	A	B
7. Delgado, Diego	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A
9. Fernández, Paola	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A
11. Medina, Michael	A	A
12. Mendoza, Rubí	B	B
13. Montañés, Moisés	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A
16. Porta, Anderson	A	A
17. Ramírez, Guliana	A	A
18. Reyes, Sara	A	A
19. Rojas, Angie	A	A
20. Rodríguez, Larisa	B	B
21. Rueda, Junior	A	A
22. Sifuentes, Rosita	A	A
23. Vega, Mario	A	B
24. Velásquez, Rudy	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A
A	23	20
B	2	5
C	0	0
% A	92	80
% B	8	20
% C	0	0

SESIÓN N° 03: Trabajando en la biblioteca del sector

Los materiales en total desorden empiezan el trabajo de agruparlos por sus características



En plena organización de materiales



SESIÓN N° 04: Jugemos con la caja de construcción.

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: viernes 21 de mayo		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.		-Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores.		Guía de observación	
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio Los niños sentados en asamblea con la maestra escuchan el llamado de la puerta y reciben una caja muy grande , ante la curiosidad de los niños la maestra pregunta ¿Quién habrá enviado la caja? ¿Qué habrá dentro de la caja? Ante las respuestas de los niños, la maestra invita a un niño a descubrir lo que hay dentro de ella ,encontrando diversos tipos de maderas de construcción ,los niños y niñas juegan manipulando las diversas maderas que hay en la caja .		Caja de construcción Maderas	Matemática	
20	Actividades de desarrollo. Se propone el juego “Yo construyo”, con la indicación clasifiquen las maderas por color, por tamaños, por formas, luego de clasificarlas se da la indicación de construyamos una fila con las maderas rojas y otra con las maderas amarillas .los niños comparan cual es la fila más larga y la más corta, Construyamos una torre con las maderas verdes, y otra con las maderas azules comparan que torre es más alta y cuál es la más baja .etc.		Hojas lápices Colores	Comunicación Matemática	

10	Los niños fundamentan sus respuestas. Los niños guardan las maderas en la caja, la maestra pregunta en qué lugar deberá estar la caja, en la biblioteca, en el hogar, los niños sustentan sus respuestas llegando a la conclusión de dejarla en el sector de construcción. Actividades de cierre Dibujan las agrupaciones y las construcciones realizadas. Meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?		Comunicación	
5min				

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.
 Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) Juego trabajo, Lima.
 Rencoret, M (1994) Iniciación Matemática .Santiago de Chile

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 4

	Capacidades	
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.
1. Acevedo Nailea	A	A
2. Arteaga, David	A	A
3. Basauri, Mía	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A
5. Carrero Fabiana	B	B
6. Cruz, Norma	A	A
7. Delgado, Diego	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A
9. Fernández, Paola	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A
11. Medina, Michael	A	A
12. Mendoza, Rubí	A	A
13. Montañés, Moisés	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A
16. Porta, Anderson	A	A
17. Ramírez, Guliana	A	A
18. Reyes, Sara	A	A
19. Rojas, Angie	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A
21. Rueda, Junior	A	A
22. Sifuentes, Rosita	A	A
23. Vega, Mario	A	A
24. Velásquez, Rudy	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A
A	24	24
B	1	1
C	0	0
% A	96	96
% B	4	4
% C	0	0

SESIÓN N°04: Juguemos con la caja de construcción

En pleno búsqueda de la caja de construcción



En la asamblea y exposición de trabajos realizados



SESIÓN Nº 05: Me divierto con los bloques lógicos

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino.		FECHA: lunes 24 mayo		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos, -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos		- Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.		Guía de observación	
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
15 min	Actividades de inicio Los niños encuentran en el sector de construcción una caja sorpresa ,que motivan a los niños a descubrir que hay dentro de ella, Se realizaran las preguntas ¿Qué habrá dentro de la caja? La maestra solicita a un niño para que pase a descubrir que hay dentro de la caja Pero el niño, tendrá que tocar sin ver lo que hay dentro, verbalizando las características que encuentra al tocar el objeto ejemplo, es blando, tiene orejas muy largas y patitas, se trata de un conejito de peluche. Luego saldrá otro niño descubriendo una bolsa de tela que contiene bloque lógicos las cuales servirán para jugar.		caja sorpresa Bloques lógicos	Personal Social	
20 min	Actividades de desarrollo. Mediante preguntas de adivinanzas la maestra pedirá que clasifiquen los bloques ¿Que figura es la que tiene forma de una moneda? Los niños agrupan los bloques que tengan la forma de círculos a la vez se les piden que mencionen otros objetos que tengan la misma forma del círculos.			Matemática	

10 min	¿Qué figura es la que tiene forma de una galleta de soda? Todos los niños agruparan los cuadrados y mencionaran otros objetos del aula que tengan formas de cuadrados. -Así sucesivamente se realizara con las demás figuras: rectángulo, triángulos y rombos. Se les inducen describan otro objeto que conozcan para que los demás las puedan agrupar -Mediante preguntas de adivinanzas Haremos que los niños agrupen manejando 2 criterios a la vez, Las que tengan forma y color del sol. Las que tengan la forma de las galletas de soda y que sean del color de las manzanas. Actividades de cierre Dibujan las agrupaciones que más les han gustado. Meta cognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?	Hojas , lápices colores		
--------	--	----------------------------	--	--

BIBLIOGRAFÍA: Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.
 Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) *Juego Trabajo*, Lima.

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 5

	Capacidades		
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.	Agrupar y representar gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea	A	A	A
2. Arteaga, David	A	A	A
3. Basauri, Mía	A	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A	A
5. Carrero Fabiana	B	B	B
6. Cruz, Norma	A	A	A
7. Delgado, Diego	A	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A	A
9. Fernández, Paola	A	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A	A
11. Medina, Michael	A	A	A
12. Mendoza, Rubí	A	A	A
13. Montañés, Moisés	A	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A	A
16. Porta, Anderson	A	A	A
17. Ramírez, Guliana	B	B	B
18. Reyes, Sara	A	A	A
19. Rojas, Angie	A	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A	A
21. Rueda, Junior	A	A	A
22. Sifuentes, Rosita	B	B	B
23. Vega, Mario	A	A	A
24. Velásquez, Rudy	A	A	A
25. Zamora, Ruben	A	A	A
A	22	22	22
B	3	3	3
C	0	0	0
% A	88	88	88
% B	12	12	12
% C	0	0	0

SESIÓN N° 05: Me divierto con los bloques lógicos

Clasificando los bloques lógicos



Clasificando con 2 criterios a la vez



SESIÓN N° 6 Recolectando objetos que hay en la playa.

Responsable: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: miércoles 26 de mayo		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos. -Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.		- Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.		Guía de observación	
Actitudes	• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.				

TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio En asamblea se comenta a los niños que saldremos a visitar el muelle de chorrillos por ser un lugar muy conocido de nuestro distrito y la necesidad de recolectar objetos que se encuentren en el las orillas del mar para trabajar en los sectores. Realizando las preguntas de rescate de saberes previos ¿Conocen el muelle de chorrillos? ¿Qué encontraremos en el muelle de chorrillos? ¿Quiénes trabajan en el muelle? Organizamos la salida tomando los acuerdos que debemos de respetar a la hora de trasladarnos por las calles, formando grupos y acordando que necesitaremos para recolectar los objetos que encontremos. A cada niño se le da su bolsa recolectora ya en el muelle se procede a dialogar con ellos	Playa	Comunicación Personal Social	Los niños respetaron los acuerdos de salida. -Realizaron preguntas de porque las playas están tan descuidadas.

30 min	¿Qué es lo que vemos? Los niños recorren los lugares y entrevistan a los vendedores de pescados realizándoles preguntas diversas. Se invita a los niños a recolectar Dialogamos sobre el motivo de la visita que realizaremos. Actividades de desarrollo. -Elaboran los acuerdos y reglas que debemos de seguir en nuestra salida. -Se organizan llevando bolsas, cajas etc. para guardar los objetos que encontramos. Encuentran y recolectan piedras, conchitas, palitos, cangrejos, choros etc. Las cuales las llevan para trabajar en el aula. -Contestan las preguntas ¿Cómo se llamarán? ¿Qué formas tienen? ¿Qué tamaños tienen? ¿Por qué están en la arena? -Agrupan por indicaciones de la maestra Los que podemos encontrar dentro del mar, los que son duros, los que tienen colores oscuros, los que son de tamaño grande, los que son pequeño Al terminar el juego realizaremos las preguntas donde podrán ir los objetos que trajeron al aula. Acuerdan ordenarlas en el sector de ciencias			
10 min	Actividades de cierre Dibujan las agrupaciones realizadas. Meta cognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?		Matematica	

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.
 Rencoret, M (1994) *Iniciación Matemática* .Santiago de Chile
 Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) *Juego Trabajo*, Lima

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 6

	Capacidades		
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos, verbalizando el criterio de agrupación.	Agrupar y representar gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea	A	A	A
2. Arteaga, David	A	A	A
3. Basauri, Mía	A	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A	A
5. Carrero Fabiana	A	B	B
6. Cruz, Norma	A	A	A
7. Delgado, Diego	A	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A	A
9. Fernández, Paola	A	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A	A
11. Medina, Michael	A	A	A
12. Mendoza, Rubí	A	A	A
13. Montañés, Moisés	A	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A	A
16. Porta, Anderson	A	A	A
17. Ramírez, Guliana	A	A	A
18. Reyes, Sara	A	A	A
19. Rojas, Angie	A	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A	A
21. Rueda, Junior	A	A	A
22. Sifuentes, Rosita	A	A	A
23. Vega, Mario	A	A	A
24. Velásquez, Rudy	A	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A	A
A	25	24	24
B	0	1	1
C	0	0	0
% A	100	96	96
% B	0	4	4
% C	0	0	0

SESIÓN N° 6 Recolectando objetos que hay en la playa.

Trabajando en grupo para la recolección de materiales



Entrevistando a las vendedoras y observando las formas que estaban agrupados los pescados



SESIÓN N° 07: Recolectando hojas del jardín.

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: jueves 10 de junio		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática			ORGANIZADORES Números y Relaciones		
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos. -Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.		-Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.		Guía de observación	
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
15 min	Actividades de inicio En asamblea se comenta a los niños que saldremos al parque, se les pregunta. ¿Qué encontraremos en el parque? ¿Qué otros parques conocen? Organizaremos la salida formando grupos y acordando que necesitaremos para recolectar las hojas. Se recuerda los acuerdos tomadas para cuando salimos fuera del I.E y se le entrega a cada niño su bolsa recolectora Ya en el parque se procede a dialogar con ellos ¿Qué observamos? ¿Por qué se habrán caído las hojas de los árboles? ¿Qué podemos hacer luego de recolectarlas? Se invita a los niños a recolectar		Parques de los alrededores y hojas de las plantas	Comunicación	
30 min	Actividades de desarrollo. Los niños y niñas recolectan todas las hojas caídas en el parque, las cuales serán llevadas al aula. Una vez en el aula se les pregunta ¿Las hojas serán todas iguales?			Matemática	

15 min	Se les induce a que realicen comparaciones libres entre las hojas recolectadas Luego se les pide que clasifiquen las hojas: de acuerdo al color y forma de acuerdo a la forma y tamaño etc. Actividades de cierre Pegan las hojas clasificadas en cartulinas para elaborar álbumes de hojas y se les preguntará: ¿Cuál fue el criterio de su clasificación? Colocan los álbumes en la biblioteca del aula Meta cognición Recuerdo de todo lo realizado en la actividad - ¿Qué hicimos? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué aprendimos?	Cartulinas gomas		
--------	---	---------------------	--	--

BIBLIOGRAFIA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú. Ministerio de Educación

Rencoret, M (1994) *Iniciación Matemática*. Santiago de Chile

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 7

	Capacidades		
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupa personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.	Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego	Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea	A	A	A
2. Arteaga, David	A	A	A
3. Basauri, Mía	A	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A	A
5. Carrero Fabiana	A	B	B
6. Cruz, Norma	A	B	B
7. Delgado, Diego	A	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A	A
9. Fernández, Paola	A	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A	A
11. Medina, Michael	A	A	A
12. Mendoza, Rubí	A	A	A
13. Montañés, Moisés	A	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A	A
16. Porta, Anderson	A	A	A
17. Ramírez, Guliana	B	B	B
18. Reyes, Sara	A	A	A
19. Rojas, Angie	A	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A	A
21. Rueda, Junior	A	A	A
22. Sifuentes, Rosita	B	B	B
23. Vega, Mario	A	A	A
24. Velásquez, Rudy	A	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A	A
A	22	21	21
B	3	4	4
C	0	0	0
% A	88	84	88
% B	12	16	12
% C	0	0	0

SESIÓN N° 08: Juguemos “El barco se hunde”

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: jueves 10 de junio		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos. -Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.		-Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.		Guía de observación	
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio En asamblea con los niños se les propone jugar el juego “El barco se hunde” Para esto utilizaremos los bastones que tenemos en el sector de construcción para simular el bote. Se explica a los niños y niñas las reglas del juego.		Bastones del aula	Comunicación	
25min	Actividades de desarrollo. Los alumnos se agrupan para jugar “El barco se hunde”, simulando ser pasajeros de un barco solo podrán ingresar al barco los niños que tengan las características que se mencionan. Se escoge un niño para que simule ser el capitán del bote el cual dirá una consigna que todos deberán realizar para entrar y salvar el bote . El niño que teniendo las características mencionadas no ayuda a salvar el bote saldrá del juego. Niños que tengan casacas, niños que tengan zapatillas, niños que tengan el cabello amarrado , los niños más altos del salón, los más bajos, los flaquitos, los gorditos, etc.			Personal Social	
			Latas de colores	Matemática	

10min	Luego nos agrupamos por mesas de trabajo y se les brinda latas de diversos colores y se les pide que las agrupen según sus criterios propuestos por ellos y que expliquen el porqué de su agrupación. Actividades de cierre Dibujan las agrupaciones que realizaron. Que les pareció el juego que realizaron Meta cognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?	Hojas lápices colores		
-------	---	--------------------------	--	--

BIBLIOGRAFIA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú. Ministerio de Educación

Rencoret, M (1994) *Iniciación Matemática* .Santiago de Chile

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 8

		Capacidades		
INDICADORES		Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.	Agrupar y representar gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
		Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea		A	A	A
2. Arteaga, David		A	A	A
3. Basauri, Mía		A	A	A
4. Cárdenas, Yuri		A	A	A
5. Carrero Fabiana		B	B	B
6. Cruz, Norma		A	A	A
7. Delgado, Diego		A	A	A
8. Echegaray, Justin		A	A	A
9. Fernández, Paola		A	A	A
10. Gonzales, Gianella		A	A	A
11. Medina, Michael		A	A	A
12. Mendoza, Rubí		A	A	A
13. Montañés, Moisés		A	A	A
14. Navarro, Giomar		A	A	A
15. Pérez, Maximiliano		A	A	A
16. Porta, Anderson		A	A	A
17. Ramírez, Guliana		A	A	A
18. Reyes, Sara		A	A	A
19. Rojas, Angie		A	A	A
20. Rodríguez, Larisa		A	A	A
21. Rueda, Junior		A	A	A
22. Sifuentes, Rosita		A	A	A
23. Vega, Mario		A	A	A
24. Velásquez, Rudy		A	B	B
25. Zamora, Rubén		A	A	A
	A	24	23	23
	B	1	2	2
	C	0	0	0
	% A	96	92	92
	% B	4	8	8
	% C	0	0	0

SESIÓN N° 8: Juguemos “El barco se hunde”

La capitana dando la orden y un niño responde



En plena agrupación según la indicación del capitán



SESIÓN N° 09: Encontremos la ropa de papá

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: miércoles 16 de junio		EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años	
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o dos atributos. -Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.		-Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.		Guía de observación	
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio En el sector del hogar hay encuentran una gran bolsa misteriosa Se realizan las preguntas ¿Qué habrá dentro de la bolsa? ¿Para qué lo habrán traído al aula?		Prendas de vestir.	Comunicación	
20min	Actividades de desarrollo. Uno de los niños sale a descubrir el contenido de la bolsa Abren la bolsa y descubren muchas prendas de vestir y ante la indicación tenemos que encontrar la ropa de papá, se proceden a clasificar las prendas que usa papá. Clasificando también las demás prendas encontrando ropa de niño, niña y mamá etc. Encuentran prendas de papá de vestir y deportiva. Formando dos grupos de prendas que usa papá. Se visten con la ropa de papá dramatizando las acciones que hace papá.				

10min	Ordenan y guardan la ropa que agruparon manteniendo su orden de clasificación dentro del sector hogar. Actividades de cierre Dibujan a su papá con la ropa que más les guste. Meta cognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?			
-------	--	--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.
Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) Juego trabajo, Lima
Rencoret, M (1994) Iniciación Matemática .Santiago de Chile

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 9

	Capacidades		
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.	Agrupar y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea	A	A	A
2. Arteaga, David	A	A	A
3. Basauri, Mía	A	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A	A
5. Carrero Fabiana	B	B	B
6. Cruz, Norma	A	A	A
7. Delgado, Diego	A	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A	A
9. Fernández, Paola	A	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A	A
11. Medina, Michael	A	A	A
12. Mendoza, Rubí	B	B	B
13. Montañés, Moisés	A	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A	A
16. Porta, Anderson	A	A	A
17. Ramírez, Guliana	A	A	A
18. Reyes, Sara	A	A	A
19. Rojas, Angie	A	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A	A
21. Rueda, Junior	A	A	A
22. Sifuentes, Rosita	B	B	B
23. Vega, Mario	A	B	B
24. Velásquez, Rudy	A	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A	A
A	22	21	21
B	3	4	4
C	0	0	0
% A	88	84	84
% B	12	16	16
% C	0	0	0

SESIÓN N° 9: Encontremos la ropa de papá

Clasificando según sus características



Muy motivados se visten con las prendas y dramatizan



SESIÓN N° 10: Construyamos máscaras de animales

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: 21 de junio	EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años		
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones			
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES	INSTRUMENTOS		
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa objetos y formas geométricas con uno o dos atributos propuestos por él -Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.		- Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.	Guía de observación		
Actitudes		• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.			
TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio En el sector de títeres los niños encuentran un sobre muy grande y misterioso motivando a realizar las preguntas ¿Qué habrá dentro del sobre? ¿Para qué lo habrán traído al aula? ¿Quién lo habrá traído al aula?		Sobre		
25min	Actividades de desarrollo. Un niño pasa a descubrir que es lo que hay dentro del sobre, encontrando cartulinas con dibujos de caras de diversos animales y ligas. Cada niño y niña del aula saca una cartulina del sobre. Se les pregunta ¿Qué podemos hacer con los dibujos y ligas? Acuerdan elaborar máscaras y jugar con ellas. Pintan recortan y construyen las máscaras. Juegan con ellas clasificándose según sus criterios , Las que son aves, los peces, los que se arrastran, los que vuelan, los que caminan etc. dramatizando las acciones que realizan cada animal.		Dibujos de caras de animales Cartulinas, goma tijeras y ligas.	Ciencia y Ambiente Ciencia y Ambiente Matemática Comunicación	No se pudo tomar fotos de la sesión por inconvenientes con la cámara.

10min	Actividades de cierre Los niños exponen las características que tiene el animal que le tocó. Meta cognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?			
-------	--	--	--	--

BIBLIOGRAFIA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.

Rencoret, M (1994) *Iniciación Matemática* .Santiago de Chile

GUÍA DE OBSERVACIÓN Nº 10

	Capacidades
--	-------------

INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.	Agrupar y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea	A	A	A
2. Arteaga, David	A	A	A
3. Basauri, Mía	A	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A	A
5. Carrero Fabiana	B	B	B
6. Cruz, Norma	A	A	A
7. Delgado, Diego	A	A	A
8. Echegaray ,Justin	A	A	A
9. Fernández, Paola	A	A	A
10. Gonzales ,Gianella	A	A	A
11. Medina, Michael	A	A	A
12. Mendoza, Rubí	A	A	A
13. Montañés, Moisés	A	A	A
14. Navarro ,Giomar	A	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A	A
16. Porta, Anderson	B	B	B
17. Ramírez, Guliana	A	A	A
18. Reyes, Sara	A	A	A
19. Rojas, Angie	A	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A	A
21. Rueda, Junior	A	B	B
22. Sifuentes, Rosita	B	B	B
23. Vega, Mario	A	A	A
24. Velásquez, Rudy	A	A	A
25. Zamora, Ruben	A	A	A
A	22	21	21
B	3	4	4
C	0	0	0
% A	88	84	84
% B	12	16	16
% C	0	0	0

SESIÓN N° 11: Nuestro amigo el campesino nos visita

RESPONSABLE: Guadalupe Huapaya Palomino		FECHA: jueves 24 de junio	EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones	
CAPACIDADES/ACTITUDES		INDICADORES	INSTRUMENTOS
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa objetos y formas geométricas con uno o dos atributos propuestos por él -Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.		- Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.	Guía de observación
Actitudes	• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.		

TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio En el sector de ciencias los niños encuentran dos grandes bolsos Ante la curiosidad de los niños se les plantea las siguientes preguntas ¿Qué habrá dentro de los bolsos? ¿Quién lo habrá traído? Los niños fundamentarán sus posibles respuestas	Bolsos de yute Canasta de frutas y verduras Vestimenta campesina.	Comunicación	
25 min	Actividades de desarrollo Dos niños pasarán a descubrir que hay dentro de las bolsas. Descubriendo que en una bolsa hay ropa de vestir con características alusivas al campesino, y en la otra una canasta llena de frutas y verduras. Los niños deciden vestirse con la ropa que encontraron y manipulan los productos que encontraron en la canasta. Dialogan sobre quien cultiva las verduras y frutas, para que sirven como las comemos etc.		Matemática	

10min	Realizan el conteo total de productos cultivados por el campesino, los agrupan según sus características, frutas y verduras, dialogan sobre cuáles pueden ser los productos que utilizaran para la preparación de la causa rellena de verduras y hacen una clasificación de los productos. Se elabora la receta y preparación de la causa rellena de verduras y pollo, con ayuda de la maestra preparan la receta, degustan la receta. Actividades de cierre Dialogamos sobre la importancia del trabajo del campesino y los productos que el cultiva Que beneficios nos traen las verduras para nuestra salud. Pintan y decoran al campesino. Meta cognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?	Papelotes plumones Ingredientes para la receta	Ciencia y Ambiente	
-------	--	---	---------------------------	--

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.

Rencoret, M (1994) *Iniciación Matemática*. Santiago de Chile

Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) *Juego Trabajo*, Lima

GUÍA DE OBSERVACIÓN N° 11

Capacidades			
INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.	Agrupar y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea	A	A	A
2. Arteaga, David	A	A	A
3. Basauri, Mía	A	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	B	B
5. Carrero Fabiana	A	A	A
6. Cruz, Norma	A	A	A
7. Delgado, Diego	A	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A	A
9. Fernández, Paola	A	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A	A
11. Medina, Michael	A	A	A
12. Mendoza, Rubí	A	A	A
13. Montañés, Moisés	A	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A	A
16. Porta, Anderson	A	B	B
17. Ramírez, Guliana	A	A	A
18. Reyes, Sara	A	A	A
19. Rojas, Angie	A	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A	A
21. Rueda, Junior	A	A	A
22. Sifuentes, Rosita	A	A	A
23. Vega, Mario	A	B	B
24. Velásquez, Rudy	A	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A	A
A	25	22	22
B	0	3	3
C	0	0	0
% A	100	88	88
% B	0	12	12
% C	0	0	0

SESIÓN N° 11: Nuestro amigo el campesino nos visita

Clasificando por sus características



Agrupando las verduras y las frutas que usarán para realizar la receta la Causa Rellena



SESIÓN N° 12: La caja mágica

RESPONSABLE: Guadalu e Huapaya Palomino		FECHA: 2 de julio	EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
AREA Matemática		ORGANIZADORES Números y Relaciones	
CAPACIDADES/ACTITUDES	INDICADORES		INSTRUMENTOS
-Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. -Agrupa objetos y formas geométricas con uno o dos atributos propuestos por él -Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.	- Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego. -Agrupa objetos del aula al realizar juegos en los sectores. -Dibuja las colecciones de objetos del aula realizadas por él.		Guía de observación
Actitudes	• Disfruta al realizar actividades lógicas matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.		

TIEMPO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INTEGRACIÓN DE ÁREAS	OBSERVACIONES
10 min	Actividades de inicio En el sector del hogar los niños encuentran una caja mágica Ante la curiosidad de los niños se les plantea las siguientes preguntas ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Cómo habrá llegado al aula? Los niños fundamentarán sus posibles respuestas	Caja Cintas de colores	Comunicación	
25min	Actividades de desarrollo. Un niño abre la caja para descubrir que hay en ella. Encuentran diversos juguetes de los sectores como bloque ,maderas latas, chapas, cajas del sector de construcción ,muñeca, carteras prendas de vestir zapatos etc., del sector del hogar, panderetas, tambor, toctos etc., del sector de música y así diversos juguetes de los sectores todo junto, los niños juegan con ellos .	Hojas Lápices y plumones.	Matemática	

10min	Ante la pregunta en qué lugar debe de estar los juguetes que se encontraban en la caja mágica ,los niños proceden a clasificarlos según sus características, ubicándolos en sus lugares correspondientes Actividades de cierre Dibujan los diferentes juguetes que más les gustan de los sectores. Meta cognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo nos hemos sentido? - ¿Cuándo distribuimos los materiales trabajamos y compartieron materiales?			
-------	---	--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de educación Básica Regular*. Lima, Perú.

Rencoret, M (1994) *Iniciación Matemática* .Santiago de Chile

Elvira Paredes, Fisher, A y Belloso (1994) *Juego Trabajo*, Lima

GUÍA DE OBSERVACIÓN SESIÓN N° 12

	Capacidades
--	--------------------

INDICADORES	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos	Agrupar personas objetos y formas geométricas con uno o dos atributos.	Agrupar y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.
	Menciona características perceptuales de objetos que lo rodean en situaciones de juego.	Agrupar objetos del aula al realizar juegos en los sectores.	Dibujar las colecciones de objetos del aula realizadas por él.
1. Acevedo Nailea	A	A	A
2. Arteaga, David	A	A	A
3. Basauri, Mía	A	A	A
4. Cárdenas, Yuri	A	A	A
5. Carrero Fabiana	B	B	B
6. Cruz, Norma	A	A	A
7. Delgado, Diego	A	A	A
8. Echegaray, Justin	A	A	A
9. Fernández, Paola	A	A	A
10. Gonzales, Gianella	A	A	A
11. Medina, Michael	A	A	A
12. Mendoza, Rubí	A	A	A
13. Montañés, Moisés	A	A	A
14. Navarro, Giomar	A	A	A
15. Pérez, Maximiliano	A	A	A
16. Porta, Anderson	A	A	A
17. Ramírez, Guliana	A	A	A
18. Reyes, Sara	A	B	B
19. Rojas, Angie	A	A	A
20. Rodríguez, Larisa	A	A	A
21. Rueda, Junior	A	A	A
22. Sifuentes, Rosita	A	A	A
23. Vega, Mario	A	A	A
24. Velásquez, Rudy	A	A	A
25. Zamora, Rubén	A	A	A
A	24	23	23
B	1	2	2
C	0	0	0
% A	96	92	92
% B	4	8	8
% C	0	0	0

SESIÓN N° 12: La caja mágica

Clasificando las chapas que encontraron



**Jugando con los juguetes de la caja mágica.
Exponiendo el trabajo realizado**



ANEXO 3: BITÁCORAS

BITÁCORA N° 1

Sesión N° 1: “Organizando nuestros sectores”

Fecha: 10/05/10

Estrategia: Se utilizó como estrategia “El juego en los sectores con el uso de objetos que hay en los sectores.

Los niños muy entusiastas deciden el nombre de los sectores con la lluvia de ideas quedando la que más les agradaba elaboraron los carteles con los nombres elegidos, en grupo trasladaban los muebles que utilizarán en los sectores colocando los objetos según sus criterios de clasificación, los materiales que se utilizaron fueron los muebles, objetos y juguetes de los sectores, carteles, plumones, témperas.

Logros: Actividad novedosa para los niños, mostraron interés.

Dificultades:

Se tuvo que guiar a algunos niños y niñas en el orden de los objetos.

BITÁCORA N° 2

Sesión N° 02: “Ordenando los juguetes en los sectores”

Fecha: 13/05/10

Estrategia: Se utilizó como estrategia “El uso de objetos y sus depósitos” rescatando sus saberes previos, de cómo podrían agrupar los materiales en los sectores. Los niños ordenan los materiales teniendo en cuenta algunas cualidades de estos como la forma, tamaño y el uso, Forran las cajas en las que serán guardados, trabajan en grupos utilizan objetos y juguetes de los sectores, cajas, goma, papeles, plumones.

Logros: Actividad novedosa para los niños, ya que era la primera vez que ellos agrupaban los materiales de los sectores mostró interés y entusiasmo.

Dificultades:

El entusiasmo de los niños en coger los objetos originó algunos conflictos entre ellos por querer apoderarse de todos los juguetes haciéndoles recordar las reglas que se deben de tener en cuenta al jugar en los sectores.

BITÁCORA N° 3

Sesión N° 3: “Trabajando en la biblioteca”

Fecha: 17/05/10

Estrategia: Se utilizó como estrategia “La comparación de los diversos tipos de textos”

Los cuales sirvió para enriquecer el conocimiento de nuevos conceptos en los niños, revisando todos los materiales que trajeron de casa para implementar la biblioteca, se organizan para clasificarlos mencionando sus usos y características, para luego agruparlos en el estante de la biblioteca elaborando las tarjetas de organización con sus nombres, utilizaron diversos libros, cuentos, revistas, folletos, afiches, encartes, tarjetas, fotos, álbumes etc.

Logros: El material novedoso para la sesión, logro captar su atención durante toda la actividad.

Dificultades:

El parecido de los materiales como volantes, trípticos, tarjetas de algunos materiales dificultó el proceso de clasificación en algunos de los niños.

BITÁCORA N° 4

Sesión N° 04: “Jugando con la caja de construcción”

Fecha: 21 /05/10

Estrategia: Se utilizó como estrategia “La construcción de torres caminos realizados en equipos de trabajo” permitiendo un trabajo organizado donde los niños y niñas respetaban su turno sin buscar conflictos entre ellos. A la vez clasificaron los diversos tipos de maderas que utilizaron manejando más de dos criterios a la vez usaron la Caja de construcción, bloques de madera.

Logros: Que el proceso de clasificar los materiales sea divertido, ya que jugaron con los materiales y a la vez estimularon el lenguaje matemático.

BITÁCORA N° 5

Sesión N° 05: “Me divierto con los bloque lógicos”

Fecha: 24/05/1

Estrategia: Se utilizó como estrategia “Las adivinanzas “ya que a través de ellas se mencionaban algunas características de los objetos las cuales sirvieron para que los niños y niñas descubrieran de que figura se trataba, a la vez las relacionaban con objetos conocidos por ellos activando los conocimientos previos. A la vez clasificaron de acuerdo a características observadas por ellos, por color, forma, tamaños, ante la pregunta de qué otra forma puedes agruparlas formaron agrupaciones con 2 criterios a la vez, utilizaron como materiales títeres, bolsa de bloque lógicos.

Logros: Los niños activaron los conocimientos previos que cada uno de ellos tenían.

Dificultades:

Algunos niños presentaron dificultades para la verbalización de sus clasificaciones.

BITÁCORA N° 6

Sesión N° 6: “Recolectamos objetos que hay en la playa”

Fecha: 26/05/10

Estrategia:

Se utilizó como estrategia “La visita al Muelle de Chorrillos” La cuál permitió que los niños conozcan un lugar muy atractivo y rico en diversidad de recursos naturales como lo son las aves y peces, que venden los pescadores del muelle de chorrillos.

Los niños aprovecharon en recolectar, piedritas, conchitas, estrellitas, choros, palitos, las cuales les sirvió para que las agrupen de acuerdo a las características que ellos observan luego deciden incluirlas en los sectores como material de juego. Utilizaron como material las bolsas recolectoras.

Logros:

El poder vivenciar en forma directa el proceso de clasificación que los trabajadores del muelle que realizan al agrupar los peces según sus características y el aprovechar los recursos naturales que cuenta nuestro distrito.

Dificultades:

El tener que observaron la cantidad de basura que había en el mar y arena propiciándose el dialogo de cómo debemos cuidar nuestro mar, recogieron la basura de la arena para echándolas en una bolsa para arrojarlas en un contenedor de basura.

BITÁCORA N° 7

Sesión N° 07: “Recolectando hojas del jardín”

Fecha: 10 /06/10

Estrategia:

Se utilizó como estrategia la experiencia directa “La visita a un parque de chorrillos” La cuál permitió que los niños visitaran un lugar muy frecuentado por ellos y rico en diversidad de recursos naturales como lo son los diversos tipos de plantas, permitiendo el dialogo entre ellos comparando las diferencias y semejanzas entre las plantas.

Los niños recolectan las hojas que encontraron en el parque y jardines,

Las que luego clasifican por formas según sus apreciaciones, de allí parte la propuesta de elaborar un álbum de hojas, que luego servirán de materiales para el sector de biblioteca, utilizaron las bolsas recolectoras.

Logros:

La participación activa y trabajo en equipo para la recolección de las hojas.

Originándose un conflicto cognitivo entre los niños,

Algunos manifestaron que deberían de estar en el sector de ciencias porque estaba hecho de plantas y otros en el sector de biblioteca porque fueron pegadas en álbumes.

Llegando al acuerdo de distribuirlos en los dos sectores

BITÁCORA N° 8

Sesión N° 08: “Jugamos a “El bote se hunde”

Fecha: 14 /06/10

Estrategia:

Se utilizó como estrategia “El juego simbólico” La cuál permitió que los niños vivenciaran en forma directa el proceso de clasificación utilizando su propio cuerpo.

Esta fue una actividad muy significativa para ellos demostrando la atención en todo momento.

En forma grupal deciden quién será el capitán que dará las órdenes para que ayuden a salvar al bote que se hunde, para formar el barco utilizaron los bastones de colores del sector de construcción, ante las indicaciones del capitán ingresan al bote los niños que tengan zapatillas, los que tengan el uniforme del colegio, los que tienen cabello largo, los niños más altos del aula, los más bajitos, etc. Los niños que no estuvieron atentos a las órdenes del capitán irán saliendo del juego.

Los materiales usados fueron bastones de colores, hojas, lápices y colores.

Logros:

Fue una actividad muy motivadora, la cual permitió la atención de los niños al escuchar las características que debían de tener los que ingresen al bote. Graficaron el juego realizado

BITÁCORA N° 9

Sesión N° 09: “Busquemos la ropa de papá”

Fecha: 16/06/10

Estrategia:

Se utilizó como estrategia “El juego simbólico” La cuál permitió que los niños vivenciaran en forma directa el proceso de clasificación rescatando los saberes previos.

En el sector de dramatizaciones encuentran un gran bolso, ante la expectativa generada los niños sacan poco a poco distintos tipos de prendas de vestir, de mujer, hombre, niño y niña.

Y ante la indicación de la maestra seleccionan las prendas que podrá usar papá, agrupando además las prendas que podrán ser de mama, hijo o hijas.

Llegando a descubrir que hay dos tipos de vestimentas para papá

El formal y el deportista. Dialogan sobre el uso y ocasión que usaran las prendas, se visten con las ropas y dramatizan.

Luego las ordenan y deciden guardarlas en el sector del hogar como material de juego ordenándolas en cajas organizadoras, utilizaron como materiales la bolsa de yute, prendas de vestir, hojas, colores y lápices

Logros:

Esta actividad resulto muy placentera porque todos participaron con atención y entusiasmo.

BITÁCORA N° 10

Sesión N° 10: “Construyamos máscaras de animales”

Fecha: 21/06/10

Estrategia:

Se utilizó como estrategia “

La dramatización” La cuál permitió que los niños vivenciarán en forma directa el proceso de clasificación rescatando los saberes previos.

Los niños participan con entusiasmo en la elaboración de máscaras de animales. Luego de terminar de contraer las máscaras, los niños deciden jugar con ellos dramatizando las acciones que realizan los animales que les toco ,para luego realizar clasificaciones según las características de cada animal los que vuelan, los que nadan ,los que se arrastran, los de dos patas los de cuatro patas etc.

Utilizaron como materiales cartulinas, ligas, tijeras, colores y plumones.

Logros:

El poder originar la dramatización espontanea en los niños, fomentando la verbalización de las agrupaciones realizadas.

Dificultades:

Algunos de los niños se le hizo difícil realizar las acciones que realizaban algunos animales.

BITÁCORA N° 11

Sesión N° 11: “Nuestro amigo el campesino nos visita”

Fecha: 24 /06/10

Estrategia:

Se utilizó como estrategia “La dramatización” La cuál permitió que los niños vivenciarán el trabajo que realiza el campesino y la gran labor que tiene al cosechar los productos que siembran en la tierra.

Los niños descubren en dos grandes bolsas prendas de vestir de los campesinos y los productos que ellos cultivan, manipulan los productos y describen sus características, verbalizando el uso de estos y las posibles formas de consumirlos, en qué preparaciones los encontramos.

Pasan a agruparlos por características: frutas, verduras.

Luego separan los que utilizaremos para preparar la causa rellena. Elaboran la receta y la preparación Después de preparar la causa, la comen con mucha alegría. Utilizaron como materiales 2 bolsas de yute, vestimenta campesina, canasta verduras, frutas, hojas, colores y plumones.

Logros:

El estimular la verbalización de sus agrupaciones, el saber si un elemento pertenece o no a la agrupación que realizan.

Dificultades:

El no contar con una mayor cantidad de prendas de vestir, ya que todos quería vestirse de campesinos.

BITÁCORA N° 12

Sesión N° 12: “La caja mágica”

Fecha: 02 /07/10

Estrategia:

Se utilizó como estrategia “El juego simbólico” El cual nos permitió que a través del juego los niños realicen clasificaciones en colecciones no figurales rescatando los conocimientos previos.

Los niños descubren en una caja mágica una gran cantidad de juguetes que pertenecen a los sectores

Las cuales manipularon y jugaron para luego clasificarlos y agruparlos en sus sectores correspondientes. Utilizaron como material la caja mágica, juguetes de los sectores, chapas, latas, instrumentos etc.

Logros:

Esto sirvió para que los niños verbalicen las características de los objetos y las agrupaciones realizadas.

Al exponer el trabajo realizado.