



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
“13 DE JULIO DE 1882”
SAN PABLO CAJAMARCA

Influencia de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años del nivel inicial de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019.

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL.**

AUTORES:

Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

Ventura Cotrina, Nancy Aracely

ASESOR:

PROF. CARLOS ALBERTO DUEÑAS ALVA

CAJAMARCA – PERÚ

2020



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO

“13 DE JULIO DE 1882” – SAN PABLO CAJAMARCA

Influencia de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años del Nivel Inicial de las I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019.

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL.**

AUTORES:

Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

Ventura Cotrina, Nancy Aracely

MIEMBROS DEL JURADO:

Prof. Carlos Alberto Dueñas Alva

Asesor

Mg. Perci Azañedo Alcántara

Miembro del Jurado

Lic. Víctor Oswaldo Terán Arce

Miembro del Jurado

Dr. Orlando Soriano Palomino

Miembro del Jurado

CAJAMARCA – PERÚ

2020

DEDICATORIA

A mis padres José Ángel Quiroz Tafur y Flor Chicchón Ayay por su amor incondicional y haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes, por la motivación constante para alcanzar mis metas.

Con todo cariño a mi hermana, esposo e hija por ser las personas que me dieron la fuerza y el amor para salir adelante ya que no dudaron en verme convertida en una profesora.

Nadia.

A mis padres Wilson Ventura Becerra y María Cotrina Ventura porque ellos estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer una mejor persona, muchos de mis logros se los debo a ustedes, por la motivación constante para alcanzar mis metas.

Con mucho cariño a mi hermana esposo e hijo quienes en todo momento me brindaron su apoyo incondicional.

Aracely

AGRADECIMIENTO

Al culminar la investigación expresamos nuestro infinito agradecimiento a muchas personas e instituciones en especial a:

Dios por su amor infinito, a la doctora Juana Rosa Burgos Castañeda por la ayuda aportada en la elaboración de la presente investigación, del mismo modo al director plana administrativa y docentes del IESP “13 de JULIO DE 1882” San Pablo por las enseñanzas impartidas, también expresamos nuestro agradecimiento a la directora y docentes de la I.E N° 032 “SAN BERNARDINO” y la I.E N° 087 “CAPILLA DE UNANCA”, por las facilidades prestadas para el desarrollo de la investigación, así mismo a los niños de la I.E N° 032 y I.E N° 087, por el entusiasmo y cooperación prestada para ser realidad la investigación.

Finalmente agradecemos infinitamente a nuestros padres por su apoyo incondicional lo que permitió realizarnos como profesionales, a nuestros hijos por sacrificar el tiempo que deberíamos compartir con ellos y dedicarlo a la investigación, del mismo modo al profesor Carlos Alberto Dueñas Alva por su constante asesoramiento y orientación para culminar nuestro trabajo de investigación.

Las autoras

RESUMEN

La investigación acción *Influencia de la Matemática Recreativa como Estrategia Didáctica para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años del Nivel Inicial de las I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019*, tuvo como propósito determinar la influencia de la matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años. Las hipótesis trabajadas fueron: si aplicamos el programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica influirá significativamente en el desarrollo de las nociones de clasificación de, criterios forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años y si utilizamos la Matemática recreativa como estrategia didáctica influirá significativamente en el desarrollo de nociones de semejanza y diferencia en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años. La importancia de desarrollar la investigación radica en que el aprendizaje de los niños es abstracto, se vuelve repetitivo, aburrido y le incapacita para resolver problemas de la vida cotidiana.

La población estuvo comprendida por 12 estudiantes de 3 años del nivel inicial de las I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019. Se utilizó el método analítico deductivo. Investigación acción, descriptiva, y cualitativa, como técnica la observación y como instrumento el diario de campo, así mismo registro fotográfico. Aplicando el programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de las nociones de clasificación de, criterios, forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años. Utilizando la Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de nociones de semejanza y diferencia en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años.

ABSTRAC

The action research Influence of Recreational Mathematics as a Didactic Strategy to develop the notions of classification of objects in the area of mathematics in 3-year-old students of the Initial Level of E.I. No. 032 San Bernardino and E.I. No. 087 Capilla de Unanca - San Pablo 2019, it was intended to determine the influence of recreational mathematics as a didactic strategy for the development of the notions of classification of objects in the area of mathematics with 3-year-old students. The hypotheses were: if we apply the recreational math program as a didactic strategy, it will significantly influence the development of the notions of grouping, criteria form, color, size, consistency, textures, dimensions, smells, flavors and sounds, in the area of mathematics with 3-year-old students and if we use recreational mathematics as a didactic strategy, it will significantly influence the development of notions of similarity and difference in the area of mathematics in 3-year-old students. The importance of developing this research is that children's learning is abstract, it becomes repetitive, boring and unable to solve problems of everyday life.

The population was comprised of 12 3-year-old students from the initial education of E.I. No. 032 San Bernardino and E.I. No. 087 Capilla de Unanca - San Pablo 2019. The deductive analytical method was used. Research action, descriptive, and qualitative, as observation technique and as an instrument the field diary and checklist, as well as pictures.

Applying the recreational math program as a didactic strategy significantly influenced the development of the notions of grouping, criteria form, color, size, textures, dimensions, smells, flavors and sounds, in the area of mathematics with 3-year-old students. Using recreational Mathematics as a teaching strategy significantly influenced the development of notions of similarity and difference in the area of Mathematics in 3-year-old students.

ÍNDICE

	P
CARÁTULA	
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
CARÁTULA	ix
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I	12
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1 Enunciado diagnóstico	16
1.2. Formulación del problema	16
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo General	17
1.3.2. Objetivos Específicos	17
1.4. Hipótesis de acción	17
1.5. Unidad de análisis	17
1.6. Variables de la investigación	18
1.7. Justificación de la investigación	18
1.7.1. Teórica	19
1.7.2. Metodológica	19
1.7.3. Práctica	19
1.8. Viabilidad del proyecto de investigación	20
1.8.1 Viabilidad social	20
1.8.2. Viabilidad técnica	20
1.8.3. Viabilidad económica	20
CAPÍTULO II	21
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	21
II. MARCO TEÓRICO	22
2.1. Antecedentes de la investigación	22
2.1.1. Antecedentes Internacionales	22
2.1.2. Antecedentes Nacionales	22
2.1.3. Nivel regional	23
2.2. Bases epistemológicas del trabajo de investigación	24
2.2.1. El enfoque constructivista de las actividades lúdicas	24

2.2.2. Enfoque constructivista del aprendizaje de la Matemática.....	26
2.3. Bases teóricas conceptuales.....	28
2.3.1 Matemática recreativa:.....	28
2.3.2. Juegos didácticos.....	29
2.3.2.1 Importancia del juego didáctico para promover aprendizajes.....	31
2.3.2.2. Objetivos de los juegos didácticos.....	32
2.3.3. Nociones de clasificación de la Matemática.....	33
2.3.4. El juego y la enseñanza de la matemática.....	35
CAPÍTULO III.....	37
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1.Población.....	38
3.2.Muestra.....	38
3.3.Unidad de análisis.....	38
3.4.Método de investigación.....	38
3.5.Tipo de investigación.....	38
3.6.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
3.6.1. Técnica.....	39
3.6.2. Instrumentos.....	39
3.7. Plan de acción de mejora.....	40
3.7.1. Matriz del plan de acción de mejora.....	40
3.8. Indicadores de proceso y fuentes de verificación.....	46
3.8.1. Indicadores de resultado y fuentes de verificación.....	47
DIARIOS.....	49
CONCLUSIONES.....	105
RECOMENDACIONES.....	106
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	107
ANEXOS.....	110

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa N° 032 “San Bernardino” y la Institución Educativa N° 087, “Capilla de Unanca” mediante visitas se observó que los estudiantes tienen dificultades para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática, no clasifican los objetos de acuerdo al criterio establecido y no establecen una relación de uno a uno entre colecciones, no distinguían los objetos por semejanza y diferencia, tienen deficiencias para diferenciar los objetos tanto en su forma, color, texturas, así mismo analizando los recursos didácticos con que se cuenta, no son adecuados, ni pertinentes, es por ello que se creyó conveniente realizar este trabajo de investigación con la finalidad de determinar cómo influye el juego como estrategia en la Matemática para desarrollar las nociones de clasificación en los estudiantes de 3 años del nivel inicial de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Se observó el desinterés de los niños y distracciones tales como: estar hablando con los demás compañeros, manipulando juguetes o alimentos y observando otras actividades de libros a la hora que la docente está explicando alguna actividad, se trabajó con las teorías de Piaget Vygotsky y Groos. La investigación acción contiene III CAPÍTULOS en el capítulo I se trabajó lo referente a la problemática, en el capítulo II se desarrolló en marco teórico y en el capítulo III todo lo concerniente a la metodología, y resultados en donde se presenta y aplica el programa y a través de la deconstrucción y reconstrucción se teoriza el problema para llegar a la mejor solución, terminando con conclusiones y recomendaciones. Este trabajo queda a disposición de los interesados en trabajar la Matemática recreativa como estrategia para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en los estudiantes del nivel inicial como lo plantea la hipótesis demostrada.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Matemática ayuda al niño a razonar y a adquirir las estructuras lógicas del pensamiento, es el aprendizaje fundamental para adquirir otros aprendizajes y que se desarrolla en la práctica misma, a partir de sus vivencias cotidianas, como el hecho de clasificación Matemática. Tobón (2012) afirma que la clasificación consiste en agrupar objetos basándose en los criterios de semejanzas y diferencias de las propiedades de los objetos. De acuerdo con el autor los niños necesitarán de mucha práctica para aprender a agrupar y reagrupar los materiales, y luego lo asimilarán de forma natural cuando sean conscientes de sus múltiples cualidades.

Los juegos, por su carácter motivador son recursos didácticos que generan actividades mentales que ayudan en el aprendizaje de las matemáticas. Son actividades que despiertan interés en los estudiantes, orientados a potenciar el pensamiento lógico mediante técnicas intelectuales que desarrollen hábitos de razonamiento y enseñen a pensar con espíritu crítico. El nivel de conocimiento que tenga el estudiante le permite enfrentar situaciones de la vida cotidiana y el desarrollo de habilidades y capacidades en el logro de competencias.

El juego y la Matemática tienen muchos rasgos en común en los que se refiere a la finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. El juego es una estrategia que le posibilita adquirir estas competencias en forma motivadora.

El juego es una estrategia eficaz para organizar de manera más significativa los aprendizajes de los niños, a través de él se desarrolla su autonomía, su personalidad y la estructuración de nuevos conocimientos permitiendo asimilar de manera más fácil lo que le rodea a partir de lo que observa, siendo un elemento importante en el desarrollo de la inteligencia infantil, al jugar

el niño emplea básicamente los esquemas de su vida cotidiana que va elaborando previamente en su vida familiar, tanto experiencias como conocimientos, explorando por sí mismo materiales que le faciliten un mejor conocimiento en sus habilidades matemáticas.

Como sabemos los niños antes de ingresar al jardín ya poseen experiencias matemáticas que han ido desarrollando en su entorno familiar como contar pequeñas agrupaciones, agrupar objetos, etc. Que les permiten tener un acercamiento a las habilidades matemáticas de manera natural y espontánea. Estas capacidades no podrán ser desarrolladas, si no se les brindan las actividades adecuadas que faciliten un aprendizaje significativo, rescatando así el juego como principal estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la Institución Educativa N° 032 “San Bernardino” y la Institución Educativa N° 087, “Capilla de Unanca” mediante visitas se observó que los estudiantes tienen dificultades para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática, no clasifican los objetos de acuerdo al criterio establecido y no establecen una relación de uno a uno entre colecciones, no distinguían los objetos por semejanza y diferencia, tienen deficiencias para diferenciar los objetos tanto en su forma, color, texturas, así mismo analizando los recursos didácticos con que se cuenta no son adecuados ni pertinentes, es por ello que se creyó conveniente realizar este trabajo de investigación con la finalidad de determinar cómo influye la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en los estudiantes de 3 años del nivel inicial de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Se observó el desinterés de los niños y distracciones tales como: estar hablando con los demás compañeros, manipulando juguetes o alimentos y observando otras actividades de libros a la hora que la docente está explicando alguna actividad, del docente depende que los niños y niñas tenga atracción por el área de Matemática, por aprender, es este quien crea un ambiente

de aprendizaje favorables con el objetivo de que los niños y niñas puedan tener un aprendizaje significativo.

La Matemática recreativa mediante juegos didácticos es una propuesta pedagógica que surge como necesidad de desarrollar las nociones de clasificación en la Matemática. Se sabe que la Matemática forma parte del ser humano y tiene un idioma universal. Geist (2006), dice que al igual que los físicos manejan la Matemática para entender el universo los niños utilizan la Matemática para entender su mundo, su aprendizaje forma parte de su experiencia, en el orden lógico en que aparecen las formas y objetos. Sin embargo, el aprendizaje de la Matemática se ha problematizado a través de los años porque no se toma en cuenta sus vivencias cotidianas, los niños tienen dificultades para entender las nociones, especialmente las de clasificación, no están entrenados en la capacidad de análisis, la enseñanza que hace el docente en base al enfoque tradicional no aporta mucho en su aprendizaje porque es poco entretenida y difícil para los niños.

Entre las referencias de trabajos acerca del tema se tiene:

Quiñones, L. (2017) El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017 tuvo como objetivo determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017. En los resultados del pre test se observa que en el grupo control y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.

Correa y Valencia (2004) en su investigación titulada influencia de los juegos para desarrollar

la noción de clasificación del área de lógico Matemática y las demás áreas, aplicado a los niños y niñas del jardín de 3 años N° 322 “San Martín” en el año 2004, se obtuvo las siguientes conclusiones: la aplicación de las estrategias de la problematización para desarrollar la noción de clasificación en el área lógico matemática, también ha permitido desarrollar capacidades de otras áreas curriculares, al poner en práctica esta estrategia ha servido para llegar a los niños y niñas de forma amena, lo cual generaban aprendizajes duraderos, el juego dentro de la enseñanza de aprendizaje de los contenidos de clasificación es esencial en el aprendizaje claro, rápido de los niños ya que esta estrategia goza de un ambiente de dinamismo.

1.1 Enunciado diagnóstico

Desarrollo la clasificación de objetos por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Desarrollo relaciones de semejanza y diferencia, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera influyó la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación de objetos por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”?

¿De qué manera influyó la utilización de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar relaciones de semejanza y diferencia, en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General.

Mejorar la influencia de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años en la I.E N°032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019.

1.3.2. Objetivos Específicos

Utilizar la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación de objetos por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Utilizar la Matemática recreativa como estrategia didáctica para las relaciones de semejanza y diferencia, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

1.4. Hipótesis de acción.

Si aplicamos el programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos , criterios forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Utilizando la Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de nociones de clasificación de objetos de semejanza y diferencia en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

1.5. Unidad de análisis.

Los estudiantes de 3 años de la I.E del nivel Inicial “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla

de Unanca” del año 2019.

1.6. Variables de la investigación

Matemática Recreativa.

Se utilizó un programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica en que contendrá sesiones de aprendizaje significativo.

Nociones de Clasificación de objetos.

Se analizó la influencia significativa en el desarrollo de las nociones de clasificación de, criterios forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” y se medirá la influencia al final del desarrollo del programa.

1.7. Justificación de la investigación.

Los niños y niñas tenían dificultades en el aprendizaje de las matemáticas, como el hecho de relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, etc. realizando representaciones vivenciales o materiales, porque sus aprendizaje es abstracto y el docente no utiliza la estrategias adecuadas para motivar este aprendizaje, el que se vuelve repetitivo, aburrido y le incapacita para resolver problemas de la vida cotidiana y en su desempeño futuro, el deficiente aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del nivel inicial conlleva al fracaso escolar.

Al prestar atención a los estudiantes observamos que a pesar de desarrollar actividades que llevan al razonamiento lógico aun presentan dificultades para lograr la clasificación, una posible razón es que las actividades cotidianas para el aprendizaje de las Matemáticas no se toman en cuenta, los saberes previos.

La Matemática recreativa se ubican en el campo de las actitudes, la expresión y el placer, encierra un compromiso de entrega, se debe ofrecer posibilidades de expresión de sentimientos

y valoración que permitan a los niños su desarrollo integral para ser capaz de amarse así mismo, de amar a los demás favoreciendo de esta manera el desarrollo de las nociones de clasificación, del mismo modo la Matemática recreativa se incluye en el pensamiento creativo, solución de problemas de la vida cotidiana.

En la actualidad el desarrollo del pensamiento matemático en las nociones de clasificación se sigue dando en su mayoría de manera tradicional, es decir que la docente no hace uso de la Matemática recreativa para impartir los conocimientos a los alumnos. El uso de la Matemática recreativa permite un aprendizaje más efectivo que deriva de la concepción cognitivista del aprendizaje, en la que el sujeto construye, ordena y utiliza los conceptos que adquiere en el proceso de aprendizaje.

1.7.1. Teórica.

La presente investigación profundiza los aspectos teórico-prácticos del uso de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años del Nivel Inicial

1.7.2. Metodológica.

Este trabajo de investigación utiliza las técnicas e instrumentos de recolección de datos pertinentes al objeto de estudio, que puede ser válido para realizar futuras investigaciones.

1.7.3. Práctica.

Los resultados que se obtengan servirán para que los docentes promuevan el uso de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para incrementar el interés y la motivación de los estudiantes en el desarrollar de nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años del nivel inicial.

1.8. Viabilidad del proyecto de investigación.

1.8.1 Viabilidad social.

De acuerdo con la necesidad de mejorar el aprendizaje de las nociones de clasificación Matemática en los estudiantes de 3 años de edad, en Educación Inicial, la presente investigación pretende brindar a la comunidad educativa una herramienta pedagógica que involucre a la Matemática recreativa como estrategia didáctica, para facilitar el aprendizaje de una manera más dinámica y desarrollar el pensamiento matemático que conlleve a elevar el nivel académico y el gusto por el área en los estudiantes, ya que esta linda ciencia, contribuye a ordenar lógicamente la información que recibe cada persona en su vida diaria, a pensar de manera concreta, a ser lógicos en los procedimientos que requerimos para desarrollar un problema determinado, a ser hábiles y ágiles en actividades investigativas. En este estudio se presenta y se analiza la problemática desde la perspectiva de los estudiantes de modo tal que el estudiante aprenda de una manera dinámica, recreativa y jugando para que sea más fácil el aprendizaje de la Matemática, logrando de esta manera mejorar la calidad de la educación peruana.

1.8.2. Viabilidad técnica.

Podemos mencionar, que si la Matemática recreativa, son utilizados como estrategia y recursos didácticos, auxiliares a la Matemática, la formación de los estudiantes será más atractivos y despertará el interés por asistir a la institución de Educación Inicial. Por ello, el objetivo de la presente investigación es determinar la influencia en el nivel de conocimientos y desarrollo de habilidades que se obtiene, si la Matemática recreativa es utilizada como estrategia de aprendizaje de la Matemática e identificar si los juegos educativos, mejoran la enseñanza que proporciona el docente.

1.8.3. Viabilidad económica.

El gasto total fue de s/1500.00 el que fue financiado por las investigadoras.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Castellar, G, González, S, y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia*; los docentes reconocen el valor de la lúdica en la formación completa del niño en preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar. Por lo tanto podemos decir que el juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Paucar, V. (2017). *Aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°. 1127*. En la investigación, se ha encontrado que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial y lo podemos observar en la evaluación de salida que tiene un incremento significativo de 7,5337 puntos, comparando con la evaluación de entrada; esta diferencia es estadísticamente significativa, esto es gracias a la aplicación del juego como estrategia didáctica. En conclusión, podemos afirmar el empleo del juego incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los preescolares de 5 años de Pisco.

Lachi, R (2015), *Diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años*, en el diagnóstico se evidencia el bajo nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones en los niños porque la docente no emplea estrategias propicias para desarrollar las nociones básicas en las matemáticas, desconoce la parte teórica de esta temática y hace escaso uso de materiales educativos. La educación actual pide que los niños desde edades tempranas aprendan a resolver problemas para tener éxito en la vida, tengan una educación de calidad y no de cantidad, esta capacidad se logra desarrollando una matemática para vida. En tal sentido, el resultado más importante, está en diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales cuya metodología sigue procesos lógicos para mejorar la competencia de número y operaciones. Por lo tanto, se concluye que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución problemática del contexto en estudio.

2.1.3. Nivel regional

Rafael, Y. (2016). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E. inicial N° 584*. Al inicio y desarrollo del trabajo se estructuraron, aplicaron y evaluaron tanto instrumentos como técnicas de recopilación y evaluación de datos, entre las principales podemos mencionar a la observación, diarios de campo, diarios reflexivos, el diálogo, los cuales permitieron determinar las orientaciones respectivas para alcanzar las competencias y capacidades de noción de seriación, corresponde a los maestros a buscar las estrategias que estimulen a niños y niñas para lograr el desarrollo de sus capacidades, por lo tanto se dará énfasis a la selección y jerarquización de los contenidos del área de lógico matemática, aplicando las estrategias lúdicas de tal manera que lleve al niño (a) a la adquisición de la noción de seriación, esta estrategia se aplicara utilizando material de la zona llevándoles a reflexionar tanto a los niños como los docentes en la interacción del desarrollo de las actividades diarias de aprendizaje, con la finalidad de reflexionar sobre el

desempeño docente y la práctica pedagógica que se viene desarrollando, a partir de los resultados reforzar la labor pedagógica atendiendo las necesidades de los niños (as) a partir de su contexto real, respetando sus estilos y ritmos de aprendizaje para que conlleven al logro de los aprendizajes significativos.

2.2. Bases epistemológicas del trabajo de investigación.

El constructivismo es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias que les permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y se siga aprendiendo.

El constructivismo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende. El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción. El conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una reconstrucción del individuo.

2.2.1. El enfoque constructivista de las actividades lúdicas

Dentro de las teorías de las actividades lúdicas se considera los aportes, de Bruner, quien postuló la teoría del desarrollo cognitivo donde su principal interés es el desarrollo de las capacidades mentales. Señaló una teoría de instrucción prescriptiva porque propone reglas para adquirir conocimientos, habilidades y al mismo tiempo proporciona las técnicas para medir y evaluar resultados.

Para Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas. El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo

de la inteligencia. Piaget estableció una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

Para Piaget (1946), las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales. Pero el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo, por el contrario cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que estos se adquieren.

Otra de las teorías importantes es la que plantea Vygotsky acerca del desarrollo del conocimiento partir del medio natural, social, histórico y cultural como elementos básicos para la construcción del conocimiento del niño donde se debe desarrollar a partir de sus conocimientos previos que son experiencias directas que obtiene el sujeto de su medio para acomodar la información obtenida y construir su conocimiento. Para efecto de la investigación se tomará los aportes de Piaget, ya que dicho psicopedagogo establece una investigación más profunda acerca de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje y es más su teoría se centra en el desarrollo del niño relacionado al área de matemática que se centra en la

abstracción reflexiva que desarrollo el niño en sus diferentes estadios.

Según Vygotsky (1924), en su teoría sociocultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad.

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, pero la idea no es que el niño aprenda a resolver problemas en la escuela, sino que la escuela le sirva como puente para que los conocimientos adquiridos sean mejorados a partir de una enseñanza enfocada en el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, a través de estrategias pertinentes.

2.2.2. Enfoque constructivista del aprendizaje de la Matemática

El constructivismo, en esencia, plantea que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente.

El constructivismo es una de las corrientes de la psicología educativa más recientes, en particular el constructivismo Piagetiano, cuyo precursor, Piaget, enfocó parte de su teoría a la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Es esta una de las razones por la cual se eligió esta corriente educativa, para respaldar el desarrollo del material didáctico.

El aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar. Los estudiantes irán recorriendo el proceso de aprendizaje de forma rotacional hacia una apropiación de la notación convencional. Partir de los saberes de los estudiantes implica contribuir a avanzar en los conocimientos matemáticos en general.

En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva. El aprendizaje por descubrimiento involucra que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado. Si la condición para que un aprendizaje sea potencialmente significativo es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para ello del que aprende, esto implica que el aprendizaje por descubrimiento no necesariamente es significativo y que el aprendizaje por recepción sea obligatoriamente mecánico.

Tanto uno como el otro pueden ser significativo o mecánico, dependiendo de la manera como la nueva información es almacenada en la estructura cognitiva; por ejemplo, el armado de un rompecabezas por ensayo y error es un tipo de aprendizaje por descubrimiento en el cual, el contenido descubierto (el armado) es incorporado de manera arbitraria a la estructura cognitiva y, por lo tanto; aprendido mecánicamente. Por otro lado, una ley física puede ser aprendida significativamente sin necesidad de ser descubierta por el alumno, está puede ser oída, comprendida y usada significativamente, siempre que exista en su estructura cognitiva los conocimientos previos apropiados.

Para esta teoría el conocimiento es un proceso no un estado. Si se concibe que el conocimiento está siempre en continuo devenir, y que además consiste en pasar de un estado de menor conocimiento a uno más completo y mayor, se deducirá que el objetivo de la teoría será conocer precisamente ese devenir, y analizarlo lo más exactamente posible. En términos piagetianos, el conocimiento es un proceso que, a partir de un estado de menor equilibrio, se reequilibra autorreguladamente en estados de mayor equilibrio, superadores del estado anterior.

Ese proceso de conocimiento que estableció Piaget, se da mediante tres mecanismos que son

favorables para el aprendizaje: La Asimilación, que es el adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente. La Acomodación, que es la revisión de un esquema preexistente a causa de una nueva experiencia y, el equilibrio, que busca la estabilidad cognoscitiva a través de la asimilación y la acomodación.

2.3. Bases teóricas conceptuales

2.3.1 Matemática recreativa:

La Matemática recreativa es un área de las matemáticas que se concentra en la obtención de resultados acerca de actividades lúdicas, y también la que se dedica a difundir o divulgar de manera entretenida y motivadora los conocimientos, temas o problemas de las matemáticas.

Para Edwin Carlos Lévano Chamorro, el aprendizaje a través de la Matemática recreativa permite a los estudiantes construir su pensamiento lógico, desarrollar sus capacidades, habilidades y destrezas para enfrentar la vida con satisfacción. Permite, además, generar el conflicto cognitivo y reta al estudiante a que busque diversas alternativas de solución a los problemas planteados, con la Matemática recreativa, los estudiantes aprenden a través de la manipulación y la representación de diversos materiales concretos que se le pone a la mano. La actividad lúdica y el uso de materiales, son una excelente oportunidad para poder aprender de manera motivadora y recreativa, sobretodo porque ayudan a descubrir estrategias para trabajar bajo el enfoque de la resolución de problemas.

La “Matemática Recreativa” es la forma didáctica, mediante la cual el alumno aprende Matemática jugando, adquieren un determinado conocimiento, además de hacer que jueguen.

“Matemática Recreativa” = aprender Matemática jugando

La Matemática recreativa mediante juegos didácticos es una propuesta pedagógica que surge como necesidad de desarrollar las nociones de clasificación en la Matemática. Se sabe que la

Matemática forma parte del ser humano y tiene un idioma universal. Geist (2006), dice que al igual que los físicos manejan la Matemática para entender el universo los niños utilizan la matemática para entender su mundo, su aprendizaje forma parte de su experiencia, en el orden lógico en que aparecen las formas y objetos. Sin embargo, el aprendizaje de la Matemática se ha problematizado a través de los años porque no se toma en cuenta sus vivencias cotidianas, los niños tienen dificultades para entender las nociones, especialmente las de clasificación, no están entrenados en la capacidad de análisis, la enseñanza que hace el docente en base al enfoque tradicional no aporta mucho en su aprendizaje porque es poco entretenida y difícil para los niños.

2.3.2. Juegos didácticos

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo. El niño al jugar se entrega plenamente a la acción que expone el propio juego y frente a los problemas planteados, el niño es capaz de proponer sus propias soluciones. Estos problemas pueden y deben estar adaptados a las capacidades de los niños y niña, de forma que los niños sean capaces de ir progresando y mejorando en sus posibilidades, capacidades, habilidades, actitudes, solucionar nuevas situaciones problemáticas, (transferencia).

Montessori (2003), menciona que la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta

educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socio afectiva, etc. Esto quiere decir que, gracias a los juegos, pueden desarrollar una sensibilidad para las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto. Los juegos y las actividades lúdicas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social. Los niños y niñas pueden desarrollar una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte. El juego es considerado como un elemento intrínseco de la personalidad humana y potenciador del aprendizaje.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos el juego es pre ejercicios de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande. Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

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

Vygotsky define al juego, como un instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Para Vygotsky, el juego facilita la concentración del niño permitiéndole recordar de manera autónoma y voluntaria mientras se divierte sin ningún tipo de dificultad. La razón por la cual a esta teoría se le denomina constructivista radica en la posibilidad que brinda el juego al niño de construir su propio aprendizaje además de aterrizarlo a su realidad social y cultural. Durante este proceso el niño juega con otros para ampliar su capacidad de comprender el mundo que lo rodea aumentando de esta manera lo que Vygotsky denominó “zona de desarrollo próximo”.

En palabras de Vygotsky la zona de desarrollo próximo es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. (Vygotsky, L. (1896 – 1934). Vygotsky y su teoría constructivista del juego.

2.3.2.1 Importancia del juego didáctico para promover aprendizajes

La importancia del juego radica esencialmente en su valor pedagógico. A través del juego el alumno demuestra sus defectos y virtudes, además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades.

La importancia de los juegos didácticos en los estudiantes es algo que, aunque parece que puede resultar novedoso hoy en día, lo cierto es que esta dinámica se viene desarrollando desde hace bastantes años. El aprendizaje resulta más sencillo si se lleva a cabo por medio de juegos y

dinámicas amenas. De esta forma los niños solo piensan que están jugando cuando en realidad, además de jugar y de pasar un buen rato, están logrando un aprendizaje bastante importante para su desarrollo evolutivo.

A través del juego se pueden aprender muchos principios, habilidades y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo y más; por lo anterior los juegos educativos son importantes para educar al estudiante, ejercita el desarrollo lenguaje, le ayuda adaptarse a nuevas realidades, forma el carácter y contribuye a desarrollar la capacidad de interacción y enseña a aprender y demuestra lo que ha aprendido.

La lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad según Jiménez, C. (2008), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

2.3.2.2. Objetivos de los juegos didácticos

Posibilita a los alumnos a que adquiera habilidades, capacidades, valores, actitudes, normas como cualidades que necesita para afrontar problemas en su vida diaria. Adquiere experiencias prácticas del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, contribuir a la asimilación de conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, basándose en el logro de un mayor nivel de satisfacción, en el aprendizaje creativo, que promueva capacidades para sobresalir en el ámbito personal, intelectual y social.

2.3.3. Nociones de clasificación de la Matemática.

Las matemáticas son una herramienta fundamental en nuestra vida diaria, la implementación de esta herramienta, así como la mayor parte del desarrollo de esta ciencia, surge de la necesidad de resolver problemas concretos en situaciones reales de diferentes ámbitos de la vida cotidiana. Este es el principal enfoque que se le trata de dar a la enseñanza de esta materia en el salón de clases, el presentar al niño una situación real en la que se emplean las matemáticas, antes de iniciarla mecanización de la operación. Desde los primeros años, se le induce al niño la resolución de problemas, al nivel de operaciones que ya dominan (Capella y Sánchez, 2004). Cuando las niñas y los niños llegan a los 3 años e ingresan a la Institución Educativa o programa no escolarizado de Educación Inicial, ya han alcanzado un desarrollo en su pensamiento lógico matemático, lo que les permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes, y tienen ideas aproximadas de algunos cuantificadores básicos que han surgido de su propia experiencia lingüística. Es así como van acumulando un caudal experiencial que mediante sucesivas precisiones les permitirá construir su futuro lenguaje matemático.

El conocimiento lógico matemático es construido por las niñas y los niños a partir de los problemas a los que se enfrentan en su vida cotidiana, pero este conocimiento no es espontáneo, sino que es un producto cultural (como por ejemplo, el sistema de numeración). Aprender Matemática es hacer Matemática.

Ante una situación problemática, la niña y el niño muestran asombro, buscan estrategias para dar respuestas a interrogantes, descubren diversas formas para resolver las cuestiones planteadas, desarrollan actitudes de confianza y constancia en la búsqueda de soluciones. El desarrollo de los conocimientos lógico matemáticos permite a la niña y el niño realizar elaboraciones mentales para comprender el mundo sociocultural y natural que les rodea, ubicarse y actuar en él, representarlo e interpretarlo. El entorno presenta desafíos para

solucionar problemas, pero al mismo tiempo ofrece múltiples oportunidades para desarrollar competencias (capacidades y actitudes) matemáticas.

Esto significa que el pensamiento matemático se va estructurando desde los primeros años de vida, en forma gradual y sistemática. La niña y el niño observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos al realizar actividades concretas en su vida cotidiana mediante la exploración y manipulación de objetos de su entorno, participación en juegos, elaboración de esquemas, gráficos y dibujos. Estas interacciones les permiten representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando símbolos como instrumentos de expresión, pensamiento y síntesis de las acciones que despliegan sobre la realidad. Luego se aproximarán a niveles de abstracción, a partir de la reflexión sobre lo realizado.

Según el MINEDU (2016), en el Currículo Nacional menciona que:

La competencia resuelve problemas de cantidad consiste en que el estudiante, solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad, número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significados a estos conocimientos en la situación y usarlos para presentar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. El razonamiento lógico en esta competencia es usado cuando el estudiante hace comparaciones, explica a través de analogías, induce propiedades a partir de casos particulares o ejemplos, en el proceso de resolución de problema. (p. 133).

Según MINEDU (2016) en el Programa Curricular de Educación Inicial menciona que:

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno sobre los objetos que tienen a su alcance, los ponen en relación uno con otro y descubren así sus características. Resuelven de manera práctica los problemas que surgen en sus actividades cotidianas poniendo en juego sus propias estrategias. De esta manera, aprenden a organizar sus acciones y a construir nociones de orden espacial, temporal y causal como base para el desarrollo de su pensamiento. La exploración y manipulación del niño va evolucionando conforme a su desarrollo madurativo y en función de las oportunidades que su entorno le brinde. Por esta razón, resulta esencial generar condiciones que promuevan en los niños y niñas actividades de exploración para que puedan descubrir relaciones entre las características de los objetos, encontrar semejanzas, empezar a comparar, ordenar y agrupar según sus intereses y criterios. Por ejemplo, un niño, al manipular varias pelotas, identifica algunas semejanzas de acuerdo con las características perceptuales encontradas; experimenta con ellas, las compara y agrupa desde su propio criterio juntándolas y colocándolas dentro de un recipiente para trasladarlas. Estas actividades constituyen la base de operaciones fundamentales del pensamiento, como las relaciones de cantidad. (p. 169).

2.3.4. El juego y la enseñanza de la matemática.

La Matemática es un instrumento esencial del conocimiento científico. Por su carácter abstracto y formal, su aprendizaje resulta difícil para una parte importante de los estudiantes, y de todos es conocido que la Matemática es una de las áreas que más incide en el fracaso escolar en todos los niveles de enseñanza; es el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares. (Ferrero, 2004, p.13)

También dice:

Los juegos y las Matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las Matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la Matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático. Miguel de Guzmán expresa así la relación entre el juego y la enseñanza de la Matemática: «El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la Matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado también jugando y contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego y de la belleza?». (Ferrero, 2004, p.13)

Y agrega:

Además de facilitar el aprendizaje de la Matemática, el juego, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la Matemática. El mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un pasatiempo, un truco mágico, una chanza, una paradoja, un modelo, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades». (Ferrero, 2004, p.13-14)

CAPÍTULO III
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.Población

La población está comprendida por 12 estudiantes de 3 años del nivel inicial de las I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N°087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019.

3.2.Muestra

Esta muestra de estudio es no probabilística - intencionada constituida por 12 estudiantes de 3 años del nivel inicial de las I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N°087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019.

3.3.Unidad de análisis

Cada uno de los estudiantes de 3 años del nivel inicial de las I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019.

3.4.Método de investigación

Se utilizó el método analítico deductivo.

3.5.Tipo de investigación

La investigación por su finalidad es investigación acción, por su nivel de profundidad descriptivo, por su alcance temporal transaccional y por su enfoque cualitativo.

Investigación acción: Es un proceso reflexivo- activo que precisa para su realización de la implicación individual y colectiva de los sujetos que la desarrollan y que la vinculan dinámicamente la investigación, la acción y la formación, en donde también se involucra en el investigador.

Descriptivo: Porque implica observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre él de ninguna manera.

Transaccional: Porque recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado pueden abarcar varios grupos o subgrupos de personas, objetos o indicadores.

Enfoque cualitativo: Se orienta a la comprensión de las acciones de los objetos en función de la práctica. Desde esta concepción se cuestiona que el comportamiento de las personas esté regido por leyes generales

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

Se utilizó como técnica la observación y como instrumento el diario de campo, lista de cotejo, así mismo registro fotográfico, evidencias de sus trabajos.

La recolección de datos es parte de un proceso complejo, dinámico, interactivo y flexible, pues sucede a lo largo del accionar investigativo que resultan de múltiples espacios de reflexión y preparación por parte del investigador que debe tomar decisiones respecto a la selección de las estrategias e instrumentos a emplear, es por ello que en esta investigación acción pedagógica se ha considerado los siguientes procedimientos y técnicas, tomando en cuenta quienes solicitan o aportan la información. Las técnicas utilizadas son:

La observación. Es una de las técnicas más genuinas de investigación para conocer lo que hacen y cómo actúan las personas, se realiza con la finalidad de que esa información pueda servir para: aportar nuevos conocimientos, ayudar a las personas observadas a que tomen conciencia y reflexionen sobre sus conductas, acciones, y sobre todo contextos en que éstas se desarrollan para contribuir al cambio y la mejora.

3.6.2. Instrumentos

El diario de campo: Es un registro en relación con la enseñanza y el aprendizaje. Parte de la ubicación y caracterización de la situación, luego se hace una descripción de los eventos, para

luego culminar con la reflexión, a través de categorías de análisis o del señalamiento de recurrencias o de frecuencias en la narración de distintos eventos o la valoración que se haga desde afuera. (UNSA. 2014).

Lista de cotejo: Una lista de cotejo es un instrumento que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado. Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros.

3.7. Plan de acción de mejora

3.7.1. Matriz del plan de acción de mejora

El plan de acción de mejora es consecuencia de la hipótesis de acción en el cual se evidencia dos componentes alineados: la acción o detonante que provocará los cambios innovadores para la mejora de la práctica pedagógica del docente y la mejora del aprendizaje de los estudiantes (logros esperados).

El plan de acción se convierte en mediador de la implementación y la ejecución de la hipótesis.

**PROGRAMA DE APLICACIÓN DE LA MATEMATICA RECREATIVA COMO ESTATEGIA DIDACTICA PARA EL
DESARROLLO DE LAS NOCIONES DE CLASIFICACION DE OBJETOS**

HIPÓTESIS DE ACCION	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	RECURSOS	RESPONSABLES	CRONOGRAMA
Si aplicamos el programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos , criterios forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087	Sesión de aprendizaje utilizando el juego como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación en el área de Matemática con los niños y niñas de 3 años en la I.E N° 032 “San Bernardino”, I.E.I. N° 087 “Capilla de Unanca”.	Sesión de aprendizaje utilizando el “juego de dado”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de forma, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 San Bernardino y la I.E N°087 Capilla de Unanca.	Dados de cartón Música Siluetas de figuras geométricas. Ula - ula	Investigadores	20/06/2019
		Sesión de aprendizaje utilizando el “elaboramos nuestras casas con las figuras geométricas”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de forma, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 San Bernardino y la I.E N°087 Capilla de Unanca.	Poliedros Siluetas de las figuras geométricas		02/07/2019
		Sesiones de aprendizaje utilizando el “mi javita de colores”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de color (rojo, amarillo y verde) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.	Cartón de huevos pintados Pelotas de colores		04/07/2019

<p>“Capilla de Unanca”.</p>	<p>Sesiones aprendizaje utilizando el juego como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, olores y sabores, sonidos, en el área de Matemática con los niños y niñas de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino”, I.E.I. N° 087 “Capilla de Unanca”.</p>	<p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “reconocemos texturas realizando agrupaciones”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de textura (liso, suave) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 087 “San Bernardino”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “elaboramos nuestros collares”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de (color y tamaño) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “jugamos a vender chalinas por colores”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de tamaño (diseño y color) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N°087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “jugamos a armar nuestras pulseras”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificaion por criterios de (color) en el área de matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla</p>	<p>Libro de texturas.</p> <p>Siluetas.</p> <p>Fideos de colores y tamaños</p> <p>Cola de rata</p> <p>Chalinas de hilo</p> <p>Siluetas de monedas</p> <p>Papel bond</p> <p>Lápiz</p> <p>Crayolas</p> <p>Cuentas de colores</p> <p>Hilo</p> <p>crayolas</p>	<p>Investigadores</p> <p>Investigadores</p>	<p>09/07/2019</p> <p>11/07/2019</p> <p>20/08/2019</p> <p>22/08/2019</p>
-----------------------------	--	--	---	---	---

<p>Utilizando la Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de nociones de clasificación de objetos de semejanza y diferencia en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p>	<p>de Unanca”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “Jugamos a degustar las frutas”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de olores y sabores (dulce, salado, amargo, ácido) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p>	<p>Frutas Mandiles de frutas Imágenes Papel bond</p>	<p>Investigadores</p>	<p>27/08/2019</p>
	<p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “descubrimos tamaños entre nosotros”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación por criterios de tamaños en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p>	<p>Crayolas Papel bond Representación vivencial</p>		<p>03/09/2019</p>
	<p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “reconocemos tamaños de los objetos”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de semejanza y diferencia tamaños de objetos en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p>	<p>Siluetas de arboles Papelote Goma Papel bond</p>		<p>05/09/2019</p>
	<p>Sesión de aprendizaje utilizando el “jugamos a vender helados”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de semejanza y diferencia en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087</p>	<p>Cuento Siluetas de helado Plastilina casera</p>		<p>Investigadores</p> <p>10/09/2019</p>

	<p>Sesiones aprendizaje utilizando el juego como estrategia didáctica para establecer semejanza y diferencia en nociones de clasificación por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, olores y sabores, sonidos, en el área de Matemática con los niños y niñas de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino”, I.E.I. N° 087 “Capilla de Unanca”.</p>	<p>“Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “Jugamos a reconocer los sonidos onomatopéyicos, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación de objetos según su criterio (sonido) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesión de aprendizaje utilizando el “nos divertimos pescando lo peces del mar”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de semejanza y diferencia de forma y diseño de objetos en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesión de aprendizaje utilizando el “jugamos a agruparnos con los gorros”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de semejanza y diferencia de sonidos entre objetos (diseño, color) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesión de aprendizaje utilizando el “el jardín de las flores”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de criterio(color) entre objetos en el área de Matemática con los estudiantes de</p>	<p>Música Mascaras Lápiz crayolas</p> <p>Caja sorpresa Tina Caña de pescar Siluetas de peces Papel bond lápiz crayolas</p> <p>cartulinas gorros de cartón lápiz crayolas</p> <p>Cuento Siluetas de flores Crayolas Papel bond</p>	<p>Investigadores</p>	<p>17/09/2019</p> <p>19/09/2019</p> <p>08/10/2019</p>
--	---	--	---	-----------------------	---

		<p>3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “descubrimos que objetos son gruesos y delgados, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación de objetos según su criterio (dimensión) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “jugamos a construir torres”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación de objetos según su criterio (color y tamaño) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p> <p>Sesiones de aprendizaje utilizando el “jugamos a la serpiente”, como estrategia didáctica para desarrollar nociones de clasificación de objetos según su criterio tamaño (largo y corto) en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.</p>	<p>Silueta de barco Lápices Ula ula Libros Troncos Crayolas Plumones</p> <p>Cuento Papel bond Lápiz Crayolas latas vasos cubos</p> <p>cinta Papel bond Lápiz Crayolas</p>		<p>10/10/2019</p> <p>22/10/2019</p> <p>07/11/2019</p>
--	--	--	---	--	---

3.8. Indicadores de proceso y fuentes de verificación.

Hipótesis N° 01

Si aplicamos el programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de las nociones de clasificación, criterios forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Acción

Utilización de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de clasificación por criterios en el área de Matemática.

Indicadores de proceso.

- Número de horas de las sesiones.
- Número de juegos propuestos en el taller.
- Número de participantes.

Fuentes de verificación.

- Esquema de sesión de aprendizaje.
- Diario de campo.
- Fotografías.
- Lista de cotejo

Hipótesis N° 02

Si utilizamos la Matemática recreativa como estrategia didáctica influirá significativamente en el desarrollo de nociones de semejanza y diferencia en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Acción.

Utilización del juego como estrategia didáctica para desarrollar las nociones de semejanza y diferencia en el área de Matemática.

Indicadores de proceso

- Número de horas de las sesiones.
- Número de juegos propuestos en el taller.
- Número de participantes.

Fuentes de verificación.

- Esquema de sesión de aprendizaje.
- Asistencia de los niños a las sesiones de aprendizaje.
- Diario de campo.
- Fotografías.
- Lista de cotejo

3.8.1. Indicadores de resultado y fuentes de verificación

Hipótesis N° 01

Si aplicamos el programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de las nociones de clasificación, criterios forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Resultados esperados.

- Los estudiantes de 3 años identifican objetos por criterios de clasificación.

Indicadores de resultado.

- Selección de juegos utilizados como estrategia didáctica.
- Programación de actividades utilizando la matemática recreativa como estrategia didáctica.

Fuentes de verificación

- Representación (vivencial, grafico, pictórico, simbólico, concreto).
- Resultado de la sistematización de sus actividades de aprendizaje.
- Lista de cotejo

Hipótesis N° 02

Si utilizamos la Matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de nociones de semejanza y diferencia en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Resultados esperados.

Los estudiantes de 3 años clasifican y agrupan objetos de acuerdo a sus semejanzas y diferencias.

Indicadores de resultado.

- Selección de juegos utilizados como estrategia didáctica.
- Programación de actividades incorporando utilizando el juego como estrategia didáctica.

Fuentes de verificación.

- Representación (vivencial, grafico, pictórico, simbólico, concreto).
- Resultado de la sistematización de sus actividades de aprendizaje.

DIARIOS

DIARIO DE CAMPO (1) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	20/06/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A AGRUPAR LAS FORMAS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las siluetas que tienen la misma forma y las agrupa.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella
HECHOS PEDAGÓGICOS	CATEGORIA
<p>Descripción: al iniciar la sesión los niños no prestaban atención, querían jugar de manera libre, pero conforme la docente iba relatando el cuento de las 4 esquinitas de nada, voltearon rápidamente y empezaron a integrarse con sus demás amigos.</p> <p>La docente enseñó a los niños una casa hecha de cartón, todos los niños querían explorarlo, señalaban con su dedo y mencionaban una casa una casa es una casa, al terminar de relatar el cuento, el mismo niño volvió a realizar otra actividad diferente al tema la docente realiza algunas preguntas, la cual fueron contestadas por dos niños y el otro niño solo lo señalaba.</p> <p>Durante el desarrollo mostré a los niños un dado, todos querían cogerlo, y votarlo, repetían la acción en repetidas ocasiones, cuando el dado caía en la figura geometría del triángulo, los niños lo confundían con el cuadrado, pero reconocían el color de las figuras geométricas, solo reconocían la figura del círculo.</p> <p>Cuando les enseñé las siluetas de las figuras geométricas y les explique que tenían que agrupar dentro del ula ula, de acuerdo a la figura hubo un niño que lo realizó correctamente, y los demás niños se les dio el acompañamiento oportuno, pues al momento de agrupar mezclaban las figuras geométricas, ni las reconocían.</p> <p>Cuando les pedí que lo representen gráficamente los niños, no sabían cómo representarlo cogía las siluetas de las figuras geométricas y empezaban a repasarlo.</p>	<p style="text-align: center;">Problematización</p> <p style="text-align: center;">Interés de los niños</p> <p style="text-align: center;">Acompañamiento oportuno de la docente.</p> <p style="text-align: center;">Falta de estrategias adecuadas para mantener la atención de los niños.</p>
REFLEXIÓN: Los niños no prestan atención a lo indicado por la docente debido a que ellos han recibido una	

enseñanza no adecuada al proceso; por lo que no permite el desarrollo de las nociones de clasificación y agrupación.

Los niños no reconocen las figuras geométricas

ACCIÓN DE MEJORA:

La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego permitió mejorar la práctica docente en el aprendizaje de los estudiantes en las nociones de clasificación.

Jiménez (2005) En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo, así como también menciona Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.

En la sesión de aprendizaje sobre “jugamos a agrupar las formas” se utilizó un cuento, siluetas de las formas geométricas, imágenes, donde los niños estaban distraídos y poco motivados no reconocían aun las figuras geométricas, en cuanto a las agrupaciones no lograban realizarlo, pero poco a poco a través de la matemática recreativa podrán reconocer e identificarlos sin ninguna dificultad, ellos solo esperaban que le demos su hoja de trabajo y que empiecen a colorear, utilizando la Matemática recreativa como estrategia didáctica lograre que los niños se involucren más y sean partícipes de su propio aprendizaje.

DIARIO DE CLASE 02	
ÁREA	Matemática
DÍA	02/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A ELABORAR NUESTRAS CASAS CON LAS FIGURAS GEOMETRICAS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce las figuras geométricas y las compara por tamaños al realizar su casa.
DOCENTE	Quiroz Chicchòn, Nadia Guisella
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E N° 032 San Bernardino y la I.E N°087 -2019

HECHOS PEDAGÓGICOS	CATEGORIA/ CODIFICACIÓN
<p>Descripción: al iniciar la sesión los niños estaban ansiosos por saber que íbamos hacer, y que materiales íbamos a utilizar, luego les pregunte ¿recuerdan el cuento de la clase anterior? Un niño menciona de los cuadrados, los demás se quedaban callados y se miraban unos a otros ¿recuerdan que figuras hemos visto?, (redondos y cuadrados) ¿Cómo reunimos a las figuras geométricas?, los niños dijeron que tenían que cortar la puerta para que entren los redondos porque eran muy gordos.</p> <p>Luego pido a los niños que formen equipos de trabajo de acuerdo a su afinidad, Les mencionamos que hoy vamos a jugar a formar nuestras casas con los sólidos geométricos, proporciono a cada equipo diversidad de materiales, pero antes hacemos recordar las normas de juego y convivencia para evitar lastimarnos, entre todos los integrantes de cada equipo arman sus casas y cuando terminan les preguntamos ¿Qué han formado? ¿Qué usaron para formar sus casas? ¿Cómo son los sólidos que colocaron? ¿De qué color son sus casitas? ¿Qué formas tienen?</p> <p>Dos niños pidieron ayuda a la docente, pues mencionaban que no sabían cómo hacer sus casas, la docente realiza el acompañamiento oportuno, para aquellos niños que lo requieran.</p> <p>Después de terminar de armar nuestras casas, los niños exponen en equipo lo que han realizado, escuchamos sus respuestas y las compartimos con todos, pero aun lo realizan con temor.</p> <p>Luego les entregamos en forma individual siluetas de figuras geométricas, pedimos que mencionen que figuras son, que tamaño es, que colores les toco, luego les pedimos que las agrupen los observamos y nos acercamos a preguntarles como lo están haciendo, cada niño menciona que agrupaciones realizó.</p> <p>Después decimos a cada uno que de las agrupaciones que realizaron escojan las formas geométricas con las que formaron su casa, acompañamos su trabajo, luego pedimos que cada equipo mencione como hizo su casa y que formas utilizó.</p>	<p>Problematización</p> <p>Interés de los niños</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p> <p>Falta de estrategias adecuadas para mantener la atención de los niños.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>Los niños poco a poco van incorporándose durante el desarrollo de la actividad por lo que no permite el desarrollo de las nociones de clasificación y agrupación.</p> <p>Utilizar Matemática recreativa permitirá a los niños realizar sus agrupaciones de clasificación con mayor facilidad.</p> <p>Los niños mencionan que no saben cómo armar su casa con las figuras geométricas.</p>	

ACCION DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego permitió mejorar la práctica docente en el aprendizaje de los estudiantes en las nociones de clasificación.

Jimenes (2005) En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo, así como también menciona Castellar, G, González, S, y Santana, Y. (2015). el juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.

En la sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a elaborar nuestras casas con las figuras geométricas”, se utilizó material estructurado (poliedros), donde los niños por momentos muestran estar atentos, llevando una conversación más fluida, pero luego rápidamente se distraían por cualquier cosa, identifican ya algunas figuras geométricas, desarrollando así las nociones de clasificación, pero aun necesitaban el acompañamiento oportuno de la docente, sienten temor al momento de explicar lo que han realizado.

DIARIO DE CAMPO (3) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	04/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	Mi jabita de colores.
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las pelotas de colores de acuerdo al color de la jaba Identifica los colores al colocar las pelotitas en la jaba.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
Descripción: inicie la sesión contándoles una historia a los niños pero hubo un niño que estaban distraídos realizando otras cosas, mencionaban que querían jugar y no quieren realizar tareas, cuando la docente les invita a escuchar la historia, participó de la actividad, cuando termine de relatarles la historia les pregunte: ¿Qué problema tenía María?, un niño respondió no le gusta ordenar su cuarto, solo quiere jugar y no le gusta guardar sus cosas ¿ creen ustedes que	Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación

<p>podemos ayudarle a María? ¿Qué necesitamos?, los niños dijeron que a ellos tampoco les gusta ordenar.</p> <p>Durante el desarrollo la docente les proporciona el material a los niños, y les invita a jugar a ordenar las pelotas todos manipularon el material y ordenaban las pelotas de acuerdo a sus intereses, indistintamente, sin tener en cuenta el color. Lo realizaron de manera libre.</p> <p>Cuando me acerque a un niño a preguntarle por una color de la pelota, solo se agacho y no respondió nada, los demás niños agrupaban las pelotas indistintamente no tenían en cuenta el color, solo le colocaban en la jabita, recogían todas las pelotas del suelo, la docente realizo el acompañamiento oportuno a los niños, pero al final solo lograron reconocer y agrupar dos colores rojo, y verde.</p> <p>Cuando les proporcione plastilina para representarlo, todos los niños se emocionaron, pues mencionaron que les gusta mucho la plastilina, moldaban sus pelotas, pero aun no lograron identificar y reconocer algunas colores (amarillo y anaranjado)</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>Los niños poco a poco, seleccionaban e identificaban las pelotas de colores de acuerdo al color de la jaba, por lo que aún no logremos en su totalidad, ya que aún necesitaban un acompañamiento oportuno para realizar las agrupaciones.</p> <p>Los niños al momento de agrupar mezclaban los colores</p> <p>Los niños mencionaban el color de la pelota aunque no era el color apropiado.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego permitió que los estudiantes identifiquen y seleccionen algunos colores de manera libre al momento de agruparlos, como menciona Palacios y Ruiz (2002) consideran al juego como la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, así como también nos dice Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Mi jabita de colores.”, se brindó a los niños pelotas de diferentes colores, una java de huevos pintadas y sin pintar, para que los niños realicen la actividad, donde poco a poco se iba evidenciando el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos, demostraban concentración en lo que estaban realizando, pero todavía no lograban en su totalidad identificar los colores, solo reconocían el color rojo y verde, en cuanto a los materiales los niños lo manipulaban de manera adecuada, reflejaban en su rostro alegría la proporcionarles otro material pero al final no lograron agrupar las pelotas de acuerdo a su color, lo que se evidencio en sus hojas de trabajo y a través del material estructurado.

DIARIO DE CAMPO (4) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	09/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	RECONOCEMOS TEXTURAS REALIZANDO AGRUPACIONES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las siluetas que tienen la misma textura y las agrupa.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACION
<p>Descripción: inicié la sesión presentándoles a los niños un libro de texturas, les pregunté ¿Qué creen que tengo aquí?, ellos mencionaron que era un libro de la biblioteca, un libro de cuentos, reflejaban en su rostro interés por saber que era y que había dentro., la docente al preguntarles ¿conocen ustedes algún objeto que sea suave o áspero?, ¿cuáles?, los niños respondían que su peluche es suavecito y que el pelo de su gato también es suavecito.</p> <p>Desarrollo: Presenté el tema de la sesión</p> <p>Conforme iba desarrollando mi sesión primero deje a los niños que exploren libremente el material, y conforme iban explorando iban reconociendo texturas (áspero y suave), algunos niños no sabían aun las texturas solo decían esta duro, para la textura de áspero y suavecito para la textura suave. Los niños jugaron libremente con los materiales y participaban activamente.</p> <p>Hubo un niño que reconoció con mayor facilidad, la textura suave y los demás niños solo lo observaban y manipulaban los objetos.</p> <p>La docente explica las diferencias entre las texturas (suave, áspero)</p> <p>En el momento de la agrupación, los niños, tocaban las siluetas para luego agruparlos identificando las texturas, pero con el acompañamiento docente lograron al final reconocer y agrupar con mayor facilidad la textura suave y áspera.</p> <p>Al finalizar entregue a los niños un dibujo para que peguen algodón dentro del conejo, logrando así identificar de una manera afianzar lo aprendido la textura suave.</p>	<p>Interés de los niños</p> <p>Adquisición de saberes previos.</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p> <p>Falta de estrategias adecuadas para mantener la atención de los niños.</p>

REFLEXIÓN: la aplicación de estrategias nuevas y adecuadas y el recojo de saberes previos a permitido el desarrollo de la identificación y selección de siluetas en los estudiantes al momento de realizar las agrupaciones. El libro de texturas me permitió que los estudiantes afiancen y seleccionen las siluetas que tienen la misma textura y las agrupen.

ACCION DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, mejorar la práctica docente y también mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la identificación y selección de siluetas teniendo en cuenta las texturas al momento de agruparlos, como menciona Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar, así como también menciona Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.

En la sesión de aprendizaje sobre “Reconocemos texturas realizando agrupaciones” se brindó a los niños un libro de texturas, donde los niños se muestran atentos por saber que contenía, están activos, participan durante el desarrollo de la actividad, expresan con más seguridad las texturas presentadas a través de siluetas, ya logran agrupar las texturas (suave y áspero por separado, realizan su mayor esfuerzo para que sus trabajos estén bien elaborados.

DIARIO DE CAMPO (5) LE N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	11/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	ELABORAMOS NUESTROS COLLARES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las cuentas de acuerdo al tamaño para realizar su collar. Separa las piezas grandes y pequeñas y las agrupa.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
Descripción: Al iniciar la sesión los niños y niñas muestran interés al presentar el títere, escuchan con atención el cuento narrado, responden a todas las interrogantes que generan conflicto cognitivo, mencionan muy entusiastas que quieren ayudar a Mohana a elaborar su collar de colores. ¿Conocen ustedes como son los collares? ¿Serán del mismo tamaño?	Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación

<p>Desarrollo:</p> <p>Durante el desarrollo presentemos a los niños un collar elaborado (patrón) y fideos de colores (amarillo y azul) y de tamaño (grande y pequeño) y cola de rata para que ellos mismos elaboren su propio collar, teniendo en cuenta la secuencia de colores y tamaños presentados anteriormente por la profesora.</p> <p>Hubo dos niños que presentaron dificultad la docente, se acercó y les pregunto: Haber José vamos nuevamente a ver como es el collar de Mohana empezamos, azul grande, , amarillo pequeño, azul grande, amarillo.....José por unos segundos se quedó callado y dijo pequeño, sigue pequeño.</p> <p>Conforme los niños iban armando su collar nombraban el tamaño y la color del fideo.</p> <p>Cuando todos los niños terminaron de elaborar su collar mostraron a sus demás amigos lo que han logrado, explicando verbalmente los pasos que han seguido para elaborar su collar y las colores utilizadas.</p>	<p>Estrategias adecuadas.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias nuevas y adecuadas ha permitido el desarrollo de selección de objetos de acuerdo al tamaño y color para luego agruparlas.</p> <p>Los collares tenían mejor presentación, los niños exhibían sus collares lo cual demostraban que lo habían realizado con mayor facilidad.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, mejorar la práctica docente y también mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la identificación de tamaños y colores al momento de agruparlos o realizar el collar, como menciona Piaget dice que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). el juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Elaboramos nuestros collares” se brindó a los niños fideos de diferentes colores y tamaños, en donde exploraban sin temor, responden a las preguntas realizadas por la docente sin tener que nombrarles, en cuanto a la elaboración del collar separaban las colores y tamaños de los fideos, los niños se muestran concentrados en lo que realizan ya no se distraen fácilmente, participan durante el desarrollo de la actividad con más seguridad, al momento de expresarse lo realizan de una manera más, establecen relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares.

DIARIO DE CAMPO (6) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	20/08/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A DEGUSTAR LAS FRUTAS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Agrupen y degusten las frutas de acuerdo a su sabor y lo mencionen.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACION
<p>Descripción: presente algunas frutas picadas en un plato todos los niños querían degustarlo rápidamente, luego al pedirle que degusten fruta por fruta, y mencionen que sabor era algunos niños decían está muy dulcecita y rica, para la naranja, otros expresaban en su rostro que no les gustaba ya que cerraban los ojos y decían es feo no me gusta. Cuando les pregunte: ¿conocen ustedes algunas frutas dulces?, ellos mencionaron la naranja, uva, pero que a veces hay uvas que no son ricas.</p>	Interés de los niños
<p>Desarrollo:</p> <p>Durante el desarrollo mostré a los niños mandiles de frutas hechas de cartón, donde ellos tenían que colocárselos y reconocer que fruta era y al momento que la docente indicaba alguna fruta ellos se agrupaban a la fruta mencionada o también de acuerdo a los sabores, todos los niños se veían rápidamente de que fruta estaban y se agrupaban, teniendo en cuenta (acido, amargo)</p> <p>Cuando un niño no se agrupo, su amigo le jalo rápidamente de la mano y le dijo de que él también es una fruta dulce, cogiendo una fruta y haciéndole degustar.</p> <p>Al finalizar la sesión entregue a los niños su hoja de trabajo para que dibujen las agrupaciones que habíamos realizado a través del juego.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p> <p>Falta de estrategias adecuadas para mantener la atención de los niños.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias didácticas nuevas y adecuadas ha permitido que los niños agrupen y degusten las frutas de acuerdo a su sabor y lo mencionen.</p> <p>Al momento de representarlo lo realizaban sin ninguna dificultad, realizándole a su manera y a su propio nivel de aprendizaje de acuerdo a su edad.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la las nociones de agrupación en base al criterio sabor (degustación)</p>	

de frutas), como menciona Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, el juego permite la manipulación y exploración de objetos mejorando el aprendizaje, así como también menciona Lachi, R (2015) que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución problemática del contexto en estudio.

En la sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a degustar las frutas” se utilizó frutas picadas, en donde los niños degustaron las frutas, se muestran estar atentos por saber que íbamos a realizar con las frutas, comunica su comprensión sobre el tema a desarrollar, agrupa las frutas teniendo en cuenta el sabor (ácido, dulce), muestran interés por explorar las frutas y descubren con mayor facilidad sus sabores, en sus hojas de trabajo se evidencia con más claridad las agrupaciones realizadas durante el juego, se observó también que los niños mantenían una mejor relación, confirmando lo dicho por Piaget.

DIARIO DE CAMPO (7) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	22/08/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	DESCUBRIMOS TAMAÑOS ENTRE NOSOTROS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Compara a sus amigos, teniendo en cuenta su tamaño. Ordena a sus amigos de acuerdo a su tamaño.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
Descripción: se inició la sesión motivando a los niños con el juego simón dice, todos los niños estaban atentos a las indicaciones que iba dando, cuando les dije que se formen todos los niños altos, se unieron todos los niños, pues mencionaba que ya son grandes, pero cuando di la indicación que se unieran todos los niños y niñas por separado, lo realizaron sin ninguna dificultad ¿todos los niños seremos del mismo tamaño? ¿Por qué?	Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación

<p>Durante el desarrollo pregunte a los niños ¿Qué tamaños de niños tenemos?, Luaan dijo que él es grande porque come mucha verdura y que sus demás amiguitos son chiquitos porque comen mucho dulce, levantándose y comparándose con su amigo José.</p> <p>Luego la docente invito a los niños a jugar a medirnos entre nosotros, para poder observar quien es más alto y quien es más bajo de manera vivencial a través de su cuerpo. Los niños empezaron a medirse uno a uno colocándose en putillas para que se vean más grandes, al terminar de medirnos, los niños pudieron identificar a través de su propio cuerpo quien es más alto y quien es más pequeño.</p> <p>Brinde a los niños papel bond para que representen gráficamente la actividad realizada, pero Danny pidió nuevamente a sus amigo que se levanten y se midan para poder dibujarles.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias didácticas nuevas y adecuadas ha permitido que los niños Separa los objetos del aula que tengan el mismo tamaño.</p> <p>Representan los tamaños de manera vivencial con su propio cuerpo.</p> <p>Los niños por iniciativa propia se medían unos a otros.</p> <p>Demostraban autonomía al momento de representarlo de manera vivencial.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: No dejar de aplicar las estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, que los estudiantes busquen los objetos del aula que tengan el mismo tamaño, ya que como sabemos Vigotsky(1924),En su teoría socio cultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). El juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Descubrimos tamaños entre nosotros”, los niños muestran más interés, reconocen e identifican el criterio tamaño de acuerdo a sus necesidades e intereses, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, reconocen otros detalles que antes no había podido observar, ponen en juego sus ideas y estrategias para comparar a sus compañeros. En cuanto a sus dibujos se puede evidenciar que lo realizan con mayor claridad y entendimiento, promueven la creatividad y la interpretación de diversas situaciones, los niños y niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las agrupaciones, y usa estrategias de estimación y cálculo.

DIARIO DE CAMPO (8) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	27/08/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	RECONOCEMOS TAMAÑOS DE LOS OBJETOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce tamaños alto y bajo de los objetos al agruparlos.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Iniciamos la sesión jugando con los niños pedimos que formen un círculo todos los niños que son más altos, luego que los niños más bajos corran alrededor del círculo que formaron los niños altos, cambiamos y pedimos que los niños bajos formen una fila y que los niños altos les entreguen a cada uno una pelota de trapo, luego todos se separan y lanzan la pelota a ver quién la lanza más alto, les costaba a los niños atrapar la pelota, se divertían mucho, repetían la acción una y otra vez.</p> <p>Preguntamos ¿Qué han jugado? ¿Todos los niños tenían el mismo tamaño? ¿Conocen algunos objetos que sean bajos? ¿Qué objetos serán altos?, los niños decían mi papá es alto, las torres son altas, las culebras son grandotas, etc, luego les mencioné que hoy vamos a conocer e identificar los tamaños de los objetos.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Durante el desarrollo les pedí que observen los objetos que hay en el aula y que mencionen los objetos altos y bajos, los niños buscaban entre todos los objetos del aula comparando y separando aquellos objetos altos y bajos luego les dije a los niños que hoy vamos a salir fuera del aula para que observen como son los árboles, si hay árboles altos o bajos.</p> <p>Durante la salida los niños se colocaban a lado del árbol para medirse diciendo que los árboles son muy altos y que ellos son muy chiquitos.</p> <p>Cuando observaron dos árboles de diferente tamaño pudieron darse cuenta que hay árboles altos y bajos, cuando encontrábamos árboles, señalaban con su dedo y mencionaban el tamaño del árbol.</p> <p>Cuando regresemos al aula, comentemos con los niños lo que habíamos observado referente a los tamaños de los árboles, luego les entregue en forma grupal siluetas de árboles, altos y bajos pedimos que los separen y realicen</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>

agrupaciones y las pegan en papelote, al terminar realizan comparaciones en que grupo hay muchos o pocos árboles y lo mencionan.	
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias didácticas me ha permitido establecer relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p> <p>Exploraban por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo a sus necesidades.</p> <p>Identificaban el tamaño de los árboles de manera vivencial.</p> <p>Al momento de agrupar la siluetas de los arboles lo realizan si ninguna dificultad.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas me permitió mejorar las nociones de clasificación, ya que al momento de agrupar las siluetas los niños, lo realizaban teniendo en cuenta tamaños alto y bajo en los objetos, como sabemos Vigotsky(1924),En su teoría socio cultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad, así como también menciona, Quiñones, L. (2017) , la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Reconocemos tamaños de los objetos”, los niños muestran más interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos es decir, reconocen tamaños, color, de acuerdo a sus necesidades e intereses, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, reconocen otros detalles que antes no había podido observar, En cuanto a las agrupaciones realizadas, puede evidenciar que lo realizan con mayor claridad y entendimiento, promueven la creatividad y la interpretación de diversas situaciones, los niños y niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las agrupaciones, y usa estrategias de estimación y cálculo.

DIARIO DE CAMPO (9)I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	03/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A VENDER HELADOS DE DIFERENTES TAMAÑOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Identifican los tamaños al momento de comparar los helados.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Al iniciar la sesión los niños y niñas prestaron atención al cuento narrado, identificaron características de objetos o personas a través de las imágenes, cuando la docente le pregunto si saben que ingredientes se necesita para preparar un helado Danny menciona que se necesita agua y una refrigeradora para que le mantenga frio.</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p>
<p>Desarrollo: La docente les invito a jugar a vender helados, al inicio todos los niños querían ser los vendedores, la profesora les dijo pero si todos somos vendedores quien nos va a comprar los helados, ellos mismos se pusieron de acuerdo para ver que función cumpliría cada uno y que luego se cambiarían de roles. Luan ofrecía a sus amigos ricos helados de diferentes sabores y tamaños diciendo (vendo, vendo helados, ya llevo el heladero), cuando sus amigos se acercaron a comprar los helados Luan les preguntaba: ¿qué helados quieres grande o chiquito, de sol o de diez céntimos, la mayoría de sus amigos decían que quieren helados grandes, señalándole con su dedo el tamaño del helado. Al momento que la profesora les da sus hojas para que lo representen gráficamente los niños pedían los helados para que lo vean y lo puedan dibujar realizándole sin ninguna dificultad.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: Manténían una conversación fluida. Al momento de jugar a vender, los niños lo realizan teniendo en cuenta el tamaño de los helados pedidos por sus compañeros. Buen uso de los materiales elaborados. Comentaban de forma espontánea lo que han realizado al momento de dibujarlo. El juego fue el apropiado Demostraban autonomía al momento de jugar a comprar y vender los helados Respetaban los turnos para jugar y cambiar de roles.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos, ya que al momento de representarlo gráficamente o a través del material estructurado lo realizaban sin ninguna dificultad, como considera Piaget dice que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas, así como también menciona Quiñones, L. (2017) , la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a vender helados de diferentes tamaños”, los niños muestran más interés por explorar los objetos presentados y descubren las características perceptuales de estos es decir, reconocen tamaños, color, forma, expresan sus necesidades, emociones, intereses y se da cuenta de algunas

experiencias al interactuar con sus compañeros de su entorno, utiliza, gestos, sonrisa, miradas con la intención de lograr su propósito, escucha cuentos, formulan algunas preguntas que le interesa saber, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, en cuanto a las agrupaciones realizadas, puede evidenciar que lo realizan con mayor claridad y entendimiento, promueven la creatividad y la interpretación de diversas situaciones.

DIARIO DE CAMPO (10) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	05/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A RECONOCER LOS SONIDOS ONOMATOPÉYICOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Identifica sonidos onomatopéyicos.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: al momento de poner la música los niños empezaron a moverse de un lado a otro y realizando sonidos de algunos animales conocidos por ellos como el perro, el gato, el sapo, pero cuando la docente les menciono al mono, los niños se quedaron parados mirándose uno al otro, cuando la docente les pregunta ¿so conocen algún otro sonido de cualquier animal? Danny menciona que tiene muchos gatitos en su casa y hacen miuuu y su pollito bebe que llora todas las mañanas para su mamá diciendo pio pio.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p>
<p>Durante el desarrollo presentemos a los niños máscaras de diferentes animales mencionándoles que hoy jugaremos a disfrazarnos de acuerdo al animal que nos tocó y tendremos que realizar sonidos y algunos movimientos relacionados al animal elegido.</p> <p>Todos los niños querían la máscara del mono, mencionaban que ese es su animal favorito, pero luego establecimos nuestros acuerdos la cual fue propuesto por ellos mismos y respetados, José pidió ayuda para realizar el sonido de un pavo, pues mencionaba que no sabía, con el acompañamiento docente pudo realizar y reconocer el sonido.</p> <p>Luego cada niño mencionaba como se sintieron, al realizar los sonidos.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>

REFLEXIÓN:

Reconocimiento de los sonidos sin ninguna dificultad.

Al momento de realizar los sonidos, utilizaban diferentes movimientos corporales de acuerdo al animalito que le toco imitarlo.

Buen manejo del material.

Los niños prestan atención a lo indicado por la docente, por lo que me permitió que los niños identifiquen sonidos onomatopéyicos.

ACCION DE MEJORA:

La aplicación de estrategias didácticas me permitió mejorar la práctica docente en el aprendizaje de los estudiantes, ya que como sabemos el niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega tanto como para la identificación de sonidos, como para las diferentes nociones de clasificación de objetos Jiménez (2005) En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

En la sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a reconocer los sonidos onomatopéyicos”, los niños muestran interés por descubrir los objetos presentados, realizan sonidos y lo reconocen sin ninguna dificultad, expresan sus necesidades, emociones, intereses y se dan cuenta de algunas experiencias al interactuar con sus compañeros de su entorno, formulan algunas preguntas que le interesa saber, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, como agrupar los objetos de acuerdo a sus características, además ya cuentan con la idea de que también pueden representarlo con su propio cuerpo.

DIARIO DE CAMPO (11) LE N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	10/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	NOS DIVERTIMOS PESCANDO LOS PECES DEL MAR
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona los peces que pescó de acuerdo a sus semejanzas. Separa los peces que no se parecen.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
Descripción: Al iniciar la sesión los niños y niñas se mostraron emocionado por saber que había llevado, cuando les pregunte sobre los animales que viven en el mar me respondieron sin ningún problema, una niña me dijo que ella no conoce el mar pero	Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo

<p>que lo ha visto a través de la televisión y a través de un libro, también cuando les pregunte sobre que necesitamos para pescar, los niños contestaron.</p> <p>Durante el desarrollo cuando les mencione que hoy íbamos a pescar se emocionaron, y cuando les presente el material querían pescar rápido sus peces y otros animales que observaron como las estrellas de mar y los pulpos.</p> <p>la profesora les invito a jugar a pescar con los diferentes animales que viven en el mar proporcionándoles a cada niño una caña de pescar, al inicio todos los niños mezclaban los animales que pescaban en un solo lugar, pero cuando les invite a clasificarlos según su especie lo realizaron sin ninguna dificultad, conforme iban clasificando lo iban nombrando.</p> <p>José cogió un pulpo y un pescado y los comparó diciendo: “estos no son iguales le voy a colocar en otro lado”</p> <p>Durante la aplicación de sus hojas encerraron los animales del mar que son iguales sin ninguna dificultad.</p>	<p>Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>Los niños se incorporaban durante el desarrollo de la actividad por lo que nos permite el desarrollo de las nociones de clasificación y agrupación.</p> <p>Las estrategias lúdicas permitieron a los niños realizar sus agrupaciones de clasificación con mayor facilidad. Conforme iban pescando los niños seleccionaban los animales que pescó de acuerdo a sus semejanzas.</p> <p>Mejor interacción con sus demás amigos.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar la práctica docente, y también el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a las nociones de clasificación de objetos teniendo en cuenta el criterio establecido seleccionando los animales que pescó de acuerdo a sus semejanzas y separan los animales que no se parecen, así como menciona Según Vygotsky (1924), en su teoría sociocultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad, así como también menciona Correa y Valencia (2004) ha permitido desarrollar capacidades de otras áreas curriculares, al poner en práctica esta estrategia ha servido para llegar a los niños y niñas de forma amena, lo cual generaban aprendizajes duraderos, el juego dentro de la enseñanza de aprendizaje de los contenidos de clasificación es esencial en el aprendizaje claro, rápido de los niños ya que esta estrategia goza de un ambiente de dinamismo.</p>	

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Nos divertimos pescando los peces del mar”, los niños expresan sus emociones, formulan algunas preguntas y responde con mayor facilidad, su pronunciación es más entendible, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, por iniciativa propia descubren relaciones entre las características de los objetos al momento de agrupar lo realiza de una manera más rápida, además han mejorado en su totalidad en las relaciones de semejanza y diferencia.

DIARIO DE CAMPO (12) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	17/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A AGRUPARNOS CON LOS GORROS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Mencionen las características de los gorros
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Al momento de presentar la caja, la docente creo un ambiente de expectativa, los niños tenían mucha curiosidad por saber que había dentro, todos los niños gritaban en coro, son pelotas para jugar, un niño dice no son telas para jugar a los súper héroes cuando la docente abre la caja los niños observaron lo que contenía la caja, Luaan dijo rápidamente que eran gorros de cumpleaños, José dando saltos decía que va haber fiesta de cumpleaños, la docente les pregunta ¿todos los gorros serán iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Qué cree que aremos con estos gorros?</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p>
<p>Durante el desarrollo la docente invito a los niños a jugar a agruparnos con los gorros, los niños observaban los gorros de sus amigos, caminaban por el aula y estaban atento a las indicaciones de la docente, se agrupaban de acuerdo al color y diseño sin ninguna dificultad, Jose en un momento se había agrupado en un grupo que no le correspondía, la docente se acercó y le pregunto: ¿haber Jose que te parece si comparamos nuevamente, Jose cogió su gorro y lo observo nuevamente diciendo que no son iguales, luego la docente pidió a los niños que agrupen los gorros de manera individual de acuerdo a su diseño y color, ninguno de los niños tuvieron dificultad.</p> <p>Al momento de representarlos gráficamente, observaban los gorros y dibujaban de acuerdo a sus características presentadas y a las agrupaciones realizadas.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de las estrategias didácticas nuevas y adecuadas a permitió el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos de los niños al momento de clasificar los gorros por su diseño. Mencionen las características de los gorros por su semejanza y diferencia sin ninguna dificultad.</p>	

Las agrupaciones realizadas tenían relación con los diferentes diseños de los gorros.

ACCION DE MEJORA:

La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos, como considera Vigotsky (1924), En su teoría socio cultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad, así como también menciona Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a agruparnos con los gorros”, los niños demuestran seguridad al comparar y agrupar los gorros, descubren las características perceptuales de estos es decir, reconocen diseño, color, con mayor facilidad expresan sus emociones, su pronunciación es más entendible, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, por iniciativa propia descubren relaciones entre las características de los objetos al momento de agrupar lo realiza de una manera más rápida, además han mejorado en su totalidad en las relaciones de semejanza y diferencia, promueven la creatividad en la representación de sus dibujos.

DIARIO DE CAMPO (13) LE N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	19/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	El jardín de las flores
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las flores de acuerdo al criterio (color) Identifica los colores al seleccionar las flores
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
Descripción: Al presentarles un libro grande de cuentos, la docente les pregunto: ¿ de qué trataba el cuento?, los niños al ver la carátula del cuento dijeron: de las flores, de un niño que pasea por el campo, etc todos los niños estaban atentos querían saber de qué trataba la historia, conforme iba narrando expresaba en su rostro interés por saber el contenido de la historia, querían saber que pasaba con Rosita y como podía solucionar su problema, dos niños dijeron que teníamos que ayudarle porque si no su mamá se va a enojar con ella,	Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación

<p>la docente les vuelve a preguntar: ¿Qué problema tenía Rosita? ¿De qué colores eran las flores que recogió Rosita? ¿Creen ustedes que podemos ayudar a Rosita a separar sus flores? ¿Que necesitamos para ello?</p>	
<p>Durante el desarrollo la docente presento siluetas de flores de distintos colores (rojo, amarillo y verde) y les pregunta a los niños ¿creen ustedes que con este material podremos ayudar a Rosita a solucionar su problema?, todos los niños gritaron en coro ¡sí! los niños exploraron, manipularon el material libremente, luego la docente se acerca a José y le pregunta ¿de qué color es la flor? José menciona es de color amarillo, aunque era de color verde, la docente le dice haber José de qué color es el pasto, José menciona verde, entonces de qué color crees tú que es la flor, ¡verde es verde como el pasto”.</p> <p>Luego la docente pide a los niños que agrupen de acuerdo a su color, los niños reconocieron las colores rápidamente, pero al momento de agrupar Thiago había agrupado el rojo y el amarillo en uno solo pues mencionaba que el amarillo y el rojo es su color favorito y no puede separarles, pero la docente al volver a contarle la historia, Thiago realizo la agrupación comparando uno a uno las flores, cuando termino dijo: ahora si Rosita ya no tiene ningún problema y si su mama ya no se va a enojar con ella.</p> <p>Los demás niños realizaban la actividad sin ninguna dificultad, reconocían los colores y lo agrupaban fácilmente.</p> <p>Al momento de representarlo gráficamente se notó que los niños comprendían que es lo que deberían de hacer para representarlo.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>La aplicación de las estrategias didácticas nuevas y adecuadas ha permitido el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos de los niños al momento de clasificar las flores de acuerdo al criterio (color).</p> <p>Identifica los colores al seleccionar las flores sin ninguna dificultad.</p> <p>Las agrupaciones que realizadas fueron e acuerdo al criterio color.</p> <p>Mencionan de manera verbal el color de las flores.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA:</p> <p>La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos, como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Paucar, V. (2017 que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.</p>	

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “El jardín de las flores”, los niños identifican los colores con rapidez al agrupar las flores de acuerdo a su color sin ninguna dificultad, descubren las características perceptuales de estos es decir, reconocen su color de manera autónoma, con mayor facilidad expresan sus emociones, su

pronunciación es más entendible, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, al momento de representarlo gráficamente utilizan diversas estrategias de creatividad, demostraban máxima seguridad en lo que realizaban al agrupar.

DIARIO DE CAMPO (14) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	08/10/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	DESCUBRIMOS QUE OBJETOS SON GRUESOS Y DELGADOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona los objetos gruesos y delgados y los agrupa. En sus hojas pintaran de rojo todos los objetos gruesos y de amarillo los objetos delgados.
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Al iniciar la sesión mencione a los niños que hoy vamos a jugar a ser piratas, vamos a imaginar que estamos en un barco en medio del mar y vamos a bajar en una isla a buscar el tesoro escondido, los tesoros están escondidos entre los sectores del aula, (previamente hemos colocado objetos forrados gruesos y delgados) iniciamos el juego, colocamos a los niños al centro del aula dentro de la silueta del barco que hemos dibujado, nos movemos como si estuviéramos en el agua, cuando decimos llegamos a la isla, todos los niños salen y empiezan a buscar el tesoro, conforme los encuentran los van colocando dentro del barco, luego suben al barco para salir del agua, salen del barco sacando el tesoro encontrado.</p> <p>Sacamos la silueta del barco y nos sentamos alrededor colocando lo que hemos encontrado en el centro.</p> <p>La docente les pregunta ¿Qué sintieron al buscar los objetos?, los niños mencionaron que tenían ansias de encontrar los objetos y ser quienes encuentran más tesoros ¿creen ustedes que todos los objetos encontrados serán iguales? ¿Porque? Un niño dijo que no porque eran flaquitos.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p>

<p>Desarrollo:</p> <p>Invitamos a los niños a descubrir los tesoros que han encontrado, cada uno menciona lo que ha encontrado, por ejemplo, dijeron que habían encontrado plumas gordas y flaquitos, colocamos dos lápices un grueso y un delgado, el mencionara si son iguales, porque no son iguales, Luego la docente afianza diciendo que tenemos objetos que son gruesos o delgados.</p> <p>Pedimos a los niños que agrupen dentro del ula ula rojo los objetos delgados y dentro del ula ula verde los objetos gruesos, la cual lo realizaron rápidamente, pero comparando uno a uno, observándole detalladamente si son iguales o no.</p> <p>Mencionan donde están los objetos gruesos y los delgados.</p> <p>En sus hojas pintaron de rojo todos los objetos gruesos y de amarillo los objetos delgados.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>La aplicación de las estrategias didácticas nuevas y adecuadas ha permitido el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos gruesos y delgados al momento de agruparlos.</p> <p>Identifica el grosos al seleccionar los colores y plumones encontrados en el aula sin ninguna dificultad.</p> <p>Colorean los objetos según su grosor de manera autónoma.</p>	
<p>INTERVENTIVA:</p> <p>La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos (grueso, delgado), como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). El juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.</p>	

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Descubrimos que objetos son gruesos y delgados”, los niños muestran interés por explorar los objetos del entorno, descubren las características perceptuales con mayor claridad, identifican la dimensión de los objetos con rapidez al agrupar los objetos de acuerdo a su dimensión sin ninguna dificultad, con mayor facilidad expresan sus emociones, su pronunciación es más entendible, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, al momento de representarlo gráficamente utilizan diversas estrategias de creatividad, demostraban máxima seguridad en lo que realizaban al agrupar, en sus hojas de trabajo.

DIARIO DE CAMPO (15) I.E N°032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	10/10/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A CONSTRUIR TORRES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce los colores tamaños, formas al agruparlo y clasificarlo según sus características
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: inicie la sesión mencionándoles que hoy vamos a jugar a formar nuestras casas con los sólidos geométricos, para ello debemos de recordar las normas de juego para evitar lastimarnos, entre todos arman sus casas de manera libre y cuando terminan les preguntamos ¿Qué han formado? ¿Qué usaron? ¿Cómo son los sólidos que colocaron? ¿Qué colores son? ¿A qué formas se parecen?, todos los niños en coro mencionaban que están construyendo su casa y que necesitan muchos cuadrados, otros separaban los triángulos de los cuadrados, cuando terminaron de armar, guardaron los materiales en los tapers, pero colocándoles de acuerdo a su color y forma.</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p>
<p>Desarrollo: Durante el desarrollo les entregamos en forma individual siluetas de figuras geométricas, pedimos que mencionen que figuras son, que tamaño es, que colores les toco, logrando reconocer todas las figuras geométricas si ninguna dificultad (cuadrado, triangulo) luego les pedimos que las agrupen y armen sus casas los observamos y nos acercamos a preguntarles como lo están haciendo, un niño dijo que su casa tenía puerta y ventanas, señalando con su dedo la ventana del aula y dibujándole en el aire con su dedo como son las ventanas, así así es así profesora. Acompañamos su trabajo, luego pedimos que cada uno nos mencione como hizo su casa y que formas utilizó. Los niños cogían las siluetas y le mostraba a la docente, expresándose de manera verbal la forma del objeto utilizado.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de las estrategias didácticas nuevas y adecuadas ha permitido el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de construir sus torres. Se expresan de manera verbal lo que han realizado y mencionan los materiales que han utilizado.</p>	

ACCIÓN DE MEJORA:

La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de construir sus torres, como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Tobón(2012), afirma que la clasificación en agrupar objetos y reagrupar los materiales y juego lo asimilaban de forma natural cuando sean conscientes de sus múltiples cualidades.

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a construir torres”, los niños muestran interés por explorar los objetos de su entorno, y descubren las características personales de estos, es decir, reconocen su color, forma, tamaño, con mayor facilidad. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones los que les lleva a comparar, agrupar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones le permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad de una manera más eficaz y fácil.

DIARIO DE CAMPO (16) LE N° 032 SAN BERNARDINO	
ÁREA	Matemática
DÍA	22/10/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	Jugamos a la serpiente
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce los colores tamaños, formas al agruparlo y clasificarlo según sus características
DOCENTE	Quiroz Chicchón, Nadia Guisella

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
Descripción: inicie la sesión mencionándoles que hoy vamos a jugar a la serpiente, luego les invite a los niños a salir al patio donde todos colaboraron, cuando les presente la bolsa, querían saber qué es lo que había dentro, cuando les presente lo que había traído, les pregunte ¿Qué podemos hacer con las cintas?, los niños mencionaron, una sogá, no una culebra grandota, una salta sogá, los niños unían las cintas indistintamente.	Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación

<p>Se canta con los niños “Soy una serpiente”, la cual lo realizamos a través de un juego, primero lo realizamos de manera vivencial, donde los niños tenían que colocarse uno detrás de otro, después de jugar una y otra vez, proporcione a los niños las cintas de diferentes colores y tamaños donde les pedí que formen dos gusanos uno largo y otro corto, primero les deje de manera libre, luego realice el acompañamiento oportuno.</p> <p>Después de formar les pregunte ¿los dos gusanos serán iguales? ¿En qué se diferencia? ¿Cómo los formaste?, cada niño explicaba como lo realizaba, los niños decían que sus gusanos son largas y algunos chiquitos y otro niño le dije es corto no chiquito.</p> <p>Al finalizar los niños representaron de manera gráfica los gusanos en sus hojas de aplicación, utilizando diferentes colores.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente</p>
<p>REFLEXION:</p> <p>La aplicación de las estrategias didácticas adecuadas ha permitido el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de jugar a la serpiente.</p> <p>Representan de manera vivencial, gráfica y estructurada.</p> <p>Al momento de representar en sus hojas de aplicación se puede diferenciar el largo con el corto.</p> <p>Comentaban de forma espontánea lo que han realizado al dibujar.</p>	
<p>ACCION DE MEJORA:</p> <p>La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de jugar a la serpiente, tanto en la representación gráfica, vivencial, como de material estructurado, como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.</p>	

En esta última sesión de aprendizaje sobre “**Jugamos a la serpiente**”, los niños muestran interés por explorar los objetos de su entorno, y descubren las características personales de estos, es decir, reconocen su color, forma, tamaño, con mayor facilidad. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones los que les lleva a comparar, agrupar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones le permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad de una manera más eficaz y fácil, al momento de agrupar los objetos lo realizan sin temor, están seguros de las acciones que realizan, comunican con claridad la comprensión de las agrupaciones realizadas.

DIARIO DE CAMPO(1) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	20/06/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A AGRUPAR LAS FORMAS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las siluetas que tienen la misma forma y las agrupa.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Al iniciar la sesión se observa que los niños no prestaban atención, querían jugar en los diferentes sectores de manera espontánea, pero al momento que la docente iba narrando el cuento de las 4 esquinitas de nada, empezaron uno por uno a integrarse con el grupo.</p> <p>La docente enseñó una casa hecha de cartón, todos los niños querían explorarlo y manipularlo, algunos señalaban con su dedo y decían es un jardín y los demás decían una casa, es una casa al terminar de narrar el cuento, dos niños se dirigen a los sectores, ellos realizan otra actividad diferente al tema, la docente realiza algunas preguntas, la cual fueron contestadas por seis niños y los dos solo movían su cabeza.</p> <p>¿Qué sucedió en el cuento?, ¿Por qué creen ustedes que no pasó el cuadrado?</p> <p>En el desarrollo mostré a los niños un dado con las figuras de (círculo, cuadrado y rectángulo), todos querían jugar, y votarlo, repetían la acción en repetidas ocasiones, cuando el dado caía en la figura geometría del triángulo, hubo dos niños que tenían dificultad, lo confundían con el cuadrado, pero reconocían el color de las figuras geométricas, solo reconocían la figura del círculo.</p> <p>Cuando les enseñé las siluetas de las figuras geométricas y les explique que tenían que agrupar dentro del ula ula, de acuerdo a la figura hubo dos niño que lo realizaron correctamente, y los demás niños se les dio el acompañamiento oportuno, pues al momento que la docente les dijo que agruparan mezclaban las figuras geométricas, no las reconocían.</p> <p>Al momento de representarlo gráficamente las agrupaciones un niño cogió las siluetas de las figuras geométricas y empezó a repasarlo.</p>	<p>Problematización</p> <p>Interés de los niños</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente. (Categorías)</p> <p>Falta de estrategias adecuadas para mantener la atención de los niños.</p>

REFLEXIÓN: Los niños no prestan atención a lo indicado por la docente debido a que ellos han recibido una enseñanza no adecuada al proceso; por lo que no permite el desarrollo de las nociones de clasificación y agrupación de las formas geométricas dificultando en su proceso de enseñanza aprendizaje.

ACCIÓN DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego permitió mejorar la práctica docente en el aprendizaje de los estudiantes en las nociones de clasificación y agrupación de las formas geométricas, como menciona Jimenes (2005) En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo, así como también menciona Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.

En la sesión de aprendizaje sobre “jugamos a agrupar las formas geométricas”, se utilizó un cuento, siluetas de formas geométricas, imágenes y hojas donde que los niños estaban un poco desmotivados y distraídos, pero poco a poco a través de los diferentes juegos los niños podrán reconocer e identificar sin ninguna dificultad, ya que ellos estaban acostumbrados que la docente les de su hoja con un dibujo para que ellos empiecen a pintar y no contaban con material estructurado para poder manipular, utilizando la Matemática recreativa como estrategia didáctica lograre que los niños y niñas se involucren más en las actividades y logren obtener aprendizajes significativos.

DIARIO DE CLASE (2) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	02/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A ELABORAR NUESTRAS CASAS CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce las figuras geométricas y las compara por tamaños al realizar su casa.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
Descripción: La docente al iniciar la sesión los niños querían saber que actividades íbamos hacer, y que materiales íbamos a utilizar, la docente les pregunta: ¿ustedes recuerdan el cuento de la clase anterior? Brayner menciona del redondo que fue sus	Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación

<p>cumpleaños, los demás se quedaban callados y se miraban unos a otros ¿ustedes recuerdan que figuras hemos visto?, (redondos y cuadrados) respondieron ¿Cómo reunimos a las figuras geométricas?, los niños dijeron que tenían que cortar la puerta para que entren los redondos porque eran muy gordos.</p> <p>Luego pido a los niños que formen equipos de trabajo de acuerdo a su afinidad, Les mencionamos que hoy vamos a jugar a formar nuestras casas con los sólidos geométricos, proporciono a cada equipo diversidad de materiales, pero antes hacemos recordar las normas de juego y convivencia para evitar lastimarnos, entre todos los integrantes de cada equipo arman sus casas y cuando terminan les preguntamos ¿Qué han formado? ¿Qué usaron para formar sus casas? ¿Cómo son los sólidos que colocaron? ¿De qué color son sus casitas? ¿Qué formas tienen?</p> <p>Dos niños pidieron ayuda a la docente, pues mencionaban que no sabían cómo hacer sus casas, la docente realiza el acompañamiento oportuno, para aquellos niños que lo requieran.</p> <p>Luego les entregamos en forma individual siluetas de figuras geométricas, pedimos que mencionen que figuras son, que tamaño es, que colores les toco, luego les pedimos que las agrupen los observamos y nos acercamos a preguntarles como lo están haciendo, cada niño menciona que agrupaciones realizó.</p> <p>Escuchamos sus respuestas y les mencionamos que hoy vamos a formar nuestras casas con las figuras geométricas. Pedimos a los niños que mencionen que formas geométricas conocen.</p> <p>Después de terminar de armar nuestras casas, los niños exponen en equipo lo que han realizado, escuchamos sus respuestas y las compartimos con todos.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: Los niños van incorporándose de una manera pasiva al desarrollo de la actividad, aun no logran reconocer e identificar el criterio establecido, por lo que no permitió el desarrollo de las nociones de clasificación y agrupación.</p> <p>Utilizar estrategias lúdicas permitirá reconocer las figuras geométricas a los niños al momento de realizar sus agrupaciones de clasificación con mayor facilidad.</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego permitió mejorar la práctica docente en el aprendizaje de los estudiantes en las nociones de clasificación como menciona Jimenes (2005) En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). El juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “jugamos a elaborar nuestras casas con las figuras geométricas” se utilizó material estructurado (poliedros) donde que algunos niños y niñas reconocían algunas figuras geométricas, por

momentos muestran estar atentos, estableciendo una comunicación más fluida sobre la actividad, pero luego se distraen por cualquier cosa que se presenta, desarrollando así las nociones de clasificación, pero aun todavía hay niños que necesitan del acompañamiento oportuno de la docente para realizar sus actividades e incluso al momento de expresarse frente al grupo sienten temor.

DIARIO DE CLASE (3) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	04/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	MI JABITA DE COLORES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las pelotas de colores de acuerdo al color de la jaba Identifica los colores al colocar las pelotitas en la jaba.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: inicie la sesión contándoles una historia, pero hubo dos niños que no querían hacer nada solo querían jugar en los sectores, a medida que iba narrado el cuento se integraban al grupo y dijeron profesora pero no nos des hoja para dibujar porque eso es aburrido.</p> <p>Al terminar la historia la docente les pregunta: ¿Qué le paso a María?, ¿qué hacen ustedes con sus juguetes después que terminan de jugar?, ¿creen ustedes que podremos ayudar a María a solucionar su problema?</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p>
<p>Desarrollo: La docente les da a conocer el tema y les dice que hoy identificaremos los colores.</p> <p>La docente les presenta el material y les pide que exploren libremente, todos los niños entusiasmados colocan las pelotas indistintamente en las jabas, la docente les menciona que tienen que agrupar las pelotas de acuerdo a su color, teniendo en cuenta el color de la jaba.</p> <p>Rosely todavía tenía dificultad al momento de agrupar las pelotas lo mezclaba todo en la misma jaba, la docente le dice a ver, que te parece si le decimos a tu amiguito para que nos ayude a agrupar las pelotas, Rosely dice Brayner ya me acorde estas son de color rojo, azul.....</p> <p>La docente realiza el acompañamiento oportuno a todos los niños que presentan alguna dificultad al momento de agrupar las pelotas según su color.</p> <p>La docente les da plastilina para que moldeen sus pelotas de acuerdo a sus agrupaciones realizadas.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>

REFLEXIÓN: los niños y niñas tenían dificultad para seleccionar e identificar las pelotas de colores de acuerdo al color de la jaba, porque aún no logremos en su totalidad, ya que algunos niños necesitaban del acompañamiento oportuno de la docente.

Los niños al momento de agrupar mezclaban los colores

Los niños colocaban las pelotas, pero el color de la jaba no era el apropiado

ACCIÓN DE MEJORA: la aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego permitió que los estudiantes identifique y seleccionen algunos colores de manera libre al momento de agruparlos, como menciona Palacios y Ruiz (2002) considera el juego como la acción libre, espontanea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, así como también nos dice Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.

En la sesión de aprendizaje sobre “mi jabita de colores”, se brindó a los niños pelotas de diferentes colores, jabas de huevos pintadas de colores y sin pintar para que los niños realicen la actividad, donde que poco a poca se iba evidenciando el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos, los niños mostraban interés y concentración por lo que estaban realizando, pero aun todavía había dos niños que no lograban en su totalidad identificar los colores y necesitaban del acompañamiento oportuno de la docente, cuando la docente les entrega sus hojas para que realicen sus agrupaciones que realizaron aun no lo lograron realizar.

DIARIO DE CAMPO (4) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	09/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	RECONOCEMOS TEXTURAS REALIZANDO AGRUPACIONES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las siluetas que tienen la misma forma y las agrupa.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inició la sesión enseñando un libro de texturas: y les pregunta a los niños ¿qué creen ustedes que contiene este libro?, ¿todos los libros serán iguales?, ¿ustedes conocen algún objeto o áspero? Brayner contesto si profesora mi conejo tiene las orejas suavitas. Todos los niños participaron en forma entusiasta, estuvieron atentos a las interrogantes planteadas por la docente.</p> <p>La docente presenta el tema y les dice que hoy trabajaremos reconocer texturas.</p> <p>La docente les da el libro para que uno por uno toque las imágenes y mencione como lo siente suave o áspero.</p> <p>La docente les presenta siluetas de diferentes texturas (suave y áspero) y les dice a los niños que exploren libremente el material en un determinado tiempo, luego le pedimos que mencionen si todos los objetos tendrán la misma textura.</p> <p>La docente les dice que coloque en una caja las siluetas de textura suave y en otra las siluetas de textura áspera.</p> <p>La docente explica las diferencias entre las texturas (suaves, ásperas), en el momento de la agrupación, los niños agrupan las texturas suaves y ásperas sin ninguna dificultad, responden con mayor facilidad.</p>	<p>Interés de los niños</p> <p>Adquisición de saberes previos.</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias nuevas y adecuadas y el recojo de saberes previos ha permitido el desarrollo de la identificación y selección de siluetas en los estudiantes al momento de realizar agrupaciones.</p> <p>El material brindado me permitió que los estudiantes afiancen y seleccionen siluetas que tienen la misma textura y las agrupen.</p> <p>Buen manejo de los materiales</p> <p>Realizaban agrupaciones precisas</p> <p>Mostraban autonomía al realizar sus agrupaciones</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA: la aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la identificación de siluetas teniendo en cuenta la textura al momento de agruparlos, como menciona Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar, así como también menciona Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Reconocemos texturas realizando agrupaciones”, se brindó a los estudiantes un libro de texturas, siluetas de texturas y hojas para que dibujen sus agrupaciones, donde los niños muestran estar atentos, activos, participan más durante la actividad, expresan con mayor facilidad las agrupaciones de texturas que realizaron, y logran agrupar las texturas (suave y áspero) por separado, ya no necesitan tanto el apoyo de la docente, sino que son autónomos en las actividades que realizan.

DIARIO DE CLASE(5) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	11/07/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	ELABORAMOS NUESTROS COLLARES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las cuentas de acuerdo al tamaño para realizar su collar. Separa las piezas grandes y pequeñas y las agrupa.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Al iniciar la sesión los niños y niñas muestran interés al presentar el títere, escuchan con atención el cuento narrado, responden a todas las interrogantes planteadas por la docente, mencionan muy entusiastas que quieren ayudar a Mohana a elaborar su collar de colores.</p> <p>La docente les pregunta: ¿Qué le paso a Romina?, ¿conocen ustedes un collar? ¿Todas las perlas del collar serán del mismo tamaño?, ¿qué se necesita para hacer un collar?</p> <p>Desarrollo: la docente da a conocer el tema a todos los niños y les dice que hoy jugaremos a elaborar nuestros collares.</p> <p>Durante el desarrollo presentemos a los niños un collar elaborado (patrón) y fideos de colores (amarillo y azul) y de tamaño (grande y pequeño) y cola de rata para que ellos mismos elaboren su propio collar, teniendo en cuenta la secuencia de colores y tamaños presentados anteriormente por la profesora.</p> <p>Y les preguntamos: ¿Que creen ustedes que podremos hacer con estos materiales?, ¿les gustaría confeccionar un collar? Brayner dice profesora yo voy hacer un collar para regalarle a mi mamá, pero lo voy hacer de dos colores de azul y amarillo y la hora que viene a recogerme le voy a colocar en su cuello para que ella se sienta como una princesa de mi casa.</p> <p>Hubo dos niños que presentaron dificultad la docente se acercó y les pregunto: Haber Rosely vamos nuevamente a ver como es el colar de Mohana empezamos, azul grande, azul pequeño, amarillo grande, amarillo pequeño, azul grande.....Dayana por unos segundos se quedó callada y dijo ya se profesora primero es azul grande, luego azul pequeño..... Cuando todos los niños terminaron de elaborar su collar mostraron a sus demás amigos lo que han logrado, explicando verbalmente los pasos que han seguido para elaborar su collar.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>

REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias nuevas y adecuadas ha permitido el desarrollo de selección de objetos de acuerdo al tamaño para luego agruparlos.

Los niños mostraban mayor interés para realizar sus collares, la cual tenían mejor presentación.

ACCIÓN DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, mejorar la práctica docente y también mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la identificación de tamaños y colores, al momento de agruparlos o realizar el collar, como menciona Piaget que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que el centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). El juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.

En la sesión de aprendizaje sobre “Elaboramos nuestros collares”, se brindó a los niños fideos de diferentes colores y tamaños, cola de rata para que elaboren sus collares, en donde exploraban los materiales sin ningún temor, realizan preguntas con mayor seguridad a la docente, y también responde a las preguntas planteadas por la docente, en cuanto a la elaboración del collar los niños separaban los fideos por colores y tamaños, se mantenían concentrados a lo que realizaban ya no se distraen fácilmente, participan más durante la actividad al momento de expresarse lo hacían con mayor seguridad

DIARIO DE CLASE(6) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	20/08/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A DEGUSTAR LAS FRUTAS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Agrupen y degusten las frutas de acuerdo a su sabor y lo mencionen.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: La docente inicia la sesión presentándoles frutas picadas en una fuente todos los niños decían son frutas y están ricas yo quiero yo quiero decían, luego al pedirle que degusten fruta por fruta, y mencionen que sabor tienen, algunos niños decían la manzana roja es dulce y la manzana verde es acida y la piña también es acida.</p> <p>Cuando termina de degustar las frutas la docente les pregunta: ¿conocen ustedes algunas frutas dulces?, ¿conocen ustedes algunas frutas acidas?, ¿todas las frutas tendrán el mismo sabor?</p> <p>La docente les presenta el tema y les dice que hoy jugaremos a degustar las frutas. Durante el desarrollo mostré a los niños mandiles de frutas hechas de cartón, donde que ellos tenían que colocárselo y reconocer que fruta era , al momento que la docente mencionaba alguna fruta ellos se agrupaban de acuerdo a la fruta o sabor todos los niños estaban atentos a la indicaciones de la docente. Entonces la docente juntamente con los niños llegan a la conclusión que las frutas son dulces y acidas y que todas no tienen el mismo sabor.</p> <p>La docente les proporciona a todos los niños siluetas de frutas para que realicen un juego, por ejemplo simón dice que se agrupen todos los niños que tienen la silueta de las frutas de sabor dulce, luego les dice simón dice que se agrupen todos los niños que tienen las siluetas de las frutas de sabor ácido, Cristian todavía tiene dificultad al momento de agruparse porque él tenía la silueta de la fruta de sabor dulce pero él se dirige al grupo de las frutas acidas.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p> <hr/> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias nuevas y adecuadas ha permitido que los niños y niñas degusten las frutas de acuerdo a su sabor y las mencionen.</p> <p>Manipulaban por iniciativa propia diferentes frutas de acuerdo al sabor de su preferencia.</p> <p>Agrupaciones adecuadas teniendo en cuenta el sabor</p> <p>Los niños al momento de representarlo lo realizaban sin ninguna dificultad.</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, mejorar la práctica docente y también mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la identificación y agrupación sabores (ácido y dulce), como menciona Piaget que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que el centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa, así como también menciona Lachi, R (2015) que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución problemática del contexto en estudio.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a degustar las frutas”, se brindó a los niños frutas picadas de los sabores dulce y amargo para que deguste y mencionen si todas las frutas tienen el mismo sabor, donde los niños se muestran estar, atentos, activos y participan más realizando con mayor seguridad sus agrupaciones teniendo en cuenta los sabores de las frutas los niños se mantenían concentrados a lo que realizaban ya no se distraen fácilmente, al momento de expresarse lo hacían con mayor seguridad .

DIARIO DE CLASE (7) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	20/08/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	DESCUBRIMOS TAMAÑOS ENTRE NOSOTROS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Compara a sus amigos, teniendo en cuenta su tamaño Ordena a sus amigos de acuerdo a su tamaño
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inicia la sesión invitando a jugar simón dice que se paren todos los niños y que formen una fila de niños altos y niños bajos, Brayner dice profesora Cristian es más grande que yo. Todos se mostraban muy entusiasmados y participaban de manera libre durante el juego.</p> <p>¿Qué han formado?, ¿Todos los niños serán del mismo tamaño?, Los niños estaban atentos a las indicaciones de la docente y respondieron a todas las interrogantes planteadas.</p> <p>Durante el desarrollo pregunte a los niños: ¿Qué tamaños de niños tenemos en el aula? Cristian dice yo soy el más grande porque como mis menestras y ensalada, y los demás no crecen porque comen mucho dulce y tienen paracitos, Cristian se va dónde está su compañera Arely, se miden y dicen yo soy más grande.</p> <p>La docente les pide a los niños que se pongan espalda con espalda para ver si todos somos iguales, o quienes son más altos y más bajos, la docente juntamente con los niños llegan a una conclusión que todos no somos del mismo tamaño.</p> <p>La docente les entrega sus hojas para que dibujen los niños más altos y los niños más bajos, donde que ellos lo realizan con mayor dificultad y para finalizar exponen sus trabajos que han realizado.</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias nuevas y adecuadas ha permitido que los niños y niñas comparen y ordenen a sus amigos, teniendo en cuenta su tamaño.</p> <p>Los niños al momento de representarlo lo realizaban sin ninguna dificultad.</p> <p>Realizaban agrupaciones acerca de sus vivencias personales teniendo en cuenta el tamaño de sus compañeros.</p> <p>Contaban con estrategias adecuadas para realizar sus agrupaciones</p> <p>Demostraban autonomía al momento de representarlo de manera vivencial</p>	

ACCIÓN DE MEJORA: No dejar de aplicar las estrategias didácticas ligadas al juego me permitió, que los estudiantes busquen los objetos del aula que tengan el mismo tamaño como menciona Piaget que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que el centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). El juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.

En la sesión de aprendizaje sobre “Descubrimos tamaños entre nosotros”, donde los niños muestran más interés, reconocen e identifican el criterio tamaño con mayor facilidad, todas estas actividades les permitirán resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad que les serán de gran utilidad para la vida diaria, tienen estrategias adecuadas para ordenar a sus compañeros teniendo en cuenta el tamaño al momento de clasificar y seleccionar. Los niños están activos y participan con mayor facilidad, los niños se mantenían concentrados a lo que realizaban ya no se distraen fácilmente, al momento de expresarse lo hacían con mayor seguridad y ya no requieren tanto del acompañamiento oportuno de la docente, realizan sus actividades de manera autónoma.

DIARIO DE CLASE (8) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	27/08/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	RECONOCEMOS TAMAÑOS DE LOS OBJETOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce tamaños alto y bajo de los objetos
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inició la sesión jugando con los niños, pedimos que formen un círculo todos los niños que son más altos, luego que los niños más bajos corran alrededor del círculo que formaron los niños altos, cambiamos y pedimos que los niños bajos formen una fila y que los niños altos les entreguen a cada uno una pelota de trapo, luego todos se separan y lanzan la pelota a ver quién la lanza más alto.</p> <p>Luana dice profesora yo si subo en la mesa soy más grande que Cristian, y Arely es la más pequeña de todos en el aula porque ella no come fruta y sus menestras, tu</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>

<p>profesora eres grande porque has comido y no te has quedado pequeñita como Arely, Preguntamos: ¿Qué han jugado? ¿Qué tamaños tienen los niños del aula? ¿Qué cosas conocen que sean bajitas? ¿Qué cosas serán altas?, ¿Todos somos del mismo tamaño?</p> <p>Durante el desarrollo la docente escucha sus respuestas y les menciona que hoy van a conocer los tamaños de los objetos. ¿Por qué creen ustedes que los árboles son altos?, ¿ustedes conocen otros objetos altos y bajos? Si ¿como cuáles?</p> <p>Pedimos a los niños que mencionen que objetos altos y bajos hay en el aula, luego salimos fuera del aula y que observen como son los árboles, si hay árboles altos o bajos.</p> <p>Luego les entregamos en forma grupal siluetas de árboles, altos y bajos pedimos que los separen y realicen agrupaciones y las pegan en papelote, al terminar realizan comparaciones en que grupo hay muchos o pocos árboles y lo mencionan. Cada niño sale y explica que agrupación corresponde a los arboles altos y cual a la de los bajos.</p>	
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias didácticas me ha permitido establecer relaciones entre los objetos, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin.</p> <p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo a sus necesidades e interés.</p> <p>Identifica el tamaño de los objetos de manera vivencial</p> <p>Al momento de agrupar las siluetas de los arboles lo realizan sin ninguna dificultad</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA: No dejar de aplicar las estrategias didácticas ligadas al juego me permitió mejorar las nociones de clasificación, ya que los estudiantes al momento de agrupar las siluetas lo realizaban teniendo en cuenta los tamaños alto y bajo de los objetos que le sirven para algún fin como menciona Piaget que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que el centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa, así como también menciona, Quiñones, L. (2017) , la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.</p>	

En la sesión de aprendizaje sobre “Reconocemos tamaños de los objetos” donde los niños muestran más interés, reconocen e identifican el tamaño de los objetos con mayor facilidad, todas estas actividades les permitirá resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad que les serán de gran utilidad para la vida diaria, tienen estrategias adecuadas para ordenar objetos teniendo en cuenta el tamaño al momento de clasificar y seleccionar. Los niños están activos y participan con mayor facilidad, los niños se mantenían concentrados a lo que realizaban ya no se distraen fácilmente, al momento de expresarse lo hacían con mayor seguridad y ya no requieren tanto del acompañamiento oportuno de la docente, realizan sus actividades de manera libre.

DIARIO DE CLASE (9) I.E N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	03/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A VENDER HELADOS DE DIFERENTES TAMAÑOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Identifican los tamaños al momento de compararlos los helados
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inició la sesión motivando a los niños con un cuento, el heladero pepito los niños prestan atención a la narración de la docente.</p> <p>La docente les pregunta a los niños:</p> <p>¿De qué trato el cuento? , ¿Ustedes saben que ingredientes se necesitan para hacer los helados?, ¿todos los helados serán del mismo tamaño?</p> <p>Durante el desarrollo la profesora les invitó a jugar a vender helados, al inicio todos los niños querían ser los vendedores, la profesora les dijo pero si todos somos vendedores quien nos va a comprar los helados, ellos mismos se pusieron de acuerdo para ver que función cumpliría cada uno y que luego se cambiarían de roles.</p> <p>Brayner ofrecía a sus amigos ricos helados de diferentes sabores y tamaños diciendo helados, helados lleve sus ricos helados(vendo, vendo helados), Luana se acerca hacia el heladero y le dice que le dé un helado grade de fresa y le pregunta cuánto cuesta Brayner responde solo cincuenta céntimos porque así vende la señora Aurora.</p> <p>Al momento que la profesora les da sus hojas para que lo representen gráficamente lo realizaron sin ninguna dificultad porque ellos ya sabían diferenciar los tamaños.</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN: La aplicación de estrategias didácticas me ha permitido que los niños identifiquen los tamaños al momento de compararlos los helados.</p> <p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo a sus necesidades e interés.</p> <p>Identifica y compara el tamaño de los helados.</p> <p>Al momento de comparar los helados lo realiza sin ninguna dificultad</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA:</p> <p>No dejar de aplicar las estrategias didácticas ligadas al juego me permitió mejorar la agrupación y comparación de los helados, ya que los estudiantes al momento de agrupar los helados lo realizaban teniendo</p>	

en cuenta los tamaños grande y pequeño como menciona Piaget que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que el centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa, así como también menciona Quiñones, L. (2017), la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.

En la sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a vender helados de diferentes tamaños” los niños y niñas estaban muy entusiasmados por manipular los objetos presentados y descubrir las características perceptuales, es decir, los niños y niñas ya reconocen tamaños, color, forma, y dan a conocer sus necesidades, emociones, intereses y se da cuenta de algunas experiencias al interactuar con sus compañeros de su entorno, al momento de expresarse utiliza gestos, sonrisas, miradas con la intención de lograr su propósito, formulan preguntas que le interesa saber de la actividad de aprendizaje, todas estas acciones lo realiza por iniciativa propia, y ya no necesita tanto del acompañamiento oportuno de la docente.

DIARIO DE CLASE (10) I.E N°087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	05/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A RECONOCER LOS SONIDOS ONOMATOPÉYCOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Separa los objetos del aula que tengan el mismo tamaño.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Al iniciar la sesión los niños y niñas se mostraron emocionados por escuchar la canción, la docente les pide que realicen diferentes movimientos de acuerdo a la música.</p> <p>La docente les pregunta: ¿de qué trato la canción?, ¿qué animales conocen ustedes?, ¿todos los animales serán iguales?, ¿todos los animales realizarán el mismo sonido?</p> <p>Durante el desarrollo al mostrarles las marcaras, identificaron a los animales sin ninguna dificultad, y cuando se les pidió que realicen el sonido de los animales, lo realizaron rápidamente, cuando un niño realizo diferente sonido, los demás niños rápidamente al escucharlo, mencionaron que ese es un loro y no un gallo, Cristian dijo mi tía tiene un loro en su casa que silva.</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>

<p>Cuando les pedí que se agrupen de acuerdo a los sonidos onomatopéyicos, tuvieron dificultad, ya que algunos niños realizaban diferentes sonidos, pero si se relacionaba, pero al no identificarlo por el sonido se llamaban de acuerdo al relacionarse con su máscara.</p> <p>La docente realiza el acompañamiento oportuno a todos los niños que presentan alguna dificultad al momento de realizar los sonidos de acuerdo a las máscaras de los animales que les toco.</p> <p>Conforme iban jugando, ya entendían y reconocían los sonidos de los animales, y observaban quien tiene la máscara que le toco.</p>	
<p>REFLEXIÓN: Reconocimiento de los sonidos sin ninguna dificultad Buen manejo del material Exploraban por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses Los niños prestan atención a las indicaciones de la docente, lo que les permitió que identifiquen los sonidos onomatopéyicos sin ninguna dificultad.</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA: La aplicación de estrategias didácticas me permitió mejorar la práctica docente en el aprendizaje de los niños y niñas, como se sabe que educación inicial los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprende cuando juega e identifica los sonidos, como también para las diferentes nociones de clasificación de objetos que le sirven para algún fin como menciona, Jiménez (2005) En cuanto al aprendizaje la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.</p>	

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a reconocer los sonidos onomatopéyicos”, los niños formulan preguntas sobre la actividad y responden con mayor facilidad, su pronunciación de las palabras es más entendible, todas estas acciones les permiten a los niños incrementar su vocabulario, resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, por iniciativa propia los niños y niñas descubren relaciones entre las características de los objetos al momento de agrupar, lo realiza de una manera más rápida y segura, además han mejorado en las relaciones de semejanza y diferencia.

DIARIO DE CLASE (11)LE N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	10/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	NOS DIVERTIMOS PESCANDO LOS PECES DEL MAR
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona los peces que pesco de acuerdo a sus semejanzas Separa los peces que no se parecen
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: La docente lleva una caja de sorpresa generando interés de los niños por saber que había.</p> <p>La docente invita a la niña Arely para que saque lo que había dentro de la caja, empieza a sacar y sus demás amigos dicen son peces y estrellas.</p> <p>Una niña me dice profesora yo he visto en el rio peces, sus amigos le dicen en el rio no hay peces es viven en el mar porque yo lo he visto cuando fui a la costa con mi mamá.</p> <p>La docente les pregunta: ¿para qué sirven los peces?, ¿todos los peces serán iguales?, ¿Qué encontramos en el mar?</p> <p>Durante el desarrollo la docente les menciona que hoy jugaremos a pescar los peces del mar, los niños muy entusiasmados dicen que ya, pero Brayner dice profesora no tenemos la caña y la carne para poder pescar.</p> <p>La docente les presenta el material para que empiecen a pescar sus peces y otros animales que observaron como las estrellas de mar y los pulpos.</p> <p>La profesora les invito a jugar a pescar con los diferentes animales que viven en el mar proporcionándoles a cada niño una caña de pescar, al inicio todos los niños mezclaban los animales que pescaban en un solo lugar, pero cuando les invite a clasificarlos según su especie lo realizaron sin ninguna dificultad, conforme iban clasificando lo iban nombrando</p> <p>Brayner cogió un pulpo y un pescado y los comparó diciendo: “estos no son iguales le voy a colocar en otro lado”</p> <p>Durante la aplicación de sus hojas encerraron los animales del mar que son iguales sin ninguna dificultad.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>Selecciona los peces sin ninguna dificultad que pesco de acuerdo a sus semejanzas</p> <p>Separa los peces que no se parecen</p> <p>Buen manejo del material</p> <p>Los niños y niñas realizan por iniciativa propia sus agrupaciones</p> <p>Al momento de pescar, los niños y niñas realizaban diferentes movimientos</p> <p>Contaban con estrategias para realizar las agrupaciones</p> <p>Mejor interacción con sus amigos</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA:</p> <p>La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar la práctica docente, y también el aprendizaje de los niños y niñas en cuanto a las nociones de clasificación de objetos teniendo en cuenta el criterio establecido seleccionando los animales que pesco, de acuerdo a su semejanza y diferencia , separar los animales que no se parecen , así como menciona Vigotsky(1924),En su teoría socio cultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a</p>	

partir de los estímulos que le brinda la sociedad, así como también menciona Correa y Valencia (2004) ha permitido desarrollar capacidades de otras áreas curriculares, al poner en práctica esta estrategia ha servido para llegar a los niños y niñas de forma amena, lo cual generaban aprendizajes duraderos, el juego dentro de la enseñanza de aprendizaje de los contenidos de clasificación es esencial en el aprendizaje claro, rápido de los niños ya que esta estrategia goza de un ambiente de dinamismo.

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Nos divertimos pescando los peces del mar”, los niños formulan preguntas sobre la actividad y responden con mayor facilidad, su pronunciación de las palabras es más entendible, todas estas acciones les permiten a los niños incrementar su vocabulario, resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, por iniciativa propia los niños y niñas descubren relaciones entre las características de los objetos al momento de agrupar, lo realiza de una manera más rápida y segura, además han mejorado en las relaciones de semejanza y diferencia.

DIARIO DE CLASE (12) I.E N°087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	17/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A AGRUPARNOS CON LOS GORROS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Menciona las características de los gorros
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E N° 032 San Bernardino y la I.E N°087 -2019

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inició la sesión motivando a los niños con una caja de sorpresa, todos los niños muy entusiasmados por saber que contiene la caja, le dicen profesora lo puedes sacar lo que tiene quizás son chocolate o dulces Dayana dice quién te ha enviado esa caja profesora fue tu hermana o tu amiga.</p> <p>¿Les gustaría saber lo que contiene la caja?, todos los gorros serán iguales?, ¿En qué se diferencian los gorros?</p> <p>Durante el desarrollo la docente les presenta el tema a los niños y les dice que hoy jugaremos con los gorros.</p> <p>Los niños le dicen a la profesora esos gorros son de cumpleaños para que los ha traído o de quien es su fiesta.</p> <p>La docente les dice que se desplacen en el aula puestos los gorros y cuando escuchen una palmada se agruparan los niños que tienen los gorros con el mismo diseño.</p> <p>La docente les pide a los niños que mencionen los diseños de los gorros, Brayner dice algunos tienen estrellas de color amarillo, los demás tienen bolitas igual que las canicas.</p> <p>Arely dice a mí me gustan los gorro que tienen rayitas porque se parecen al arcoíris del cielo.</p> <p>Luego la docente les pide que mencionen las agrupaciones que han realizado.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>Menciona las características de los gorros por su semejanza y diferencia sin ninguna dificultad</p> <p>Las agrupaciones realizadas tenían relación con los gorros</p> <p>Sus dibujos se identificaban fácilmente</p> <p>Demostraban autonomía al realizar sus trabajos</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA: No dejar de aplicar la Matemática recreativa como estrategia didáctica ya que sabemos que con la ayuda de ella se puede lograr una clasificación de objetos, como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo las estructuras intelectuales, así como también menciona Paucar, V. (2017 que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.</p>	

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a agruparnos con los gorros”, los niños se muestran estar atentos, activos y formulan preguntas sobre la actividad y demuestran mayor seguridad al comparar y agrupar los gorros, descubren las características que les hacen diferentes uno de otro, su pronunciación de las palabras es más entendible, todas estas acciones les permiten a los niños incrementar su vocabulario, resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, por iniciativa propia los niños y niñas descubren relaciones entre las características de los gorros al momento de agrupar, lo realizan de una manera más rápida y segura, además han mejorado en la agrupación y comparación de objetos.

DIARIO DE CLASE (13) I.E N°087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	19/09/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	EL JARDÍN DE LAS FLORES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona las flores de acuerdo al criterio (color) Identifica los colores al seleccionar las flores
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: La docente les presenta un libro grande de cuentos y les pregunta ¿de qué será este libro?, ¿qué imágenes observan en el libro? Dayana dice que hay un niño en una tienda comprando flores para su mamá, Brayner dice profesora me podrías leer el cuento, yo quiero saber de qué trata. La docente les dice que sí, todos los niños muestran interés por saber de qué trata el cuento.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el cuento?, ¿Qué problema tuvo Rosita?, ¿todas las flores serán iguales?, ¿de qué colores eran las flores que recogió Rosita?</p> <p>Durante el desarrollo les mostré flores de diferentes colores y les dije que pueden manipularlo y les pregunté ¿creen ustedes que con este material podríamos ayudarle a María a solucionar su problema? El niño Brayner me dijo que sí porque vamos a separar las flores rojas a una canasta y así separamos todas las demás flores por colores. Luana dice profesora yo le puedo traer flores a María de mi jardín yo tengo muchas de color rojo, blanco, amarillo y moradas para que pueda regalarle a su mamá.</p> <p>La docente les entrega sus hojas para que dibujen de acuerdo a sus agrupaciones que han realizado, los niños lo realizan sin ninguna dificultad.</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p> <p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXIÓN:</p> <p>Selecciona las flores de acuerdo al criterio (color)</p> <p>Identifica los colores al seleccionar las flores</p> <p>Sus dibujos se identificaban fácilmente</p> <p>Demostraban autonomía al realizar sus trabajos</p>	

ACCIÓN MEJORA: La aplicación de la matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos, como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Paucar, V. (2017) que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “El jardín de las flores”, los niños identifican los colores con rapidez al agrupar las flores de acuerdo a su color sin ninguna dificultad, descubren las características perceptuales de estos es decir, reconocen su color de manera autónoma, con mayor facilidad expresan sus emociones, su pronunciación es más entendible, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, al momento de representarlo gráficamente utilizan diversas estrategias de creatividad, demostraban máxima seguridad en lo que realizaban al agrupar.

DIARIO DE CLASE (14) I.E. N° 087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	08/10/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	DESCUBRIMOS QUE OBJETOS SON GRUESOS Y DELGADOS
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Selecciona los objetos gruesos y delgados y los agrupa. En sus hojas pintaran de rojo todos los objetos gruesos y de amarillo los objetos delgados.
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E N° 032 San Bernardino y la I.E N°087 -2019

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inició la sesión mencionando a los niños que hoy vamos a jugar a ser piratas, vamos a imaginar que estamos en un barco en medio del mar y vamos a bajar en una isla a buscar el tesoro escondido, los tesoros están escondidos entre los sectores del aula, (previamente hemos colocado objetos forrados gruesos y delgados) iniciamos el juego, colocamos a los niños al centro del aula dentro de la silueta del barco que hemos dibujado, nos movemos como si estuviéramos en el agua, cuando decimos llegamos a la isla, todos los niños salen y empiezan a buscar el tesoro, conforme los</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p>

<p>encuentran los van colocando dentro del barco, luego suben al barco para salir del agua, salen del barco sacando el tesoro encontrado.</p> <p>Sacamos la silueta del barco y nos sentamos alrededor colocando lo que hemos encontrado en el centro.</p> <p>La docente les pregunta ¿Qué sintieron al buscar los objetos?, los niños mencionaron que tenían ansias de encontrar los objetos y ser quienes encuentran más tesoros ¿creen ustedes que todos los objetos encontrados serán iguales? ¿Porque? Un niño dijo que no porque eran flaquitos.</p>	
<p>Durante el desarrollo docente invita a los niños a jugar a construir sus torres con material concreto.</p> <p>Se les entrega materiales del aula para construir sus torres, pero antes clasifican y agrupan el material de acuerdo a su forma, tamaño, color. Los niños exploran el material libremente. Luego la docente pide a los niños que armen torres de acuerdo a sus gustos y preferencias teniendo en cuenta algunas de las características del material. Después de haber jugado la docente entrega hojas de papel bond para que representen gráficamente lo que han construido.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXION: La aplicación de las estrategias didácticas nuevas y adecuadas ha permitido el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos gruesos y delgados al momento de agruparlos.</p> <p>Identifica el grosos al seleccionar los colores y plumones encontrados en el aula sin ninguna dificultad.</p> <p>Colorean los objetos según su grosor de manera autónoma.</p> <p>Sus representaciones son más entendibles</p>	
<p>ACCIÓN DE MEJORA: La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos (grosso, delgado), como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). El juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.</p>	

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Descubrimos que objetos son gruesos y delgados”, los niños muestran interés por explorar los objetos del entorno, descubren las características perceptuales con mayor claridad, identifican la dimensión de los objetos con rapidez al agrupar los objetos de acuerdo a su dimensión sin ninguna dificultad, con mayor facilidad expresan sus emociones, su pronunciación es más entendible, todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, al momento de representarlo gráficamente utilizan diversas estrategias de creatividad, demostraban máxima seguridad en lo que realizaban al agrupar, en sus hojas de trabajo.

DIARIO DE CLASE (15) I.E. N° 087CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	10/10/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A CONSTRUIR TORRES
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce los colores tamaños, formas al agruparlo y clasificarlo según sus características
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E N° 032 San Bernardino y la I.E N°087 -2019

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inició la sesión mencionándoles que hoy vamos a jugar a formar nuestras casas con los sólidos geométricos, para ello debemos de recordar las normas de juego para evitar lastimarnos, entre todos arman sus casas de manera libre y cuando terminan les preguntamos</p> <p>¿Qué han formado? ¿Qué usaron? ¿Cómo son los sólidos que colocaron? ¿Qué colores son? ¿A qué formas se parecen?, todos los niños en coro mencionaban que están construyendo su casa y que necesitan muchos cuadrados, otros separaban los triángulos de los cuadrados, cuando terminaron de armar, guardaron los materiales en los tapers, pero colocándoles de acuerdo a su color y forma.</p>	<p>Problematización</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Motivación</p>
<p>Desarrollo: Durante el desarrollo cuando les mencione que hoy íbamos a pescar se emocionaron, y cuando les presente el material querían pescar rápido sus peces y otros animales que observaron como las estrellas de mar y los pulpos.</p> <p>la profesora les invito a jugar a pescar con los diferentes animales que viven en el mar proporcionándoles a cada niño una caña de pescar, al inicio todos los niños mezclaban los animales que pescaban en un solo lugar, pero cuando les invite a clasificarlos según su especie lo realizaron sin ninguna dificultad, conforme iban clasificando lo iban nombrando.</p> <p>José cogió un pulpo y un pescado y los comparó diciendo: “estos no son iguales le voy a colocar en otro lado”. Durante la aplicación de sus hojas encerraron los animales del mar que son iguales sin ninguna dificultad.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>

REFLEXIÓN: La aplicación de las estrategias didácticas nuevas y adecuadas ha permitido el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de construir sus torres.

Se expresan de manera verbal lo que han realizado y mencionan los materiales que han utilizado.

Mejor presentación de sus dibujos

ACCION DE MEJORA: La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de construir sus torres, como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Castellar,G, González, S, y Santana,Y. (2015). El juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo afectivo-social e intelectual, así como también las nociones de clasificación, con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas a su desarrollo y a la solución de problemas.

En la siguiente sesión de aprendizaje sobre “Jugamos a construir torres”, los niños muestran interés por explorar los objetos de su entorno, y descubren las características personales de estos, es decir, reconocen su color, forma, tamaño, con mayor facilidad. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones los que les lleva a comparar, agrupar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones le permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad de una manera más eficaz y fácil.

DIARIO DE CAMPO (16) I.E N°087 CAPILLA DE UNANCA	
ÁREA	Matemática
DÍA	22/10/2019
HORA	11:20 am
EDAD	03 años
TEMA	JUGAMOS A LA SERPIENTE
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Reconoce los colores tamaños, formas al agruparlo y clasificarlo según sus características
DOCENTE	Ventura Cotrina, Nancy Aracely

PROCESOS PEDAGÓGICOS	INTERPRETACIÓN
<p>Descripción: Se inició la sesión mencionándoles que hoy vamos a jugar a la serpiente, luego les invite a los niños a salir al patio donde todos colaboraron, cuando les presente la bolsa, querían saber qué es lo que había dentro, cuando les presente lo que había traído, les pregunte ¿Qué podemos hacer con las cintas?, los niños mencionaron, una sogá, no una culebra grandota, una salta sogá, los niños unían las cintas indistintamente.</p>	<p>Problematización Recojo de saberes previos Conflicto cognitivo Motivación</p>
<p>Desarrollo: La docente escucha sus respuestas y les menciona que hoy van a conocer los tamaños de los objetos. ¿Por qué creen ustedes que los árboles son altos?, ¿ustedes conocen otros objetos altos y bajos? Si ¿como cuáles? Pedimos a los niños que mencionen que objetos altos y bajos hay en el aula, luego salimos fuera del aula y que observen como son los árboles, si hay árboles altos o bajos. Luego les entregamos en forma grupal siluetas de árboles, altos y bajos pedimos que los separen y realicen agrupaciones y las pegan en papelote, al terminar realizan comparaciones en que grupo hay muchos o pocos árboles y lo mencionan. Cada niño sale y explica que agrupación corresponde a los arboles altos y cual a la de los bajos.</p>	<p>Acompañamiento oportuno de la docente.</p>
<p>REFLEXION: La aplicación de las estrategias didácticas adecuadas ha permitido el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de jugar a la serpiente. Representan de manera vivencial, gráfica y estructurada. Al momento de representar en sus hojas de aplicación se puede diferenciar el largo con el corto. Comentaban de forma espontánea lo que han realizado al dibujar, adecuado uso del material</p>	
<p>ACCION DE MEJORA: La aplicación de la Matemática recreativa como estrategia didáctica me permitió mejorar el aprendizaje de los niños en cuanto a las nociones de clasificación de objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos, al momento de jugar a la serpiente, tanto en la representación gráfica, vivencial, como de material estructurado, como considera Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales, así como también menciona Paucar, V. (2017 que la aplicación del juego como estrategia didáctica incrementa significativamente el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial.</p>	

En esta última sesión de aprendizaje sobre “**Jugamos a la serpiente**”, los niños muestran interés por explorar los diversos objetos de su entorno, comparan y descubren las características personales de estos, es decir, reconocen su color, forma, tamaño, con mayor facilidad. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones los que les lleva a comparar, agrupar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones le permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad de una manera más eficaz y fácil, al momento de agrupar los objetos lo realizan sin temor, están seguros de las acciones que realizan, comunica con claridad la comprensión de las agrupaciones realizadas.

ANÁLISIS DE COMPROBACIÓN SOBRE LOS RESULTADOS

IE N° 032 “SAN BERNARDINO”	IE N° 087 “CAPILLA DE UNANCA”
<p>En la aplicación de las sesiones sobre la matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones de clasificación se evidencio que los niños no agrupaban los objetos de acuerdo al criterio establecido, no reconocían las características de los objetos, al momento de agrupar mezclaban todos los objetos sin tener en cuenta el criterio lo que significaba que ello no establecían relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, con la aplicación de las diversa sesiones, paulatinamente se fue ganando el aprecio y aceptación por parte de los niños, la cual fue evidenciándose en el progreso y desarrollo de las nociones de clasificación en los niños de dicha institución, basados en las teorías propuestas por Piaget y Groos.</p>	<p>En la aplicación de las sesiones sobre la matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones de clasificación se evidencio que los niños no agrupaban los objetos de acuerdo al criterio establecido, les parecían aburrido, cuando clasificaban mezclaban todo, no reconocían las características de los objetos, lo que significaba que ello no establecían relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, con la aplicación de las diversa sesiones, paulatinamente se fue ganando el cariño aprecio y aceptación por parte de los niños, la cual fue evidenciándose en el progreso y desarrollo de las nociones de clasificación en los niños de dicha institución, basados en las teorías propuestas por Piaget y Groos.</p>
<p>Interpretando las realidades de las dos instituciones educativas estudiadas las semejanzas son significativas porque encontraron el mismo problema de aprendizaje en las nociones de clasificación de objetos y con la intervención utilizando la matemática recreativa y en base a lo propuesto por los teóricos Piaget y Groos se logró el aprendizaje en los niños.</p>	

I.E N° 032 “SAN BERNARDINO”	I.E N° 087 “CAPILLA DE UNANCA”
<p>En la aplicación de las sesiones sobre la matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones de clasificación, se evidencio que los niños después de aplicar las sesiones de relaciones de semejanza y diferencia de objetos agrupaban los objetos de acuerdo al criterio establecido, ya reconocían las características de los objetos, al momento de agrupar separan los objetos teniendo en cuenta el criterio lo que significaba que ello los estudiantes ya establecen relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, con la aplicación de las diversa sesiones, paulatinamente se fue ganando el aprecio y aceptación por parte de los niños, la cual fue evidenciándose en el progreso y desarrollo de las nociones de clasificación en los estudiantes de dicha institución, basados en las teorías propuestas por Piaget y Groos.</p>	<p>En la aplicación de las sesiones sobre la matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones de clasificación, se evidencio que los niños después de aplicar las sesiones de relaciones de semejanza y diferencia de objetos agrupaban los objetos de acuerdo al criterio establecido, ya reconocían las características de los objetos, al momento de agrupar separan los objetos teniendo en cuenta el criterio lo que significaba que ello los estudiantes ya establecen relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, con la aplicación de las diversa sesiones, paulatinamente se fue ganando el aprecio y aceptación por parte de los niños, la cual fue evidenciándose en el progreso y desarrollo de las nociones de clasificación en los estudiantes de dicha institución, basados en las teorías propuestas por Piaget y Groos.</p>
<p>Interpretando las realidades de las dos instituciones educativas estudiadas las semejanzas son significativas porque encontraron el mismo problema de aprendizaje en las nociones de clasificación de objetos y con la intervención utilizando la matemática recreativa y en base a lo propuesto por los teóricos Piaget y Groos se logró el aprendizaje en los niños.</p>	

SISTEMATIZACIÓN DE RESULTADOS

CATEGORÍA.	SESIÓN	INICIO	PROCESO	LOGRO	TEORIZACIÓN
Formas	Agrupamos formas (1)	Dificultad para identificar las formas	A través del juego libre los niños identifican las formas.	A través de la matemática recreativa los niños identifican las formas con facilidad.	Piaget dice que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas
Formas	Agrupamos formas (2)	Proceso para identificar las formas.	A través del juego libre los niños identifican las formas.	A través de la matemática recreativa los niños identifican las formas con facilidad.	Piaget dice que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas
Colores	Identificación de colores	Dificultad para identificar los colores	A través del juego los niños identifican los colores	A través de la matemática recreativa los niños identifican los colores con facilidad	Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales
texturas	Reconocimiento de textura	Facilidad para identificar las texturas	A través del juego los niños identifican texturas	A través de la matemática recreativa los niños identifican las texturas con facilidad.	Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar.

colores	Identificación de colores	Proceso de identificación de colores	A través del juego los niños identifican los colores	A través de la matemática recreativa los niños identifican los colores con facilidad.	Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar.
Colores y diseños	Identificación de colores y diseños	Facilidad de reconocimiento de colores y diseños.	A través del juego los niños identifican colores y diseños	A través de la matemática recreativa los niños identifican los colores y diseños con facilidad	Piaget que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que el centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa.
colores	Identificación de colores	Facilidad de reconocimiento de colores	A través del juego los niños identifican las colores	A través de la matemática recreativa los niños identifican los colores con facilidad	Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar.
Sabores	Diferencia de sabores	Facilidad de reconocimiento de sabores	A través del juego los niños identifican los sabores.	A través de la matemática recreativa los niños identifican los sabores con facilidad	Vigotsky En su teoría socio cultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad.
Tamaños	Descubrimos tamaños	Facilidad de reconocimiento de tamaños	A través del juego los niños identifican los tamaños	A través de la matemática recreativa los niños identifican los tamaños con facilidad	Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar.

Tamaños	Identificación de tamaños	Facilidad de reconocimiento de tamaños	A través del juego los niños identifican los tamaños	A través de la matemática recreativa los niños identifican los tamaños con facilidad	Vigotsky en su teoría socio cultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad.
Tamaños	Identificación de tamaños	Facilidad de reconocimiento de tamaños.	A través del juego los niños identifican los tamaños	A través de la matemática recreativa los niños identifican los tamaños con facilidad	Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales
Sonidos	Identificación de sonidos	Facilidad de reconocimiento de tamaños.	A través del juego los niños identifican los sonidos.	A través de la matemática recreativa los niños identifican los sonidos con facilidad	Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales
Colores y formas	Semejanza y diferencia de formas y colores	Facilidad de reconocimiento de colores y formas	A través del juego los niños agrupan por semejanza y diferencia	A través de la matemática recreativa los niños agrupan por semejanza y diferencia con facilidad	Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar.
Diseños	Semejanza y diferencia de diseños	Facilidad de reconocimiento de diseños	A través del juego los niños agrupan por semejanza y diferencia los diseños.	A través de la matemática recreativa los niños agrupan por semejanza y diferencia (diseños) con facilidad	Vigotsky en su teoría socio cultural señala que el aprendizaje es producto de la interacción social, mientras más interactúa el niño con su entorno mayor será su aprendizaje, también considera al niño como un ser activo capaz de construir su

					propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda la sociedad.
Colores	Identificación de colores	Facilidad de reconocimiento de colores.	A través del juego los niños identifican los colores.	A través de la matemática recreativa los niños identifican los colores con facilidad	Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales
Grueso y delgado	Identificación de dimensiones	Facilidad de reconocimiento de dimensiones (grueso y delgado)	A través del juego los niños identifican grueso y delgado	A través de la matemática recreativa los niños identifican las dimensiones grueso y delgado con facilidad	Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar.
Formas	Identificación de formas	Facilidad de reconocimiento de formas	A través del juego los niños identifican las formas.	A través de la matemática recreativa los niños identifican las formas con facilidad	Piaget dice que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo las estructuras intelectuales
Tamaños	Identificación de tamaños largo y corto	Facilidad de reconocimiento de tamaños largo y corto.	A través del juego los niños identifican los tamaños, largo y corto	A través de la matemática recreativa los niños identifican los tamaños largo y corto con facilidad	Piaget el aprendizaje constructivista parte de los saberes previos de los niños y niñas, de sus hipótesis, de su manera de organizar las matemáticas y de su manera de pensar.

Comprobación de hipótesis de acción.

Aplicando el programa de matemática recreativa como estrategia didáctica influyo significativamente en el desarrollo de las nociones de clasificación por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Utilizando la matemática recreativa como estrategia didáctica influyó significativamente en el desarrollo de nociones de semejanza y diferencia en el área de matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

CONCLUSIONES

El programa de Matemática recreativa como estrategia didáctica influyo en el desarrollo de las nociones de agrupación, criterios, forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de matemática con los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

Utilizando la matemática recreativa como estrategia didáctica influyó en el desarrollo de nociones de semejanza y diferencia en el área de matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

- ✓ La Matemática recreativa como estrategia didáctica desarrolla las nociones de agrupación por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de matemática con los niños y niñas de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.
- ✓ Utilizando la Matemática recreativa como estrategia didáctica desarrolla las relaciones de semejanza y diferencia, en el área de matemática con los niños y niñas de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

RECOMENDACIONES

- Al ministerio de educación, dirección regional de educación y UGEL San Pablo que promuevan en los profesionales de educación el desarrollo de la investigación acción, como alternativa de mejora de su práctica pedagógica.
- A los docentes de educación inicial que utilicen la matemática recreativa como estrategia didáctica para motivar el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas del nivel inicial.
- Al director, docentes del IESP 13 DE JULIO DE 1882 que trabajen la matemática recreativa para estimular en el estudiante del nivel inicial el desarrollo del pensamiento crítico.
- A las estudiantes de educación inicial que valoren el juego como una estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- A los padres de familia que estimulen el aprendizaje de la matemática en sus niños para que estos sean capaces de solucionar sus problemas y actuar de manera crítica en la vida cotidiana constituyéndose en personas exitosas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castellar, González y Santana (2015) en su tesis titulada: *“Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia”*, universidad del Tolima en convenio con la universidad de Cartagena facultad de ciencias sociales y educación licenciatura en pedagogía infantil Cartagena 2015. Recuperado 7/08/2018.
- Capella, P. y Sánchez, L. (2004). *Aprendizaje constructivista*. Lima, Perú: Editorial San Marcos. Recuperado 25/07/2018.
- Correa, A. & Valencia, O. (2004). influencia de los juegos para desarrollar la noción de clasificación del área lógico matemática y las demás áreas, aplicado a los niños y niñas de 3 años del jardín N° 322 “San Martin” de la ciudad de Cajamarca durante el año 2004. Cajamarca: I.S.P.P “Hno. VEG”. Recuperado 25/09/2018.
- Ferrero L (2004) *El juego y la matemática* MADRID: Editorial. La muralla S.A.
- Geist, E. (2006). Los niños nacen matemáticos: Animando y promoviendo el desarrollo temprano de los conceptos matemáticos en niños menores de 5 años. Ponencia presentada en el primer congreso internacional lógico – matemático en educación infantil. España. Recuperado el 10/08/2018.
- Groos, K. (1902). *The play of man*. New York: 1902. En línea: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>. Recuperado 28/07/2018
- Jiménez, C (2008). *El juego nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Bogotá: magisterio.
- Lachi J. (2015). *Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Competencia De Número Y Operaciones En Niños (As) De Cinco Años*. (Tesis

pregrado) Perú. En línea

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf, recuperado 08/08/2018.

Montessori, M. (2003). El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia, estudio de Carmen Sanchidrián Blanco. Madrid, España: Mc Graw Hill.

Minedu (2016). Currículo nacional (p.133). En línea:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>. Recuperado 22/09/2018.

Minedu (2016) en el Programa Curricular de Educación Inicial (pg. 169).en

línea:<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>. Recuperado 22/09/2018.

Piaget, J. (1946). “*la enseñanza de las matemáticas*”. En línea:

<http://www.centroedumatematica.com/memorias-icemacyc/349-540-2-DR-T.pdf>. Recuperado 02/11/2018.

Paucar (2017) *Aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°. 1127, de la Universidad Nacional de Huancavelica, Perú*, para optar el título de segunda especialidad profesional de educación inicial. Recupeado 28/10/2018.

(Vygotsky, L. (1896 – 1934). Vygotsky y su teoría constructivista del juego. Recuperado el día 1 de junio del 2018. De <https://maricampo2.wordpress.com>.)

Quiñones, L. (2017) El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, Universidad Cesar Vallejo, para optar el grado académico de

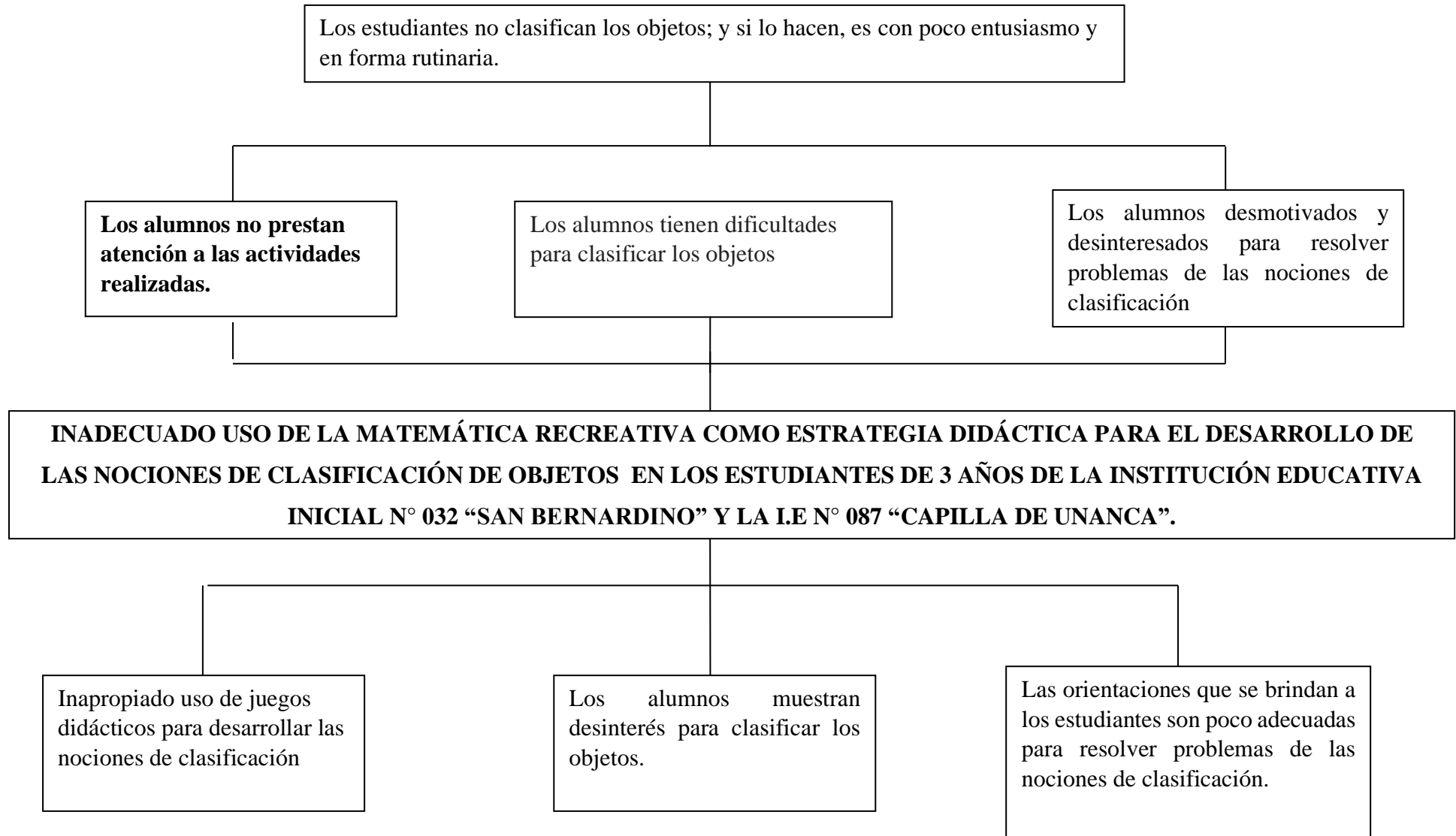
maestra en educación: En línea:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14115/Qui%C3%B1ones_CSL.pdf?sequence=1. Recuperado el día 15 de septiembre del 2018.

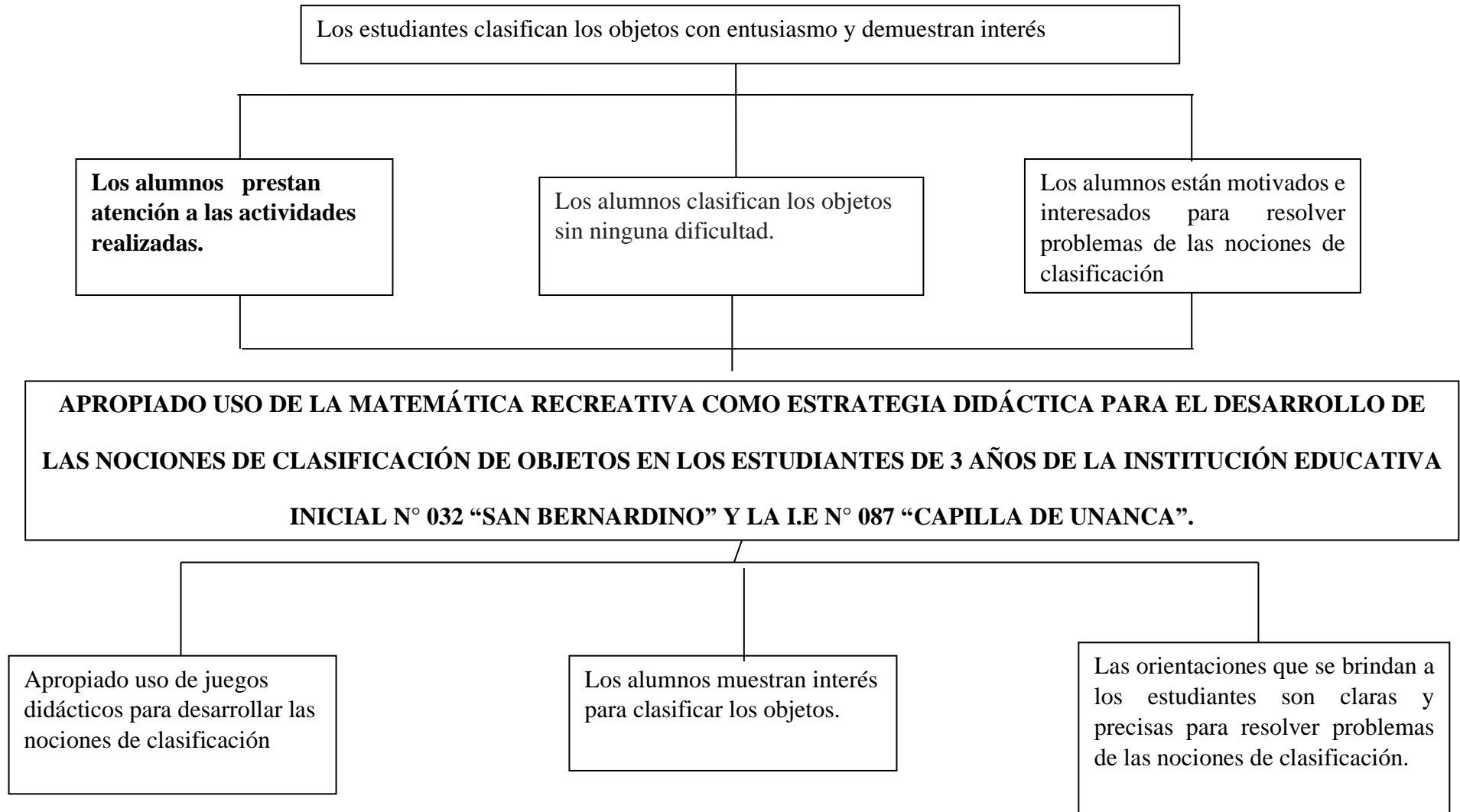
Rafael (2016) realizó la tesis *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E. inicial N° 584 San Pablo, Chota, 2016* Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial: http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1388/T016_27422767_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Recuperado 22/09/2018.

ANEXOS

ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2: ÁRBOL DE OBJETIVOS



ANEXO 03

“Programa De Matemática Recreativa Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo De Las Nociones De Clasificación De Objetos En El Área De Matemática.”

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N° 032
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

1.2. Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

1.3. Nivel : Inicial

1.4. Edad: : 3 años

1.5. Fecha : 12/06/2019

JUSTIFICACIÓN:

El presente programa tiene como finalidad desarrollar las nociones de clasificación en el área de Matemática, ya que los niños y niñas presentan dificultad al momento de clasificar los objetos de acuerdo al criterio establecido y no establecen una relación de uno a uno, entre colecciones, no distinguen los objetos por semejanza y diferencia. Se observó el desinterés de los niños y distracciones tales como: estar hablando con los demás compañeros, manipulando juguetes o alimentos y observando otras actividades de libros a la hora que la docente está explicando alguna actividad, del docente depende que los niños y niñas tenga atracción por el área de matemática, por aprender, es este quien crea un ambiente de aprendizaje favorables con el objetivo de que los niños y niñas puedan

tener un aprendizaje significativo referidos al relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales para que les permitan desarrollar competencias y habilidades matemáticas, explorar los objetos que tienen a su alcance, y así puedan descubrir sus características, resolver de manera práctica los problemas que surgen en sus actividades cotidianas poniendo en juego sus propias estrategias.

II. OBJETIVOS:

GENERAL:

Determinar la influencia del enfoque lúdico de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática con los estudiantes de 3 años en la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca” de San Pablo 2019.

ESPECIFICO

- Utilizar la Matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones de agrupación por criterios de forma, color, tamaño, texturas, dimensiones, sabores y sonidos, en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.
- Utilizar la Matemática recreativa como estrategia didáctica para las relaciones de semejanza y diferencia, en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.
- Determinar la influencia de la Matemática recreativa como estrategia didáctica para el desarrollo de nociones de clasificación de objetos en el área de Matemática en los estudiantes de 3 años en la I.E N° 032 “San Bernardino” y la I.E N° 087 “Capilla de Unanca”.

III. TEORÍAS:

Para Groos el juego es pre ejercicios de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande.

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, pero la idea no es que el niño aprenda a resolver problemas en la escuela, sino que la escuela le sirva como puente para que los conocimientos adquiridos sean mejorados a partir de una enseñanza enfocada en el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, a través de estrategias pertinentes.

Piaget, enfocó parte de su teoría a la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Es esta una de las razones por la cual se eligió esta corriente educativa, para respaldar el desarrollo del material didáctico.

Para Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas. El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

1.1 Nivel : Inicial

1.2 Edad: : 3 años

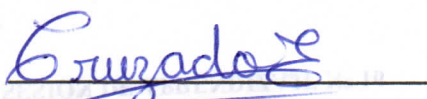
1.3 Fecha : 20/06/2019

TITULO: JUGAMOS A AGRUPAR LAS FORMAS

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Selecciona las siluetas que tienen la misma forma y las agrupa.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos con un cuento, era el cumpleaños del círculo y decidió hacer una fiesta, invito a sus amigos a su fiesta, todos los círculos iban llegando y entraban, pero cuando llego el cuadrado con el triángulo, no podían entrar por la puerta, el círculo preocupado llamo a sus padres para que los ayuden a entrar, pero por más esfuerzo que hacían nada podían hacer, hasta que su amiguito dijo no son ellos, el problema es la puerta y tenemos que cambiar, su papa del círculo trajo una sierra y corto la puerta dándole forma para que ellos puedan pasar, entraron y todos se divertieron en la fiesta. • ¿Qué les pareció el cuento? ¿Qué sucedió? ¿Por qué no podían entrar el triángulo y el cuadrado? ¿Qué hicieron para que puedan entrar? ¿todas las figuras serán iguales? 	Cuento Imágenes	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Les presentamos el tema a los niños y les decimos que hoy jugaremos agrupar las formas geométricas. • Presentamos un dado con figuras geométricas. • Luego en una caja presentamos siluetas de figuras geométricas. • Luego explicamos que jugaremos a tirar el dado para ver que figura sale, invitamos a los niños a tirar el dado uno por uno y que mencionen la figura que sale. • Después volverán a tirar el dado y buscaran todas las figuras iguales a las que salió para que las agrupen. • Después que van agrupando cada niño mencionara que figuras agrupo. • En sus hojas dibujaran las agrupaciones que han realizado. 	Caja con siluetas de figuras geométricas. Dado Papel bond Lápiz Crayolas	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego con el dado? ¿Cómo se sintieron hoy? 		5 min


DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

1.1 Nivel : Inicial

1.2 Edad: : 3 años

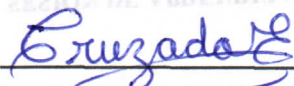
1.3 Fecha : 02/07/2019

I.- TITULO: JUGAMOS A ELABORAR NUESTRAS CASAS CON LAS FIGURAS GEOMETRICAS

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Reconoce las figuras geométricas y las compara por tamaños al realizar su casa.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños, nos sentamos con los niños en círculo e iniciamos a recordar sobre las figuras geométricas estudiadas la clase anterior y como había aprendido las figuras haciendo las siguientes preguntas. ¿recuerdan el cuento de la clase anterior? ¿Qué hemos hecho la clase anterior?, ¿recuerdan que figuras hemos visto?, ¿Cómo reunimos a las figuras geométricas? 		10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Formamos equipos de trabajo de acuerdo a su afinidad. • Les mencionamos que hoy vamos a jugar a formar nuestras casas con los sólidos geométricos. • Para ello debemos de recordar las normas de juego para evitar lastimarnos, entre todos los integrantes de cada equipo arman sus casas y cuando terminan les preguntamos. • ¿Qué han formado? ¿Qué usaron para formar sus casas? ¿Cómo son los sólidos que colocaron? ¿de qué color son sus casitas? ¿qué formas tienen? • Escuchamos sus respuestas y las compartimos con todos. • Luego les entregamos en forma individual siluetas de figuras geométricas, pedimos que mencionen que figuras son, que tamaño es, que colores les toco, luego les pedimos que las agrupen los observamos y nos acercamos a preguntarles como lo están haciendo, cada niño menciona que agrupaciones realizó. • Después decimos a cada uno que de las agrupaciones que realizaron escojan las formas geométricas con las que formaron su casa, acompañamos su trabajo, luego pedimos que cada equipo mencione como hizo su casa y que formas utilizó. 		30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Cómo agruparon las formas? ¿Cómo construyeron su casita? ¿Cómo se sintieron hoy? 		5 min



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

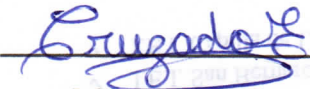
- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad : 3 años
 1.3 Fecha : 04/07/2019
TITULO : Mi jabita de colores.

II.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Selecciona las pelotas de colores de acuerdo al color de la jaba Identifica los colores al colocar las pelotitas en la jaba.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	Y
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos formando un círculo y jugando a la ronda hasta que damos la orden de sentarnos formando un círculo con los niños, creando un ambiente de expectativa, les menciono que hoy les voy contar algo que le ha sucedido a una amiga: Un día María estaba jugando en su cuarto con pelotas de diferentes colores, todos estaban en diferentes partes, en ese momento llego su mamá y al ver que su cuarto estaba desordenado le dijo a María tienes que ordenar las pelotas de acuerdo a su color. María no sabía cómo ordenar las pelotas de acuerdo a su color; María se quedó pensando cómo hacerlo y se • ¿Qué le pasa a María? ¿Qué le pidió que haga su mamá? ¿Cómo podemos ayudar a María a solucionar su problema? 	historia	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente entrega el material, los niños exploran libremente • La docente pregunta ¿creen ustedes que este material nos servirá para poder ayudar a María a solucionar su problema? • Pedimos a los niños que ordenen las pelotas de manera libre. • Observamos el trabajo de los niños de manera discreta. • La docente da el acompañamiento oportuno a cada niño que tenga dificultad • Al terminar su trabajo los niños explican cómo han ordenado sus pelotas de acuerdo al criterio. • la docente entrega sus hojas de trabajo para que hagan bolitas de plastilina y las peguen en el color de la jaba que corresponde. 	Pelotas Jabas de colores Papel bond plastilina	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy? 		



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

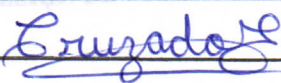
- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad: : 3 años
 1.3 Fecha : 09/07/2019

I.- TITULO: Reconocemos texturas realizando agrupaciones

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Selecciona las siluetas que tienen la misma textura y las agrupa.
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.	Identifica características de personas, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones	Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observan en las ilustraciones cuando explora, cuentos etiquetas, carteles que se presentan en variados soportes.	Reconoce la textura suave y áspera en el libro mágico. Selecciona objetos suaves y ásperos para agruparlos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos en círculo con los niños y les mencionamos que hoy les he traído una hermosa sorpresa preguntamos quieren saber ¿Qué es? • Les presentamos el libro cerrado y preguntamos ¿Qué será esto? ¿Qué creen que hay dentro de él? ¿Qué haremos hoy con el libro? ¿habrá dentro alguna magia? ¿para qué nos servirá este libro mágico? • ¿conocen ustedes algún objeto que sea suave o áspero?, ¿cuáles? 	Libro	5min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos las ideas de los niños y les mencionamos que hoy trabajaremos con el libro mágico. • Presentamos lo que hay dentro del libro para que mencionen que imágenes observan, luego los invitamos a tocar las imágenes que hay en él, salen los niños uno por uno y tocan las imágenes y mencionan como las sienten. • ¿Qué sintieron al momento de tocar las siluetas?, ¿todas las siluetas son iguales? ¿porque? • Luego dialogamos con los niños que lo que hemos sentido son las texturas por eso la sentimos suaves y ásperas. • Después entregamos siluetas de diversos objetos con texturas suaves y ásperas para que las seleccionen y agrupen dentro de una caja las siluetas con texturas suaves y en otra caja las de textura áspera. • En sus hojas les entregamos la imagen de un conejo para que peguen algodón y sientan que es de textura suave. 	Siluetas Cajas forradas Papel bon Goma Algodón. Diario de campo.	30min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy?, ¿clasifica los objetos de acuerdo a su textura? 		5min



 DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

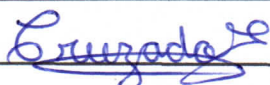
- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad : 3 años
 1.3 Fecha : 11/07/2019

I.- TITULO: Elaboramos nuestros collares

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Selecciona las cuentas de acuerdo al tamaño para realizar su collar. Separa las piezas grandes y pequeñas y las agrupa.
COMUNICACION	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Muestra cómo le quedo su collar a sus compañeros. Y comenta como lo hizo.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos en círculo con los niños y les mencionamos que hoy les contaremos un cuento: había una vez una princesa llamada Romina ella tenía que ir a una fiesta y ha perdido su collar de perlas de dos colores, encontrándose muy preocupado, porque es muy importante para ella, ya que fue un regalo de su madre • ¿Qué perdió Romina? ¿A dónde quería ir Romina? ¿Quién lo había regalado? ¿creen ustedes que podemos ayudar a romina a elaborar su collar? ¿Qué materiales necesitaremos? ¿conocen ustedes como son los collares? ¿Serán del mismo tamaño? 	Títere	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos las ideas de los niños y les mencionamos que hoy elaboraremos un collar de diferentes tamaños y color. • Observan e infieren el patrón de repetición de las secuencias que van a seguir para confeccionar el collar. • Cogen los táperes que contienen diferentes cuentas de colores y cola de rata, exploran el material. • Confeccionan los collares siguiendo el patrón de repetición por criterio de color y tamaños. • Verbalizan el patrón de repetición que siguieron para confeccionar el collar. • Dibujan el collar que han confeccionado, siguiendo la secuencia por color y tamaño. • Exhiben y exponen sus collares. 	fideos de colores Cola de rata Papel bond crayolas palabra hablada	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les fue difícil elaborar sus collares? 	Palabra hablada	5 min



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

INSTITUCIONES EDUCATIVAS

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

1.1 Nivel : Inicial

1.2 Edad: : 3 años

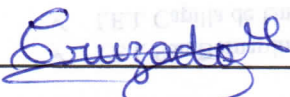
1.3 Fecha : 20/08/2019

I.- TITULO: Jugamos a vender chalinas por colores

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Reconoce los colores y detalles de las chalinas teniendo en cuenta el criterio establecido.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños en círculo y les mencionamos que hoy vamos a jugar a vender chalinas. • La docente muestra las chalinas a los niños y les pregunta: ¿Qué creen que haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿será fácil? ¿de qué material está hecho las chalinas? ¿para qué sirven? 	Chalinas	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica a los niños como realizaremos el juego. • Primero la docente hará de vendedora en una tienda de chalinas. • Los niños compraran libremente todas las chalinas que ellos deseen. • Luego la docente hará de compradora, la cual pedirá a los niños que le vendan chalinas dando la indicación del color y detalle de la chalina. • Luego los niños jugaran entre ellos a jugar y vender chalinas, a las vendedoras ordenaran las chalinas de acuerdo a lo que crean conveniente, ya sea por color y por detalle. • El niño comprador realizara su pedido de acuerdo a lo que desee e identificara su pedido si es correcto y si es que no, lo es fundamentara su rechazo. • La docente entrega una hoja para que dibujen sus chalinas de acuerdo a lo que compraron. 	Chalinas Siluetas de monedas Papel bond Lápiz Crayolas	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿en qué momento tuvieron dificultad al jugar al comprar y vender sus chalinas? 		5 min



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

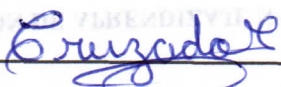
- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad: : 3 años
 1.3 Fecha : 22/08/2019

I.- TITULO: Jugamos a armar nuestras pulseras

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Reconoce los colores y tamaños teniendo en cuenta las características al realizar su pulsera.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños en círculo y les mencionamos que hoy vamos a jugar a vender chalinas. • La docente muestra una pulsera bien grande que llame la atención de los niños, la docente expresa que desea colocarse la pulsera pero que sola no puede y pide la ayuda de uno de los niños para marrarla y justo cuando el niño se ofrece de voluntario se dispone ayudar a la maestra, ella suelta la pulsera lo que ocasionara que esta se destruya, cayendo las partes de la pulsera al piso. • Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué paso con la pulsera? ¿creen ustedes que se podrá arreglar mi pulsera? ¿Cómo lo haríamos? ¿quién se acuerda como era mi pulsera? 	Pulsera	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Luego se le pide a los niños que plasmen en una hoja el dibujo de cómo era la pulsera que se rompió para que observando la hoja la maestra pueda reparar su pulsera. • Una vez terminado el dibujo cada uno de los niños expresa la manera de como lo hizo que es lo que siguió para hacer su dibujo. • Después de esto se les pregunta a los niños: ¿les gustaría armar su propia pulsera? • Se les entrega una bolsita que contiene cunetas de diferentes colores y un hilo. • Los niños crean su propio patrón de repetición al crear su pulsera del modelo que más les gusta y mencionan como lo hicieron. • Con ayuda de la docente los niños se pondrán las pulseras. 	Papel bond Lápiz Crayolas Cuentas Hilo	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿en qué momento tuvieron dificultad al armar su pulsera? 		5 min



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

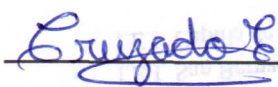
- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad: : 3 años
 1.3 Fecha : 27/08/2019

I.- TITULO: Jugamos a degustar las frutas

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupen y degusten las frutas de acuerdo a su sabor y lo mencionen.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos con una canción, “el baile de las frutas” donde los niños bailaran al ritmo de la música, representando la fruta que le toco. • ¿Qué les pareció la canción? ¿De quién nos hablaba? ¿Qué sabor tiene la naranja? ¿todas las frutas tienen el mismo sabor? 	CD Imágenes	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Les presentamos el tema a los niños y les decimos que hoy jugaremos a degustar las frutas. • Presentamos frutas picadas e invitamos a degustar a los niños, luego mencionaran el sabor de la fruta que probo. • Llegamos a la conclusión que las frutas son acidas, dulces. • Ahora vamos a jugar Simón dice, que consiste en que los niños tendrán que agruparse de acuerdo a las indicaciones de la docente, ejemplo: Simón dice que se agrupen los niños que degustaron las frutas dulces, etc. • Después que van agrupando cada niño mencionara el sabor de la fruta que le toco agruparse. • En sus hojas dibujaran las agrupaciones que han realizado de las frutas. 	Frutas Papel bon Lápiz Crayolas	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy? 		5 min



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Nombre de la evaluadora :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

- 1.1 Nivel : Inicial
- 1.2 Edad: : 3 años
- 1.3 Fecha : 03/09/2019

I.- TITULO: Descubrimos tamaños entre nosotros

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Separa los objetos del aula que tengan el mismo tamaño.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES Y
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos jugando con los niños, invitamos a jugar el juego Simón dice que nos paremos y formemos una fila, Simón dice que formemos dos filas una con niños altos y otra con niños más bajos, ahora formamos una fila de niños altos y otra fila de niñas bajitas. • ¿Qué les pareció el juego? ¿les gusto? ¿Qué han formado? ¿Quiénes formaron las filas? ¿todos los niños del aula son del mismo tamaño? ¿Por qué? 	Juego Simón dice Niños Niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños que el día de hoy vamos a descubrir tamaños entre todos los niños del aula. • En nuestra aula ¿Qué tamaños de niños tenemos? Vamos a jugar a medirnos, para ello se van a formar en parejas y colocarse espalda con espalda, y los voy a ir midiendo para ver si son del mismo tamaño o no. Vamos midiendo parejas por parejas y les preguntamos ¿quién es más alto? ¿Quién es más bajo? ¿Por qué será más alto? ¿Cómo se dieron cuenta que es más alto? Así les preguntaremos cuando vamos midiendo a todos. • Luego pedimos que se coloquen a un lado los niños altos y al otro lado los niños bajos y cuentan en forma espontánea cuantos hay en cada grupo de niños. • En sus hojas dibujan a un niño alto y a otro bajo. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy? 	

DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

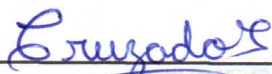
- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad: : 3 años
 1.3 Fecha : 05/09/2019

I.- TITULO: Reconocemos tamaños de los objetos

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Reconoce tamaños alto y bajo en los objetos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la sesión jugando con los niños pedimos que formen un círculo todos los niños que son más altos, luego que los niños más bajos corran alrededor del círculo que formaron los niños altos, cambiamos y pedimos que los niños bajos formen una fila y que los niños altos les entreguen a cada uno una pelota de trapo, luego todos se separan y lanzan la pelota a ver quién la lanza más alto. • Preguntamos ¿Qué han jugado? ¿Qué tamaños tienen los niños del aula? ¿Qué cosas conocen que sean bajitas? ¿Qué cosas serán altas? 	juego niños niñas	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos sus respuestas y les mencionamos que hoy van a conocer los tamaños de los objetos. • Pedimos a los niños que mencionen que objetos altos y bajos hay en el aula, luego salimos fuera del aula y que observen como son los árboles, si hay árboles altos o bajos. • Luego les entregamos en forma grupal siluetas de árboles, altos y bajos pedimos que los separen y realicen agrupaciones y las pegan en papelote, al terminar realizan comparaciones en que grupo hay muchos o pocos árboles y lo mencionan. • Cada niño sale y explica que agrupación corresponde a los arboles altos y cual a la de los bajos. 	siluetas de arboles papelotes goma papel bon	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Cómo realizaron las agrupaciones? ¿Cómo se sintieron hoy? 		5 min



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

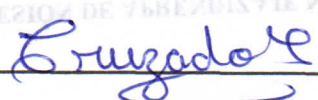
- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad: : 3 años
 1.3 Fecha : 10/09/2019

I.- TITULO: Jugamos a vender helados de diferentes tamaños

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Identifiquen los tamaños al momento de compararlos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a través de un cuento:” El heladero pepito”, un día Elena fue al parque acompañado de su mamá era época de verano y hacía mucho calor, cuando de pronto escucho la corneta de los helados, era el heladero pepito, la cual vendía helados de diferentes tamaños (grande, pequeño), mmmm que rico, dijo Elena, corrió deprisa hacia donde se encontraba su mamá y le pidió que le compre un helado grande para ella sola. El heladero pepito, sin darse cuenta dió un helado pequeño a Elena, ya que tenía muchos clientes que atender y Elena sin darse cuenta fue de prisa a comer su helado. • ¿Qué les pareció el cuento? ¿A dónde fue Elena con su mamá? ¿Qué le pidió Elena a su mamá? ¿Qué tamaño fue el helado que pepito le dio a Elena? ¿saben ustedes que ingredientes se necesita para preparar un helado? 	cuento	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Les presentamos el tema a los niños y les decimos que hoy jugaremos a vender helados de diferentes tamaños. • Presentamos siluetas de helados de diferentes tamaños, para que jueguen a vender y a comparar helados • Explicamos que tiene que haber un vendedor de helados y que los demás serán los compradores ¿Quién quiere ser el vendedor de helados? el que es elegido como vendedor pondrá precios a sus helados, tanto grandes como pequeños. • Los niños juegan a comprar, pedirán helados pequeños o grandes. • ¿Qué les pareció el juego? ¿De qué trato el juego? ¿todos los helados tenían el mismo tamaño? • La docente realiza el acompañamiento oportuno a todos los niños que lo requieran. <ul style="list-style-type: none"> • En sus hojas moldean con plastilina casera sus helados de diferentes tamaños. 	Siluetas de helados Plastilina casera	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy? 		5 min



DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad: : 3 años
 1.3 Fecha : 17/09/2019

I.- TITULO: Jugamos a reconocer los sonidos onomatopéyicos

II.- PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Identifica sonidos onomatopéyicos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a través una canción:” En el arca de Noé”, la cual consistirá en que los niños realicen sonidos y movimientos de acuerdo a las indicaciones de la docente. • ¿Qué les pareció la canción? ¿de qué trato la canción? ¿Qué animales mencionemos en la canción? ¿Qué otros animales conocen? ¿conocen algunos sonidos de algunos animales? ¿pueden realizar su sonido? 	CD	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Les presentamos el tema a los niños y les decimos que hoy jugaremos a identificar los sonidos que emiten los animales. • Presentamos máscaras de diferentes animales, les decimos que el día de hoy vamos a jugar a transformarnos en animales y que cada uno cogerá una máscara con los ojos serrados, y de acuerdo a la máscara que le toco tendrán que realizar sonidos e imitarlos. • Luego de acuerdo a las indicaciones de la docente tendrán que agruparse de acuerdo al sonido por ejemplo (sonido de un perro, gato, etc) • La docente realiza el acompañamiento oportuno a todos los niños que lo requieran. • ¿Qué les pareció el juego? ¿De qué trato el juego? ¿qué animales que imitaron? ¿les fue difícil imitarlos? ¿todos los animales emitirán el mismo sonido? 	máscaras	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy? 		5 min

DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ✓ I.E.I. San Bernardino N°32
- ✓ I.E.I. Capilla de Unanca N° 087

Alumnas responsables :

- ✓ Quiroz Chicchón, Nadia Guisella.
- ✓ Ventura Cotrina, Nancy Aracely

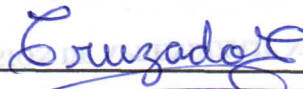
- 1.1 Nivel : Inicial
 1.2 Edad: : 3 años
 1.3 Fecha : 19/09/2019

I.- TITULO: Nos divertimos pescando los peces del mar

II.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Selecciona los animales que pescó de acuerdo a sus semejanzas. Separa los animales que no se parecen.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES Y
INICIO	<p>Iniciamos la sesión presentándoles una caja sorpresa en la que hemos colocado algunos peces, invitamos a un niño a descubrir lo que hay en ella y saca los peces, preguntamos a los niños:</p> <p>¿Qué hemos traído? ¿Cómo son los peces? ¿Para qué sirven? ¿Dónde viven? ¿Cómo los sacan del agua? ¿Con que los sacan? ¿Ustedes han pescado alguna vez? ¿Cómo podríamos pescar? ¿Qué necesitamos para pescar?</p>	<p>Caja sorpresa</p> <p>Peces</p>
DESARROLLO	<p>Les mencionamos a los niños que el día de hoy vamos a jugar a ser pescadores y vamos a pescar, preguntamos ¿solo peces podemos pescar? ¿Qué otros animales habrá en el mar?</p> <p>Les presentamos una piscina que hemos realizado con diversos peces y otros animales del mar como pulpos, estrellas de mar, les mostramos una caña de pescar que les entregamos a cada uno, los niños se acercan y empiezan a pescar, cada uno coloca a su lado, lo que ha pescado, al terminar la pesca retiramos la piscina y pedimos que cada niño menciona que es lo que ha pescado y que describa como son los animales que pesco, si todos son iguales o no.</p> <p>Cuando todos terminan de describir a los animales que pescaron, pedimos que seleccionen entre todo lo que pescaron y clasifiquen los animales que son iguales y diferentes, explican porque son iguales o porque no lo son</p> <p>En sus hojas pedimos que encierren a los animales del mar que son iguales.</p>	<p>Estrellas de mar</p> <p>Pulpos</p> <p>Cañas de pescar</p> <p>Piscina</p> <p>Papel bond</p> <p>Lápiz</p> <p>Crayolas</p>
CIERRE	¿Qué han trabajado? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron hoy?	


DOCENTE DE AULA

FOTOS

Niños de la I.E N ° 032 “SAN BERNARDINIO”, utilizando la matemática recreativa para la clasificación de sonidos onomatopéyicos.



Niños de la I.E N ° 032 “SAN BERNARDINIO”, jugando “Nos divertimos pescando los peces del mar”, haciendo uso de material estructurado.



Niños de la I.E N ° 032 “SAN BERNARDINIO”, jugando “Jugamos a vender helados de diferentes tamaños”, la cual los niños identificaban y agrupaban los helados de acuerdo a su tamaño.



Niños de la I.E N ° 032 “SAN BERNARDINIO”, jugando “Mi jabita de colores”, la cual los niños identificaban y agrupaban las pelotas de acuerdo al color de la jaba.



Niños de la I.E N ° 087 “CAPILLA DE UNANCA”, “**Jugamos a agruparnos con los gorros**”, la cual los niños identificaban los diseños de los gorros según su criterio.



Niños de la I.E N ° 087 “CAPILLA DE UNANCA”, jugando a “**Elaboramos nuestros collares**”, la cual los niños identificaban colores y tamaño.



Niños de la I.E N ° 087 “CAPILLA DE UNANCA”, jugando a “Jugamos a vender helados de diferentes tamaños”, la cual los niños identificaban tamaños y los agrupaban.

