UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES MATEMÁTICAS

INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGÓGICA PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACION INICIAL

Mg. JACQUELINE RENGIFO CANDIA

ASESORA: FANNY ELIZABETH RAMOS MARTEL

HUÁNUCO, PERÚ

2018

DEDICATORIA

A mis queridos padres Ramón y Georgina, por ser el paradigma de mi realización profesional evocandome con su apoyo ilimitado, cariño y amor incondicional.

A mi esposo Homer e hijas Bianca Isabel y Leticia Georgina, quienes me enseñaron el verdadero significado de la unión familiar, por su confianza y por el inmenso amor que nos une.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a las especialistas de Investigación - Acción, a las acompañantes pedagógicas, a la directora, los padres de familia, a los estudiantes de cuatro años de mi Institución Educativa Inicial Nº 256 de Tambillo Grande y a mis colegas del Programa de Segunda Especialización del nivel Inicial, dirigido por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, por haber contribuido a desarrollar éste trabajo de Investigación Acción.

ÍNDICE

Pág.

Dedicatoria III

Agradecimiento IV

Índice V

Introducción VIII

Resumen X

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de las Características Socio Culturales del Contexto Educativo. 11

1.2 Justificación de la Investigación 13

1.3 Formulación del Problema 14

1.4 Objetivos 14

1.5 Deconstrucción de la Práctica Pedagógica 16

1.5.1 Mapa Conceptual de la Deconstrucción 16

1.5.2 Análisis Categorial y Textual 17

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Enfoque de Investigación Acción Pedagógica 19

2.2 Cobertura de Estudio 21

2.2.1 Población de Estudio 21

2.2.2 Muestra de Acción 22

2.3 Unidad de análisis y transformación 22

2.4 Técnicas e Instrumentos de Recojo de Información 23

2.5 Técnicas de Análisis e Interpretación de Resultados 25

CAPÍTULO III

PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

3.1 Reconstrucción de la Práctica Pedagógica 26

3.1.1 Mapa Conceptual de la Reconstrucción 26

3.1.2 Teorías Explícitas 27

3.1.3 Indicadores, Objetivos y Subjetivos 50

3.2 Plan de Acción 51

CAPITULO IV

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

4.1 Descripción, Análisis, Reflexión y Cambios Producidos en las Diversas Categorías y Sub Categorías 54

4.2 Efectividad de la Práctica Reconstruida 65

CONCLUSIONES 70

RECOMENDACIONES 71

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 70

ANEXOS 71

- Instrumento de Investigación utilizados. Diario de Campo Investigativo

- Evidencia del proceso de sistematización: Recurrencias en fortalezas y debilidades, sistematización de categorías y sub categorías
- Registro: Fotográfico

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación-acción surge a partir de la deconstrucción de mi práctica pedagógica donde encontré muchas debilidades, así como algunas fortalezas, tal es el caso que cuando iniciaba mis sesiones de aprendizaje en el área de matemática no presentaba estrategias que promuevan la participación activa en los niños y niñas, es así que, a partir de la reconstrucción de mi práctica, llego a construir un saber pedagógico a partir de las teorías explícitas.

La estructura del presente estudio de investigación-acción está dividido en cuatro capítulos:

CAPITULO I, comprende las características socioculturales del contexto educativo, la descripción del escenario de IAP, la deconstrucción de la práctica pedagógica a mejorar, es decir, las recurrencias en fortalezas y debilidades, el esquema categorial, análisis textual, la teoría implícita, la formulación del problema, los objetivos de investigación-acción pedagógica y la justificación.

CAPÍTULO II, comprende la metodología de la investigación, el tipo de investigación, los actores de cambio, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de análisis e interpretación de los resultados.

CAPITULO III, se refiere a la propuesta pedagógica alternativa, la descripción de la propuesta pedagógica alternativa (esquema categorial, el análisis textual y la descripción en sí de la PPA), los antecedentes, los fundamentos teóricos, es decir la teoría explicita y el plan de acción.

CAPITULO IV, se presenta la evaluación de la ejecución de la propuesta pedagógica alternativa, es decir la sistematización de la información, la triangulación de la información, interpretación de la información por subcategoría y la evaluación de la información por categoría, en global de toda la propuesta.

La autora.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación acción El juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas, tuvo como objetivo deconstruir la estructura de mi práctica pedagógica a través de mis análisis de campo identificando mis fortalezas y debilidades sobre la aplicación de estrategias para desarrollar el pensamiento matemático. En mi categoría fue considerado: Planificación, Metodología y Evaluación y como subcategorías: sesiones de aprendizaje, Secuencia metodológica del Pensamiento Matemático e instrumentos de evaluación, identificando que he tenido muchas interferencias al momento de realizar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática, las estrategias que utilicé no me permiten desarrollar el pensamiento matemático, solo desarrollaba mi clase a partir de canciones y/o láminas, dejando de lado lo vivencial y lúdico. Teniendo como propósito mejorar mi práctica pedagógica desarrollando estrategias en función con el pensamiento matemático para lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas, La metodología que se empleó es Investigación Acción con el tipo de investigación, corte cualitativo, los actores de la investigación fueron 40 niños y docente participante. Las técnicas utilizadas en la recopilación de datos fueron OBSERVACIÓN con sus instrumentos DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO, las técnicas de interpretación fueron LA TRIANGULACIÓN. Se ha llegado a la siguiente conclusión: Al finalizar el estudio en la fase de reconstrucción de mi práctica pedagógica se pudo comprobar que, aplicando los juegos como estrategias, me permitió desarrollar habilidades matemáticas.

CAPITULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS SOCIO CULTURALES DEL CONTEXTO EDUCATIVO

El relieve es semiplano con desniveles, el clima es cálido húmedo con temperaturas promedio anual de 24ºC a 30ºC con lluvias torrenciales en los meses de octubre a marzo. Está ubicado a 600 m. sobre el nivel del mar. Dista a 15 kilómetros de la ciudad de Tingo María. La localidad de Tambillo Grande, limita por el norte con el Caserío de Tres de Mayo, por el sur con el Caserío de Quesada, por el este con el caserío de Chaglla Nueva y la carretera Fernando Belaunde Terry y por el oeste con el Río Huallaga, es considerado zona rural.

La población total de habitantes es de 1300 personas aproximadamente y un total de 220 viviendas entre rústicas y material noble. El nivel cultural es mediano por la migración de otras localidades,

las religiones que priman son evangélicas y católicas y como tradición la danza de los negritos y danzas selváticas, la comida típica es variada llevándose a cabo cada año el festival gastronómico con recursos de la localidad.

La economía de la población se caracteriza por la dedicación al comercio, la crianza de animales menores para el consumo humano y la agricultura, cultivan el plátano, cacao, café y otros productos.

La Institución Educativa Inicial N° 256, cuenta con tres aulas, atendiendo a niños de 3, 4 y 5 años de edad, con un total de 101 estudiantes, cuyos Padres de Familia son de escasos recursos económicos, en su mayoría son personas que no tienen formación profesional, es decir apenas acabaron el nivel secundario, otros con primaria completa e incompleta, por lo que acceden a labores temporales como choferes de motocarros o se dedican al cultivo en el campo, las madres se dedican al hogar y apoyar en el campo, por lo que dejan el hogar todo el día dejando a sus hijos solos o a cargo de los hermanos mayores, observando escaso apoyo de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes llegando a repercutir en sus labores académicas, ya que no progresan en su desarrollo cognitivo y psicomotor, por ende tienen dificultades en desarrollar habilidades matemáticas.

1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En nuestro país, se evidencia deficiencias en el área de matemática por parte de los estudiantes de inicial, primaria y secundaria, encontrándose dificultades en el desarrollo de habilidades matemáticas. A esto se suma que no se cuenta con un trabajo previo que trate el tema de lo que hacen aquellos estudiantes con bajo rendimiento para superar las dificultades que sus bases deficientes generan en el aprendizaje o en el desempeño del pensamiento matemático. Esta investigación tiene como meta aplicar la estrategia: el juego para desarrollar habilidades matemáticas en niños de 4 años y ponernos a pensar que, para enseñar las matemáticas, debemos tener en cuenta lo que los estudiantes deseen aprender. Si no existe este deseo, no habrá un aprendizaje significativo. Por esto es importante que tengamos confianza, mostrando alegría y entusiasmo al trabajar con nuestros niños.

En la institución educativa inicial N° 256 se presenta deficiencias en desarrollar habilidades matemáticas en los niños de 4 años en el área del pensamiento matemático originado por el limitado conocimiento de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje. Por lo que surge la necesidad de mejorar mi práctica pedagógica que influya en el aprendizaje de mis niños con la finalidad de desarrollar el juego como estrategia para promover aprendizajes significativos de manera fácil en diversas situaciones, no sólo en el ámbito escolar sino también fuera de él, a partir de juegos, ya que es una actividad principal de los niños

y en el que desarrolla diversas habilidades y a la vez aprende agradablemente.

En ese sentido, el presente estudio de investigación acción es de singular importancia dado que la solución sería, diseñar una propuesta pedagógica alternativa que permita implementar estrategias lúdicas como el juego para mejorar mi práctica pedagógica en el desarrollo de habilidades matemáticas de mis niños de 4 años de la I.E.I. N° 256 de Tambillo Grande.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo mejoraré desde mi práctica pedagógica utilizando el juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 256 – Tambillo Grande?

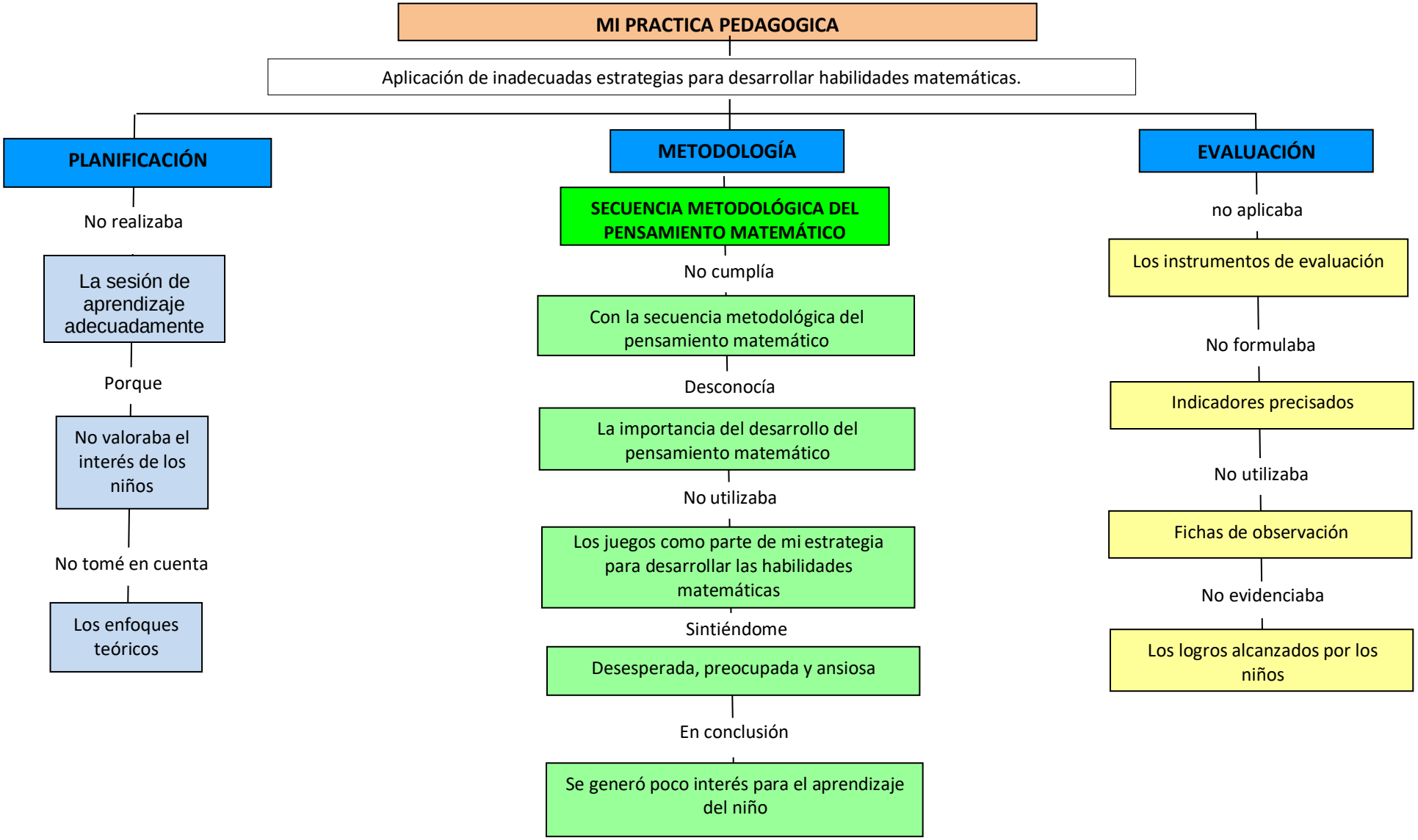
1.4. OBJETIVOS

- ✓ Deconstruir la estructura de mi práctica pedagógica a través de mis análisis de campo identificando mis fortalezas y debilidades sobre la aplicación del juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas.
- ✓ Identificar las teorías explícitas que fundamenten mi práctica pedagógica respecto al juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas.

- ✓ Reconstruir la estructura de mi práctica pedagógica identificando las teorías explícitas sobre el juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas.
- ✓ Evaluar la efectividad de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas.

1.5. DECONSTRUCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

1.5.1. MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN



1.5.2. ANÁLISIS CATEGORIAL Y TEXTUAL

FORTALEZAS	DEBILIDADES	CATEGORÍA	DEFINICIÓN Percepción desde la práctica	SUB CATEGORIAS	DEFINICIÓN Percepción desde la práctica	TEORÍA IMPLÍCÍTA
Preparo mis sesiones para el desarrollo de habilidades matemáticas	No tomo en cuenta las necesidades e interés de los niños.	**PLANIFICACIÓN**	Es una tarea fundamental en la práctica docente, pues permite unir una teoría pedagógica determinada con la práctica. Es lo que posibilita pensar de manera coherente la secuencia de aprendizajes que se quiere lograr con los estudiantes	**SESIÓN DE APRENDIZAJE**	Estrategias de aprendizaje que la docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica.	Conjunto de situaciones de aprendizaje que la docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar capacidades a través de los procesos cognitivos, mediante los aprendizajes esperados (Capacidades) propuestos en la unidad didáctica.

Actitud Positiva con los niños frente a las dificultades dentro del aula	En el desarrollo de algunas actividades soy muy complaciente, causando disturbios dentro del aula.	**METODOLÓGIA**	La docente fomenta que los niños desarrolle sus diferentes habilidades	**SECUENCIA METODOLÓGICA**	Secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente por la docente que permite la construcción del conocimiento.	Lograr el desarrollo de su autonomía, la expresión en el niño es muy importante que se tome en cuenta toda la secuencia metodológica.
Conocimiento de las evaluaciones dentro de la sesión de aprendizaje	Deficiencia para ejecutar las fichas de evaluación.	**EVALUACIÓN**	La docente practica los diferentes instrumentos de evaluación	**INSTRUMENTOS**	Conjunto de herramientas y prácticas diseñadas para que la docente pueda obtener información precisa sobre la calidad del aprendizaje de sus estudiantes.	Herramienta que ayuda al maestro a evidenciar los desempeños de los estudiantes y a otorgar un juicio de valor a su desempeño en un proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN – ACCIÓN PEDAGÓGICA

Investigación cualitativa, en su variante investigación acción pedagógica.

Para Richardson (1994) En el caso de la **Investigación Cualitativa**, los puntos a incluir se refieren igualmente al planteamiento del problema, a la metodología seguida y a los resultados alcanzados, aunque éstos no siguen un orden o un formato de presentación convencional. La construcción de una Investigación Cualitativa no tiene tan claramente establecidos los puntos a abordar o el estilo que debe emplearse, sobre todo en la presentación de los resultados, que en este tipo de investigación suele constituir la parte más extensa y relevante del informe."

"En consecuencia, el informe en la investigación cualitativa tendría por finalidad la comunicación, pero también el pensamiento sobre la realidad

y la generación de ideas. En este sentido, se ha llegado a afirmar que la redacción del informe es un método de indagación, una vía para el descubrimiento y el análisis”

según Kurt Lewis (1944) describía “Investigación Acción” que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación – acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultáneas avances teóricos y cambios sociales. El termino investigación-acción hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Existen diversas definiciones de investigación-acción; las líneas que siguen recogen algunas de ellas.

Investigación Acción pedagógica está puesto sobre la práctica pedagógica del maestro. No se tienen pretensiones de incidir en el cambio social del contexto inmediato y mucho menos en la transformación radical de las estructuras políticas y sociales del contorno. Se defiende, también, la posibilidad de hacer investigación individual, sin la participación de todo el grupo escolar al que pertenece el maestro, aunque en el primer ciclo de investigación ésta se emprende con un grupo de maestros investigadores, pero sobre proyectos diferentes adelantados por cada investigador participante. El papel de los colegas es ser validadores del trabajo de cada docente investigador,

acompañándole con sus comentarios, preguntas, críticas, sugerencias y otros aportes.

Según Restrepo (2012) señaló que la **Investigación Acción Pedagógica** es la práctica personal y por lo tanto es subjetiva (yo como investigador investigándome a mí mismo como practicante de la educación. Es personal. Es crear y mantener una práctica reflexiva). Tanto la investigación científica como la investigación acción pedagógica, necesariamente deben tener una fundamentación filosófica; sólo en esa dimensión podrá superar la tradicional influencia generada por el positivismo, el neopositivismo y el positivismo lógico, criterios subjetivos y arbitrarios impuestos en la epistemología, desde centurias y acentuadas a partir de la irrupción del Círculo de Viena en la década del 20, del siglo XX.

2.2. COBERTURA DE ESTUDIO

2.2.1. POBLACIÓN DE ESTUDIO

- ✓ Mi práctica pedagógica
- ✓ Niños del aula Patitos de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial Nº 256 – Tambillo Grande, 2014.
- ✓ Registros plasmados en el diario de campo.
- ✓ Docente de la Institución Educativa Inicial N° 256 – Tambillo Grande, 2014.
- ✓ Padres de familia

2.2.2. MUESTRA DE ACCIÓN

- ✓ 40 niños del aula Patitos de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial Nº 256 – Tambillo Grande, 2014.
- ✓ Una docente de la Institución Educativa Inicial N° 256 – Tambillo Grande, 2014.
- ✓ 10 registros plasmados en el diario de campo sobre la deconstrucción de mi práctica pedagógica.
- ✓ Padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 256 – Tambillo Grande, 2014.
- ✓ Para determinar la muestra de investigación acción, hemos empleado el muestreo no probabilístico sin normas o circunstancial, en razón de que es el investigador quien ha elegido de manera voluntaria a los elementos de la muestra.

2.3. UNIDAD DE ANÁLISIS Y TRANSFORMACIÓN

Mi práctica pedagógica a partir del proceso de reflexión, se desarrolla con niños de 4 años de la I.E.I. Nº 256, aplicando el juego como estrategia para el desarrollo de habilidades matemáticas.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN

Las técnicas que utilice son los medios mediante los cuales se procede a recoger información requerida en función a los objetivos de la investigación.

2.4.1. LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE: Consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta manifiesta. Se caracteriza por el análisis inductivo de datos que describen situaciones o eventos, permitiendo detectar progresivamente la existencia de regularidades entre ellos. sirve para describir, reconstruir y comprender situaciones cotidianas.

> Albert (2007:232) señala que "Se trata de una técnica de recolección de datos que tiene como propósito explorar y describir ambientes…implica adentrarse en profundidad, en situaciones sociales y mantener un rol activo, pendiente de los detalles, situaciones, sucesos, eventos e interacciones"

2.4.1.1. **DIARIO DE CAMPO:** Que tiene como instrumento:

REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO: Instrumento utilizado por investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

> Martínez R. (2007) Hablar de investigación, es hablar de trabajo de campo y observación. Son estos dos elementos donde se apoya el investigador para estudiar una realidad, conocer sus necesidades y problematizarla. El “trabajo de campo [...] tiene como eje fundamental la observación, pues éste es el instrumento por excelencia para aprehender “la totalidad de lo social que se manifiesta en la experiencia”.

Haciendo un análisis de mi desempeño registré diversas situaciones que se presentaron en las sesiones de aprendizaje en el Diario de campo.

FICHA DE OBSERVACIÓN: Son formularios muy simples de lineamientos generales conformados por secciones que contienen la identificación de cada categoría de conductas específicas que han de observarse y registrarse.

Este Instrumento que me permitió recoger datos de las actitudes que evidencian la autonomía de los niños y niñas que he ido observando durante el proceso de la aplicación de mi Propuesta Pedagógica Alternativa.

> Herrera (2011) "Las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática".

2.4.2. TRIANGULACIÓN: Es una técnica de evaluación de la puesta en practica de un heho educativo que valora el papel del profesor, del alumno y del propio acontecer del proceso de enseñanza – aprendizaje. En este proceso vamos a tener tres elementos (que identificaremos con los vertices de un triángulo): el profesor, el alumno y un observador interno, que valorar el desarrollo del acto educativo.

2.5. TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Cuando la investigación es cualitativa el procedimiento de procesamiento está circunscrito al análisis de los casos, análisis del contenido, a las comparaciones cualitativas y a las deducciones interpretativas que pueden extraerse.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
HERMENEUTICA	Deducciones interpretativas
Triangulación	TRIANGULACION de informantes

Restrepo B. (2011: 196) explica que: “La triangulación de la información es un acto realizado una vez se ha concluido el trabajo de recopilación de la información. El procedimiento práctico para efectuar tiene los siguientes pasos: seleccionar la información obtenida en el trabajo de campo; triangular la información por cada estamento; triangular la información con los estamentos investigados; triangular la información con los datos obtenidos mediante los otros instrumentos y; triangular la información con el marco teórico”.

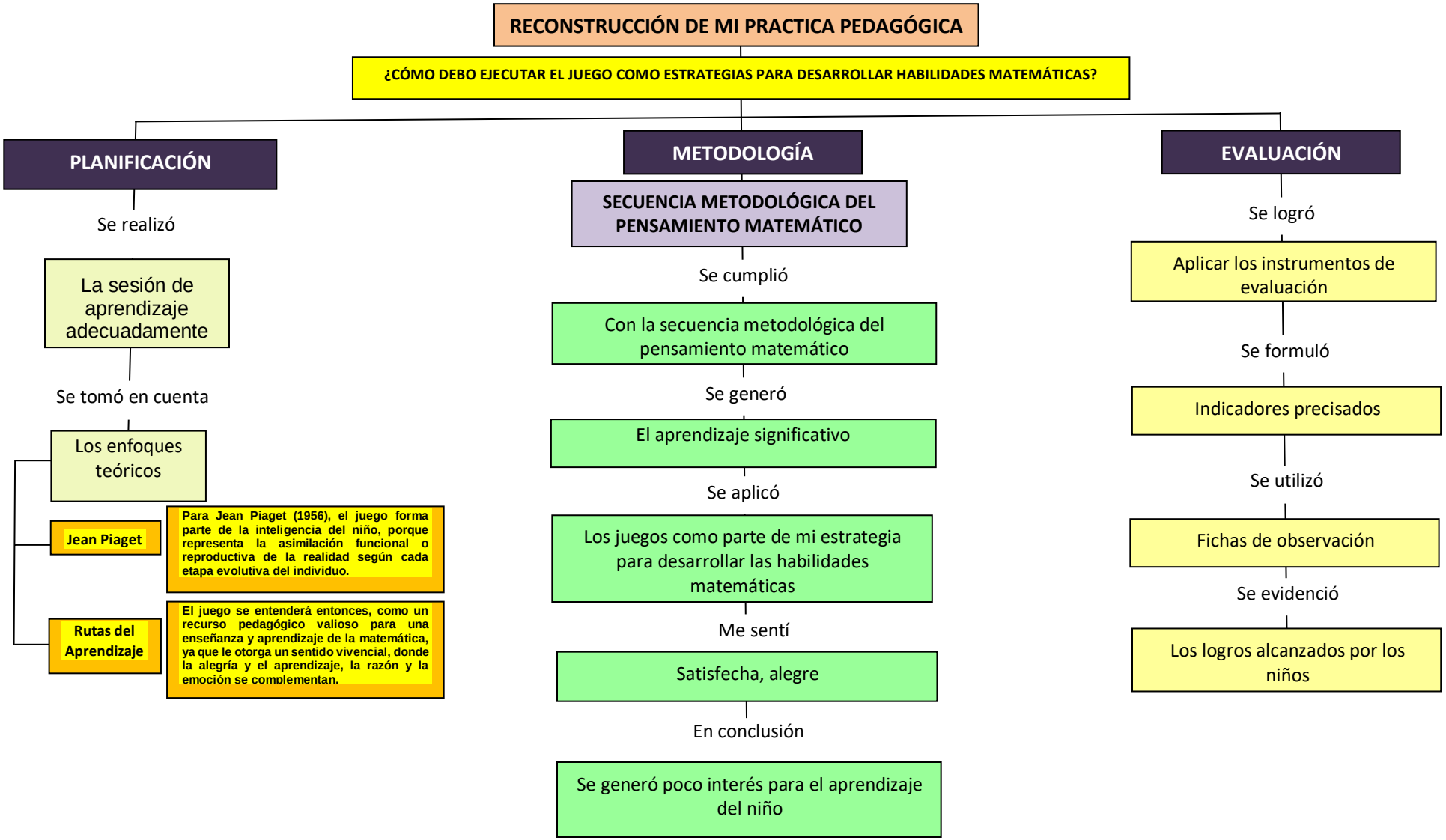
En el caso específico de este trabajo de investigación, para la triangulación de fuentes se recogerán datos recogidos de los logros de los estudiantes, los registros del diario de campo sobre mi práctica pedagógica, resultados de las observaciones hechas por la directora de la I.E y los de la especialista en acompañamiento pedagógico, los mismos que asegurarán la validez de los resultados.

CAPITULO III

PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

3.1. RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

3.1.1 Mapa Conceptual de la Reconstrucción



3.1.2. TEORÍAS EXPLÍCITAS

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUB CATEGORÍAS	DEFINICIÓN	TEORÍA EXPLÍCITA
PLANIFICACIÓN	Es una tarea fundamental en la práctica docente, pues permite unir una teoría pedagógica determinada con la práctica. Es lo que posibilita pensar de manera coherente la secuencia de aprendizajes que se quiere lograr con los estudiantes	**SESIÓN DE APRENDIZAJE**	Actividad vital con gran implicancia en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, en donde se desenvuelven en forma espontánea, libre, desinteresada y gratuita; por la cual el niño se manifiesta sin barreras ni inhibiciones.	A medida que el ser humano se desarrolla, empieza a utilizar esquemas cada vez más complejos para organizar información que recibe del mundo externo y que conformará su inteligencia y pensamiento. **Jean Piaget (1975)**

METODOLÓGIA	Es el medio que utiliza la didáctica para la orientación del proceso enseñanza-aprendizaje.	**SECUENCIA METODOLÓGICA**	Secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente por la docente que permite la construcción del conocimiento.	Es necesario que los niños transiten por un itinerario de maduración que parte del hacer con su cuerpo al pensamiento, lo que se hace visible a través de diversas formas de representación: corporal (vivencial), gráfico-plástica y verbal. Siendo la representación verbal el más elevado nivel de simbolización. En matemática, en la capacidad de comunica y representa se hace uso del lenguaje matemático **Rutas Del Aprendizaje (2015)**
EVALUACIÓN	La evaluación forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, y a su vez mantiene una relación directa con la Propuesta Pedagógica, que es intencional y propia de cada institución educativa o programa, pues contiene los objetivos educacionales Propuestos.	**INSTRUMENTOS**	Conjunto de herramientas y prácticas diseñadas para que la docente pueda obtener información precisa sobre la calidad del aprendizaje de sus estudiantes.	La evaluación de los aprendizajes es un proceso pedagógico continuo, sistemático, participativo y flexible, que forma parte del proceso de enseñanza – aprendizaje. En él confluyen y se entrecruzan dos funciones distintas: una pedagógica y otra social. **Diseño Curricular Nacional (2009)**

PLANIFICACIÓN:

Según (separata ORIENTACIONES GENERALES PARA LA PLANIFICACIÓN CURRICULAR). Es el acto de anticipar, organizar y decidir cursos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros estudiantes, teniendo en cuenta sus aptitudes, sus contextos y sus diferencias, la naturaleza de los aprendizajes fundamentales y sus competencias y capacidades a lograr, así como las múltiples exigencias y posibilidades que propone la pedagogía, estrategias didácticas y enfoques en cada caso. El buen dominio por parte del docente de estos tres aspectos: Estudiantes, aprendizajes y pedagogía, es esencial para que su conjugación dé como resultado una planificación pertinente, bien sustentada y cuyas probabilidades de ser efectiva en el aula resulten bastante altas.

Características: Es necesario considerar que cualquier programación es una hipótesis de trabajo, en la medida que no existen certezas de que lo planificado se vaya a desarrollar tal como se ha pensado. Sin embargo, para que esta sea más pertinente o se ajuste más a la realidad, es necesario partir siempre de un diagnóstico de la situación y deducir de este análisis previo las metas y procedimientos, que después deberán cotejarse con la realidad. Cuando hay señales de que lo planificado no está produciendo los efectos esperados, los

planes pueden entrar en revisión y modificación, generalmente a partir de un retorno al diagnóstico de la situación inicial. El desfase puede ocurrir porque el diagnóstico no fue del todo acertado o porque la realidad fue cambiando en el curso de la acción y aparecieron elementos inesperados, hecho perfectamente posible tratándose de seres humanos diversos en sus aptitudes, sus temperamentos, su sensibilidad o su perspectiva de las cosas. Entonces, se debe tener presente que toda planificación tiene situaciones imprevistas, lo cual debe reconocerse como algo natural en el proceso de enseñanza aprendizaje. En ese sentido toda planificación debe ser flexible, pues no debe implicar seguir con lo planificado como una camisa de fuerza.

Lo anterior exige del docente tener plena consciencia de la complejidad del proceso de aprendizaje, de la imposibilidad de prever todas las reacciones y respuestas de los estudiantes a las experiencias previstas ni todas las situaciones inesperadas que se puedan generar en el aula en el transcurso de una actividad. Lo imprevisto puede abrir nuevas y mejores posibilidades a la enseñanza o, en su defecto, podría ser la señal de que el plan no está funcionando como se esperaba. En ese sentido, toda planificación debe estar abierta a revisar los supuestos de los que parte y a modificarse, en parte o en todo, cuando su aplicación aporta evidencias de esta necesidad.

Esta revisión y cambios pueden hacerse sobre la marcha, cada vez que sea necesario, y también como consecuencia de la evaluación que se realiza durante el trascurso de las sesiones o de la unidad didáctica. Se trata de sacar conclusiones acerca de la efectividad de las estrategias empleadas y de lo que realmente están aprendiendo los estudiantes. Por lo tanto, desde la etapa de programación el docente debe saber que no hay certezas absolutas y que debe prepararse para lo inesperado, previendo algunas alternativas.

SESIONES DE APRENDIZAJE

SEGÚN (separata Instituto Pedagógico Nacional Monterrico Particulares), Las sesiones de aprendizaje se definen como el conjunto de “situaciones de aprendizaje” que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar las capacidades previstas en la programación anual o unidades didácticas y considerando las características de los estudiantes. El desarrollo de las actividades de aprendizaje previstas en la unidad didáctica, demandan una mediación docente que ponga en juego el enfoque pedagógico, las estrategias didácticas, los métodos de evaluación y el uso de materiales para producir aprendizajes pertinentes en los estudiantes. La estructura lógica de la mediación docente comprende: actividades de inicio, de desarrollo y de cierre.

Las actividades de inicio tienen como propósito; comunicar a los estudiantes lo que aprenderán en la sesión, activar o movilizar los saberes previos de los estudiantes (evaluación diagnóstica), que servirán como enlace puente para la construcción de los nuevos aprendizajes.

En las actividades de desarrollo el docente, acompaña, guía, orienta, modela, explica, proporciona información al estudiante, para ayudarle a construir el aprendizaje. Para ello el docente brinda un conjunto de estrategias y materiales que le facilitan al estudiante, la elaboración de los nuevos conocimientos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas.

En la actividad de cierre se promueve la metacognición como parte del aprendizaje orientado al mejoramiento continuo de los desempeños que evidencian los estudiantes en el desarrollo de las capacidades. Así mismo las actividades de cierre constituyen una oportunidad para que los estudiantes transfieran o utilicen lo aprendido en nuevas situaciones, por ejemplo; ejecución de tareas, prácticas calificadas**.**

ESTRATEGIAS

Proceso de toma de decisiones, consciente e intencional, en el que estudiante elige y recupera de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objeto, dependiendo de las

características de la situación educativa en que se produce la acción.

Las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje.

INICIACIÓN DE LAS MATEMÀTICAS EN LA ESCUELA

En el Perú todas las Instituciones Educativas se rigen bajo un plan de trabajo elaborado por el Ministerio de Educación, hasta el año 2016 se utilizaba el Diseño Curricular Nacional (DCN) y a partir del 2017 entró en vigencia y aplicación el Currículo Nacional que trabaja de la mano con los programas curriculares organizados según los ciclos educativos. Cabe resaltar que podemos encontrar Instituciones Educativas que rigen su programación con exactitud en el formato y estructura propuesta por el Ministerio de Educación, pero también encontramos Instituciones Educativas que realizan modificaciones integrándolas con una metodología o filosofía educativa en particular. A pesar de las variaciones que se puedan presentar, todas las instituciones toman en cuenta con mucho énfasis el aprendizaje de las matemáticas, reconociendo su necesidad e importancia dentro de todo el proceso escolar. Dentro de las rutas de aprendizaje propuestas por el Ministerio de Educación, en el apartado dirigido al nivel Inicial, se describe lo siguiente:

> “La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que

> permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planeamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella." (MINEDU 2015, Pág. 11)

A partir de ello, el aprendizaje de las matemáticas no se limita a una enseñanza mecánica de conceptos, sino busca propiciar el uso de estrategias necesarias para interactuar en un contexto cotidiano. Es así que la escuela debe de tomar en cuenta que las matemáticas tienen un aspecto funcional, formativo e instrumental; es decir, que proporciona herramientas para la toma de decisiones a lo largo de su vida, brinda capacidades y conocimientos a nivel intelectual y son necesarias para entender diversos conceptos en la vida cotidiana. Itkin (1999) nos menciona que existen nuevos aportes de la didáctica de la matemática que han generado importantes cambios en la manera de concebir el aprendizaje y la enseñanza dentro de la escuela, las cuales han aportado formas creativas de adquirir nuevos conocimientos, buscando aprendizajes dentro de diversos contextos.

IMPORTANCIA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA ESCUELA

Existen documentos oficiales diseñados por el Ministerio de Educación que mencionan los motivos primordiales por los

cuales se debe de tomar en cuenta las matemáticas dentro de la escuela. Uno de ellos es el Diseño Curricular Nacional (DCN) que estuvo en vigencia desde el año 2009 al 2016, dentro del cual se menciona que los niños organizan sus experiencias mediante estructuras lógicas, con orden y significado, y ello les ayuda a comprender la realidad sociocultural que les rodea. Otro documento es el Programa Curricular de Educación Inicial, el cual forma parte del Currículo Nacional y se encuentra vigente desde el año 2017, donde se menciona que las matemáticas permiten a los alumnos desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual con la finalidad de superar dificultades y obstáculos durante la resolución de problemas. A su vez, se añade que el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar nociones, organizar sus ideas y al adquirir conceptos matemáticos. Otro documento son rutas de aprendizaje, el cual mencionan dos grandes afirmaciones respecto a la importancia de las matemáticas:

> "La matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales" (MINEDU 2015, Pág. 8) "Nuestra sociedad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permitan interactuar, comprender modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol formador se su realidad, debido a que

> el mundo en donde vivimos se mueve y cambia constantemente.” (MINEDU 2015, Pág. 8)

A partir de afirmaciones mencionadas, se puede concluir que la enseñanza de las matemáticas nos permite obtener diversas habilidades sumamente importantes dentro de nuestra sociedad tanto a nivel intelectual como cultural; y es a partir de lo postulado que surge la necesidad de trabajar dichos aprendizajes en el ámbito escolar desde el nivel inicial.

SEGÚN RUTAS DEL APRENDIZAJE (2013).

¿CÓMO APRENDER MATEMÁTICA?

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

Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia

iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático. Por lo tanto, la enseñanza de la matemática no implica acumular conocimientos memorísticos, por lo que es inútil enseñar los números de manera mecanizada; implica propiciar el desarrollo de nociones para la resolución de diferentes situaciones poniendo en práctica lo aprendido.

El niño necesita que se le brinde oportunidades para aprender y para descubrir aspectos cuantitativos y cualitativos de la realidad que le rodea. Nuestro rol como docentes es crear condiciones y situaciones para que los niños puedan explorar, jugar, experimentar, y de esa manera, ir desarrollando su pensamiento matemático.

HABILIDADES MATEMÁTICAS

Existen variadas estrategias que podemos usar para promover el logro de las competencias y capacidades matemáticas.

- Observar y explorar los objetos del entorno verbalizando sus características.
- Vivenciar mediante movimientos con su cuerpo el desarrollo de nociones matemáticas: número, comparación, correspondencia, seriación, relación, secuencia, etc.
- Manipular diferentes objetos para comparar, clasificar y ordenar, establecer correspondencias, etc.

- Formar cantidades con material de su entorno, como bolitas, palitos, bloques, etc.
- Conocer los números de una manera divertida con la participación de sus pares y la docente.
- Representar sus pensamientos y su comprensión de las ideas matemáticas mediante el material concreto, el lenguaje oral, el cuerpo, los gestos, dibujos y símbolos inventados o convencionales, representaciones vivenciales y simbólicas.
- Resolver situaciones cotidianas apoyadas en el material concreto, vinculadas a acciones de juntar, agregar y quitar.

SECUENCIAS METODOLOGICAS: (MINEDU, 2012)

A continuación, se precisa cada uno de estos procesos:

- **Sensorial o vivencial**: Donde experimenten actividades de movimiento haciendo uso del juego, canciones, rondas, actividades corporales, literarias o de exploración, visitas, etc., relativa a la actividad/situación problemática.
- **Concreto:** Donde los niños/as exploren, manipulen y representen con diversos materiales estructurados y/o no estructurados, conteos, correspondencias, ordenaciones, agrupaciones, seriaciones, clasificaciones, relaciones espaciales, para juntar, agregar, quitar o para resolver situaciones problemáticas, etc.

- **Gráfico:** Después de haber experimentado con materiales diversos, representen situaciones o vivencias matemáticas haciendo uso de figuras, tarjetas, etc., o realizando dibujos, modelados, o utilizando organizadores (cuadros de doble entrada, diagramas de flechas, de asociación u otros) o trabajando con los cuadernos del MINEDU.
- **Simbólico:** que representen alguna situación en forma oral con material concreto, en un juego o en una grafía.

JUEGOS: (MINEDU, 2009)

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

Jugar y explorar no es lo mismo: Una primera idea que ayuda a definir lo que es propiamente “juego” es que jugar no es lo

mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿qué hace este objeto? Cuando el niño juega su pregunta es: ¿qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.

Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo: Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, en esta guía, es importante distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos el juego libre como actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.

El juego es un concepto muy difícil de definir.

Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en

la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

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

- ✓ **JUEGO MOTOR**

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

- ✓ **JUEGO COGNITIVO**

  El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando él bebe entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

- ✓ **EL JUEGO SIMBÓLICO: PENSAMIENTO, VÍNCULO HUMANO Y CREACIÓN AL MISMO TIEMPO**

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

LA "MATEMÁTICA MODERNA" Y LA TEORÍA DE PIAGET: En el marco de la teoría de Piaget, Moreno y otros (1984) realizaron una investigación titulada "Los conjuntos y los niños: una intersección vacía". En la introducción de este trabajo reflexionan sobre el hecho de que en todos los tiempos se ha considerado a las matemáticas como una asignatura difícil pero necesaria por su gran valor formativo.

La matemática tradicional se basaba fundamentalmente en la repetición y en la memorización de resultados y operaciones, por lo que a finales de los años 50 se inicia un movimiento de renovación bajo el título de "matemática moderna". Se desarrolla a finales del siglo XIX gracias a los trabajos de Cantor.

Piaget sostiene que el niño en su desarrollo realiza espontáneamente clasificaciones, compara conjuntos de elementos y ejecuta otras muchas actividades lógicas. Para ello realiza operaciones que se describen en la teoría de conjuntos. Lo que se pretende con la enseñanza de los conjuntos es que el niño tome conciencia de sus propias operaciones.

✓ TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET

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 éstos se adquieren.

Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego.

Según Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

- **JUEGO DE EJERCICIO (SENSORIAL Y MOTRIZ).** Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.
- **JUEGO SIMBÓLICO**. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.
- **JUEGO DE REGLAS**. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años.

EVALUACIÓN: (Diseño Curricular Nacional 2009)

La evaluación de los aprendizajes en este ciclo, es un proceso permanente que está ligado a la acción educativa y permite conocer el proceso de aprendizaje de los niños para tomar decisiones acerca de la intervención educativa. La evaluación debe ayudar al niño en el desarrollo de su autoestima. En este proceso evaluamos competencias, según las capacidades y actitudes del ciclo.

La evaluación permite, por un lado, conocer los aprendizajes previos de los niños y facilitar los procesos de aprendizaje mediante la aplicación de estrategias metodológicas apropiadas; y, por otro lado, permite la reflexión del quehacer educativo, para tomar decisiones pertinentes.

Antes de iniciar el año hay que realizar una evaluación de contexto, con el fin de obtener información relacionada con el medio en que se desenvuelve el niño (familiar, escolar, comunal), ya que esto influye directamente en la acción educativa, en el desarrollo y los comportamientos que manifiesta el educando. Para recoger esta información se puede emplear: la ficha de matrícula, la entrevista a la familia y la ficha de registro.

Una vez iniciado el proceso educativo la evaluación debe ser permanente.

- ✓ **Evaluación de inicio:** Se realiza antes de iniciar la acción formal de enseñanza – aprendizaje. Permite al docente conocer expectativas, intereses, experiencias y saberes o conocimientos previos que tienen los niños; estos aspectos son necesarios para iniciar un nuevo aprendizaje y adecuar las estrategias metodológicas. La lista de cotejo, es un instrumento, otro puede ser el dialogo, preguntas, observación y otros recursos que el docente considere apropiados.
- ✓ **Evaluación de proceso:** Se realiza durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Proporciona al docente, información referencial que se va anotando en el registro auxiliar y permite:
  - ➢ Darnos cuenta de los avances, las dificultades, los diferentes ritmos de aprendizaje de los niños, facilitando la retroalimentación en el momento adecuado.
  - ➢ Realizar los ajustes necesarios en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

  Para evaluar el proceso, se utiliza como técnica principal la observación directa de los desempeños del niño en situaciones cotidianas. Dicha información además del registro de evaluación auxiliar podrá ser registrada en instrumentos tales como: fichas de observación, cuaderno anecdotario, para luego sistematizarlas.

- ✓ **Evaluación final:** Se realiza al final de cada periodo de enseñanza - aprendizaje (puede ser bimestral o trimestral). Nos permite evaluar el logro de determinadas capacidades y actitudes. Constituye la síntesis de la evaluación del proceso, porque refleja la situación final de este. La evaluación al término de cada periodo es consignada en el registro oficial, y para alcanzarla a los padres de familia se utiliza el “Informe de mis Progresos” del niño.

OBJETOS DE LA EVALUACIÓN

Al referirnos a los objetos de la evaluación estamos aludiendo a identificar aquellos ámbitos del quehacer educativo que pueden ser objeto de la evaluación. La primera reacción es afirmar que todo puede ser evaluado, todos los elementos, componentes, áreas, niveles, estamentos, procesos, deben ser objeto de un proceso evaluativo. En este sentido, podemos señalar que no hay un único esquema que permita discriminar áreas y campos a evaluar, dependerá de los criterios que se opten para presentar el sistema educativo en su conjunto: La exigencia será que este esquema tenga coherencia y consistencia interna. Sin embargo, la propuesta según campos y componentes de la acción educativa es un esquema práctico, que diferencia los sujetos de la educación, los elementos y procesos del currículo. Consideramos que la evaluación en la formación profesional

técnica no sólo debe valorar el aprendizaje de los estudiantes, sino también la intervención del docente a través del proceso de enseñanza, así como la pertinencia del currículo y sus elementos en respuesta a las necesidades educativas.

INSTRUMENTOS (Diseño Curricular Nacional 2009)

Son medios físicos que permiten recoger o registrar información sobre el logro de aprendizaje y el desarrollo de competencias. Los instrumentos pueden ser situaciones, reactivos o estímulos que se presentan al educando evaluado para que evidencie, muestre y explicite el aprendizaje que será valorado. Los instrumentos deben elaborarse en función al indicador que espera registrar y deben ser válidos, confiables, objetivos y prácticos. El docente cuando enseña y evalúa también tiene sus instrumentos y técnicas. Los instrumentos y técnicas de evaluación son herramientas necesarias para obtener evidencias de los desempeños de los estudiantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje. Los instrumentos no deben ser fines en sí mismos, sino medios para recolectar datos e información respecto del aprendizaje del estudiante. Por ello, se debe poner atención en la calidad del instrumento. Un instrumento inadecuado, mal elaborado, puede ser desastroso, porque hay el peligro de la distorsión de la realidad. En la educación superior tecnológica, la evaluación es uno de los

factores principales, porque analiza las competencias que un trabajador necesita. Entre tanto, esa evaluación no puede ser hecha solamente con el empleo de tests escritos, son esenciales las tareas contextualizadas.

A continuación, algunos Instrumentos más usados:

Guía de reconocimiento del entorno

- ✓ Fichas de datos
- ✓ Diario de actividades
- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Fichas de observación
- ✓ Registro de ocurrencias o anecdotarios

Escala de calificación:

La escala de calificación en Educación Inicial es literal y descriptiva, tiene tres escalas: A (logro previsto), B (en proceso) y C (en inicio).

En Educación Inicial se promueve que los padres de familia apoyen la formación de sus hijos acompañándolos en casa. El “Informe de mis Progresos” es un instrumento que va a permitir a los padres conocer el proceso de aprendizaje de sus hijos y con orientaciones claras les permitirá apoyarlos. Por eso es importante que los docentes conozcan la apreciación y valoración que los padres de familia tienen sobre sus hijos y su proceso educativo, para acompañarlos y comprometerlos con su educación.

3.1.3. INDICADORES OBJETIVOS Y SUBJETIVOS

CATEGORIA	SUB CATEGORIA	INDICADORES	
		OBJETIVOS	SUBJETIVOS
PLANIFICACIÓN	**Sesión de Aprendizaje**	Planifico mis sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta la secuencia metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en mis estudiantes.	Mayor compromiso de la docente en la planificación de las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades matemáticas en los niños y niñas de 4 años.
METODOLÓGIA	**Secuencia Metodológica**	Actividades diarias de la secuencia metodológica del pensamiento matemático, para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas	Que a partir de mi propuesta pedagógica me siento satisfecha y alegre por mi capacidad docente para involucrar y lograr que los niños sean creativos al desarrollar sus habilidades matemáticas.
EVALUACIÓN	**Instrumentos**	Precisión y formulación de indicadores en cada sesión de aprendizaje.	Satisfacción de la docente en la aplicación de instrumentos pertinentes para la evaluación.

3.2. PLAN DE ACCION:

CAMPO DE ACCIÓN	ACCIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA									
					M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
PLANIFICACIÓN	• Aplicar estrategias considerando los enfoques teóricos.	• Desarrollar habilidades matemáticas en los niños y niñas mediante la aplicación de estrategias considerando los enfoques teóricos.	• Revisar teorías (Jean Piaget y Rutas de Aprendizaje)	• Bibliografía actualizada	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			• Seleccionar estrategias pertinentes para su planificación.	• Bibliografía que cuente con estrategias de planificación.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			• Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias con soporte teórico.	• Sesiones de aprendizaje significativo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			• Organizar adecuadamente las sesiones de aprendizaje.	• Sesiones de aprendizaje significativo						X	X	X	X	X
INDICADORES DE LOGRO: **Evidenciar en las 10 sesiones de aprendizaje las estrategias con enfoques teóricos para desarrollar habilidades matemáticas en los niños y niñas.**														

CAMPO DE ACCIÓN	ACCIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA									
					M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
METODOLOGÍA	• Planificar estrategias como el juego, para desarrollar Habilidades matemáticas.	• Evidenciar el desarrollo de la aplicación de estrategias en los niños y niñas considerando los juegos en la secuencia metodológica.	• Indagar fuentes teóricas.	• Bibliografía actualizada	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			• Seleccionar juegos pertinentes para desarrollar habilidades matemáticas.	Bibliografía que cuente con estrategias de planificación.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			• Aplicar los juegos como estrategias durante la ejecución de la propuesta de mi práctica pedagógica.	• Sesiones de aprendizaje significativo						X	X	X	X	X
INDICADORES DE LOGRO: **Evidenciar actividad diaria en la secuencia metodológica del pensamiento matemático que permitirá el desarrollo de las habilidades matemáticas.**														

CAMPO DE ACCIÓN	ACCIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA									
					M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
EVALUACIÓN	• Aplicar instrumentos de evaluación con indicadores precisados.	• Contar con instrumentos de evaluación con indicadores precisados para desarrollar habilidades matemáticas en los niños y niñas.	• Considerar las rutas de aprendizaje precisando los indicadores de lo que se pretende lograr.	• Indicadores contextualizados • Rutas de aprendizaje • DCN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			• Elaborar Instrumento de Evaluación con indicadores precisados.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			• Aplicar la ficha de observación como Instrumento de Evaluación.							X	X	X	X	X
			• Procesar los resultados de la evaluación que evidencien el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños y niñas.							X	X	X	X	X
INDICADORES DE LOGRO**: Evidenciar las habilidades matemáticas del niño en los Instrumento de Evaluación aplicados.**														

CAPÍTULO IV
EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

DESCRIPCION, ANALISIS, REFLEXION Y CAMBIOS EN LAS DIVERSAS CATEGORIAS Y SUB CATEGORIAS.

CATEGORIA	DESCRIPCIÓN	ANALISIS	REFLEXION Y CAMBIOS PRODUCIDOS
PLANIFICACIÓN	Mi propuesta pedagógica tiene que ver con aplicar estrategias considerando los enfoques teóricos.	Estas propuestas obtenidas de las teorías explicitas es el soporte para mejorar de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Se logró la planificación metodológica con la aplicación de la secuencia metodológica en la sesión de aprendizaje.
METODOLOGIA	Mi propuesta pedagógica es	Propuesta obtenida a través de las	Se logró aplicar los juegos como

	planificar estrategias como el juego para desarrollas habilidades matemáticas.	evidencias desarrolladas en la aplicación de estrategias metodológicas en los niños y niñas considerando los juegos en la secuencia metodológica.	estrategia durante la ejecución de la propuesta de mi práctica pedagógica.
EVALUACIÓN	Mi propuesta pedagógica tiene que ver con aplicar instrumentos de evaluación.	Estas propuestas cuentan con instrumentos de evaluación con indicadores precisados para desarrollar habilidades matemáticas.	Se evidenció las habilidades matemáticas del niño en los instrumentos de evaluación aplicados.

Al culminar el análisis y categorización de mis diarios de campo que contenían los registros de mi práctica pedagógica y habiendo identificado mi problema, tenía cierta confusión en relación a lo que debía hacer para poder innovarla y lograr cambiar la debilidad que me aquejaba. Dicha situación me llevó a

buscar el sustento teórico de autores sobre la planificación de estrategias para desarrollar habilidades matemáticas en los niños y niñas de 4 años. Esta bibliografía me ayudó a clarificar los conceptos sobre el cómo debía de realizar una planificación de forma coherente y pertinente y qué actividades debería de realizar para lograr desarrollar las habilidades matemáticas en los niños y niñas, los cuales me sirvieron para poder comprender como debería de trabajar en el momento de la planificación y ejecución de mi propuesta pedagógica alternativa que me planteado.

Inicié planificando un proyecto de aprendizaje que constaba con 10 sesiones de aprendizaje según la secuencia metodológica del área de matemática que son: vivencial, gráfico, concreto y simbólico, como también consideré las necesidades e intereses de los niños y niñas; esta alternativa de cambio me permitió que los niños y niñas se vuelvan más hábiles, aprendiendo a clasificar, realizar seriación, representar, etc.

También elaboré los instrumentos de evaluación, que fue la ficha de observación, las cuales contenían indicadores precisados en el área de matemática las que fueron aplicadas en cada sesión de aprendizaje. La ficha de observación y mi diario de campo me permitieron recoger información valiosa del proceso de enseñanza aprendizaje que se iba adquiriendo a lo largo de la ejecución de las sesiones de aprendizaje, permitiéndome entender que para cada acción se debe implementar actividades a partir de una base teórica que orienten su desarrollo. Así mismo, los datos recogidos en dichos instrumentos me sirvieron al finalizar la aplicación de mi propuesta pedagógica

para evaluar la efectividad de las sesiones de aprendizaje y finalmente elaborar el informe de tesis.

Luego delimité los campos de acción de mi propuesta pedagógica, centrándome en la planificación de estrategias. Para lo cual también tuve que definir los materiales, recursos necesarios y tiempos para la ejecución de las acciones de mi plan de acción, después tuve que definir un programa de actividades que incluyeron acciones, actividades organizadas, responsables de ejecución, recursos y tiempos necesarios.

A partir de todo lo realizado, pude plantear mi proyecto de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora; que si bien es cierto se enmarco bajo los lineamientos del III Módulo del Bloque Temático de Investigación Acción del Programa de Segunda Especialidad didáctica de la Educación Inicial, también no perdí de vista las orientaciones generales sobre planificación curricular emitida por el MINEDU, así como el de las rutas del aprendizaje, Por lo tanto programe un proyecto de aprendizajes con (10 sesiones de aprendizaje) que formaron parte de mi propuesta pedagógica innovadora, denominada: “JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ”, Los cuales fueron instrumentos flexibles que me permitió corregir y mejorar día a día mi práctica pedagógica en relación a la forma de planificar y desarrollar las habilidades matemáticas.

Durante la ejecución de mi proyecto de mi propuesta pedagógica tuve que reforzar algunos aspectos relacionados con la secuencia metodológica muy importante en el aprendizaje de los niños; y corregí los puntos débiles que fueron: que en algunas sesiones no había considerado lo vivencial.

A partir de la implementación de mi plan de acción me exigió cambiar mi conducta evidenciándose ello que ahora para planificar mis estrategias tengo en cuenta la propuesta en las Rutas de Aprendizaje del Ministerio de Educación y lo que propone Jean Piaget en torno a desarrollar las habilidades matemáticas en los niños y niñas en las diferentes actividades planificadas. Finalmente, mis niños y niñas siempre estaban contentos y con ganas de aprender y participar constantemente porque cuando se trata de actividades vivenciales y de su interés les gustaba y les daba placer en realizarlo y así lograr un aprendizaje significativos, dándome cuenta que en el transcurso de la ejecución de la propuesta pedagógica los niños y niñas de 4 se volvieron más participativos a lo que me dio mucha satisfacción y alegría.

LECCIONES APRENDIDAS

CATEGORÍA	MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA ANTES	MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA AHORA	LECCIONES APRENDIDAS
PLANIFICACIÓN	Antes utilizaba una metodología expositiva y dirigida, en donde yo era la protagonista principal, generando que los niños y niñas se distraigan con facilidad y muestren poco interés por aprender la actividad programada, no tomando en cuenta sus interese y necesidades.	Realizo mi planificación basada en los proyectos de aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades e intereses de acorde al contexto de los niños y niñas, en donde programo actividades diversas que promueven la autonomía, dado que ahora son los niños y niñas el protagonista principal del aprendizaje.	Luego de haber planificado y aplicado mi propuesta pedagógica, es un honor poder compartir, mi satisfacción y alegría por haber logrado transformar mi práctica pedagógica para beneficio de mis niños y niñas. La participación de los niños y niñas durante la ejecución de todas las actividades de las programaciones que realice debe considerarse como dispensable, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses y tendré siempre en cuenta que aunque sean pequeño hay que enseñarles a ser autónomos, independientes en cuanto a la realización de las actividades propias de su edad brindándoles acompañamiento y confianza para hacerlo, puesto que su formación integral de la infancia repercutirá cuando sean jóvenes y adultos para que sean buenas personas y buenos ciudadanos.

METODOLOGÍA	Limitaba las actividades vivenciales, con experiencias directas y no propiciaba que los niños realicen sus actividades propias de su edad con iniciativa, independencia y seguridad.	Al programar tengo en cuenta las fases de planificación y propicio las actividades vivenciales y dejo que ellos realicen las actividades propias de su edad con iniciativa, independencia y seguridad en las actividades programadas, permitiendo que los niños y niñas expresen sus ideas, sentimientos y el cómo quieren aprender.	Adquirí muchos conocimientos nuevos de los aportes de diversos autores para enseñar de una manera divertida y significativa y ser desde ahora una maestra renovada con ganas de seguir averiguando para brindar una educación de calidad, que respeta las etapas de desarrollo del niño y niña. La propuesta pedagógica fue significativa porque me permitió cambiar mi práctica pedagógica, porque lo que hacía era muy limitada y condicionada y ahora lo que busco es que mis niños y niñas aprendan de una forma distinta en donde ellos sean el centro de su aprendizaje que no gira en torno al aula sino que se extiende fuera de ella.

EVALUACIÓN	No diseñaba Instrumentos de Evaluación y menos, no formulaba indicadores precisos y claros, no podía evidenciar los logros alcanzados en mis niños y niñas.	Dentro de las sesiones de aprendizaje logré aplicar instrumentos de evaluación, logrando evidenciar los logros alcanzados de mis niños y niñas. Dándome gran satisfacción por lograr estrategias para desarrollar habilidades matemáticas.	La realización de esta investigación acción ha sido sumamente provechosa desde mi experiencia como docente porque me ha permitido estudiar una situación educativa con la finalidad de mejorarla. Me ha posibilitado explorar mi propia práctica educativa, estudiarla, reflexionarla, transformarla y nuevamente volver a reflexionar asumiendo de esta manera el liderazgo de mi propio cambio. Ahora bien, examinar mis actos educativos me permitió comprender que la situación problemática diagnosticada no solo era un problema de los estudiantes, sino que estaba ligada a mi desempeño como docente. Aquello evidenció que tenía que seguir investigando y utilizar diversas técnicas de evaluación, fue cuando llegue a utilizar el instrumento de la ficha de observación con indicadores claros y precisos.

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN DESDE LA TRIANGULACIÓN RECONSTRUCCIÓN

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS		COINCIDENCIAS Y DIVERGENCIAS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	ACOMPAÑANTE	OBSERVADOR	
PLANIFICACIÓN	SESION DE APRENDIZAJE	Me pude dar cuenta que las sesiones de aprendizaje han sido muy importantes para mí y para desarrollar sus habilidades matemáticas a través de estrategias lúdicas. También me he dado la clave para que esta estrategia como el juego se vuelva en el preferido por ellos. Los juegos presentes en las acciones que se han realizado en estas sesiones de aprendizaje han posibilitado que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades matemáticas y llegar a resolver problemas de la vida cotidiana.	En el diario de campo, la maestra tiene presente la planificación de sus sesiones de aprendizaje con las secuencias metodológicas del pensamiento matemático	La docente planifica con anticipación sus sesiones de aprendizaje.	La planificación de las sesiones de aprendizaje son importantes para desarrollar actividades a realizarse en el día.

METODOLOGÍA	**SECUENCIA METODOLÓGICA** • **Vivencial** • **Concreto** • **Gráfico** • **Simbólico**	Se promueve la participación de los estudiantes, considerando los niveles de pensamiento matemático como son: vivenciarían, concreto, gráfico y simbólico.	La maestra tiene en cuenta la secuencia metodológica para desarrollar el pensamiento matemático iniciando desde el contacto con el cuerpo y materiales educativos, así mismo explica para encontrar la solución, el propósito de la sesión, monitoreando de equipo en equipo y registrando en sus trabajos el logro de aprendizaje.	Considera la secuencia metodológica. Desarrolla con mayor énfasis los dos procesos del pensamiento matemático. El proceso de la abstracción no se evidencia con claridad.	La maestra conoce y ejecuta los procesos de la secuencia metodológica del pensamiento excepto el proceso abstracto (solo se evidencia parcialmente).
EVALLUAIÓN	**INSTRUMENTOS**	Se identificó muy bien la técnica de evaluación y se usó adecuadamente la ficha de observación durante las sesiones de aprendizaje.	Con respecto a la evaluación cuando ejecuta no toma en cuenta el instrumento de evaluación al finalizar la sesión, pero si identifica bien la técnica a trabajar.	Identifica bien la técnica de observación directa. Tiene dificultades en la elaboración y aplicación de los instrumentos de evaluación.	Los dos estamentos de información como son el investigador, acompañante coinciden en que los resultados de las estrategias de la categoría de evaluación se utilizaron diferentes

					instrumentos de evaluación durante la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa

4.2. EFECTIVIDAD DE LA PRÁCTICA RECONSTRUIDA.

CONSOLIDADO DE LA EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD EN RELACIÓN AL PRIMER INDICADOR DE LOGRO																														
CATEGORÍA: PLANIFICACION																														
INDICADOR DE LOGRO: Evidenciar en las sesiones de aprendizaje las estrategias con enfoques teóricos para desarrollar habilidades matemáticas en los niños y niñas.																														
PROYECTO	**“JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ”**																													
INDICADOR	**SESIÓN 1**			**SESIÓN 2**			**SESIÓN 3**			**SESIÓN 4**			**SESIÓN 5**			**SESIÓN 6**			**SESIÓN 7**			**SESIÓN 8**			**SESIÓN 9**			**SESIÓN 10**		
	P	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**
La sesión de aprendizaje evidencia estrategias según los procesos metodológicos del pensamiento matemático.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Las sesiones de aprendizaje evidencia soporte teórico en el desarrollo de estrategias de habilidades matemáticas.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Las sesiones de aprendizaje evidencia estrategias lúdicas que orientan	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

el logro de la enseñanza – aprendizaje.																														
El juego como estrategia desarrolla habilidades matemáticas.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

LEYENDA: P= PERTINENTE PP= POCO PERTINENTE NP=NO PERTINENTE

CONSOLIDADO DE LA EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD EN RELACIÓN AL SEGUNDO INDICADOR DE LOGRO																														
CATEGORÍA: METODOLOGÍA																														
INDICADOR DE LOGRO: Evidenciar actividad diaria en la secuencia metodológica del pensamiento matemático que permitirá el desarrollo de las habilidades matemáticas.																														
PROYECTO	"JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ"																													
INDICADOR	**SESIÓN 1**			**SESIÓN 2**			**SESIÓN 3**			**SESIÓN 4**			**SESIÓN 5**			**SESIÓN 6**			**SESIÓN 7**			**SESIÓN 8**			**SESIÓN 9**			**SESIÓN 10**		
	P	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**
Sensorial o vivencial	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Concreto	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Vivencial	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Simbólico	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

LEYENDA: P= PERTINENTE **PP= POCO PERTINENTE** **NP=NO PERTINENTE**

CONSOLIDADO DE LA EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD EN RELACIÓN AL TERCER INDICADOR DE LOGRO																														
CATEGORÍA: EVALUACIÓN																														
INDICADOR DE LOGRO: Contar con un proyectos de aprendizaje que evidencien los procesos de la planificación coherente y pertinente con soporte teórico las Rutas de Aprendizaje y Jean Piaget.																														
PROYECTO	**“JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ”**																													
INDICADOR	**SESIÓN 1**			**SESIÓN 2**			**SESIÓN 3**			**SESIÓN 4**			**SESIÓN 5**			**SESIÓN 6**			**SESIÓN 7**			**SESIÓN 8**			**SESIÓN 9**			**SESIÓN 10**		
	P	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**	**P**	**PP**	**OP**
Agrupa objetos y etiquetas según sus características.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Utiliza la cantidad adecuada para comprar sus productos.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Dialoga con sus compañeros para jugar a vender diversos productos.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Usa cuadros simples de doble entrada	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

Relaciona al producto con su respectivo envase.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Representa a cada producto con su respectivo precio.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Realiza secuencia con productos y objetos.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Elabora el contenido de los productos con diversos materiales.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

LEYENDA: P= PERTINENTE PP= POCO PERTINENTE NP=NO PERTINENTE

CONCLUSIONES

- El proceso de deconstrucción de mi práctica pedagógica me permitió identificar la aplicación inadecuada del juego como estrategia en el desarrollo sus habilidades matemáticas.
- A partir de la autorreflexión de mi práctica pedagógica y de las teorías explícitas, pude mejorar como maestra y continuar con esta propuesta para la mejora de mis estudiantes.
- Siendo considerado la categoría y sub categorías en la ejecución de sesiones de aprendizaje, facilitaron a los estudiantes el aprendizaje significativo.
- Al finalizar el estudio en la fase de reconstrucción de mi práctica pedagógica, se pudo comprobar la efectividad de los juegos como estrategias para desarrollar habilidades matemáticas.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que el diario de campo debe ser redactado al término de cada sesión de aprendizaje, con la finalidad de registrar casi toda la información desarrollada en la clase.
2. Se recomienda a los docentes de educación inicial, realizar permanentemente la deconstrucción de su práctica pedagógica, porque nos permite identificar nuestras fortalezas y debilidades en el quehacer educativo.
3. Se sugiere la implementación de la planificación de sus sesiones anticipadamente preveendo los intereses de sus estudiantes, utilizando las estrategias adecuadas para el aprendizaje significativo en nuestros estudiantes.
4. La aplicación de los juegos como estrategias nos permite mejorar el desarrollo de habilidades en el área de matemática, por ello se recomienda a las maestras considerar en sus sesiones de aprendizajes significativas a los juegos como parte de su sesión interventoras para mejorar el aprendizaje significativo en sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D (1976): *Psicología educativa R.H. Domínguez, trad.*, Editorial Trillas, México.
- Bouzas, P. (2004). *El Constructivismo de Vigotsky. Pedagogía y Aprendizaje como Fenómeno Social*. (1ªEd.). Editorial Longseller. Argentina.
- Calderón, S., Raymundo*. (*2008*). Constructivismo y Aprendizajes significativos*, de www.monografías.com
- Coll, C. (1996) *Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento*. Editorial Paidos. Buenos Aires.
- http://html.rincondelvago.com/construccion-el-conocimiento
- http://slideshare.net/nanvillegasvillao/taller-5-estrategias-de-aprendizaje
- http://centroadleriano.org/publicación
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2009). D*iseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima, MED.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2013). Rutas del Aprendizaje. Lima, MED.
- Pérez, G. (2006). *Módulo de teorías y modelos pedagógicos* Recuperado de www.escuelanueva.org/pagina/index.php?codmenu=2&idioma
- Pérez, Y. (2012). planificación curricular. Recuperado de http://yurbysm.blogspot.com/
- Piaget, J (1968): El punto de vista de Piaget, En J Deval (ed), Lecturas de psicología del niño: *las teorías, los métodos y el desarrollo temprano,* Editorial Alianza, Madrid.

- RUIZ, J. (2007). Teoría del Currículo: *Diseño, desarrollo e innovación curricular.* Madrid. (4ta ed.). Edit. Universitas.
- Sánchez, C. (1983). Diccionario De *Las Ciencias De La Educación* Publicaciones Diagonal-Santillana - Madrid.
- Separata: INSTITUTO PEDAGOGICO NACIONAL MONTERRICO, Procesos pedagógicos.

ANEXOS

ANEXO N° 1
DIARIOS DE CAMPO DE LA DECONTRUCCIÓN

DIARIO DE CAMPO Nº 01

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 – Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Conociendo largo y corto				FECHA	11/09/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

La mañana se dio inicio recibiendo a los niños en el aula, cada niño y niña conforme van llegando al aula van acomodándose en el juego de sectores.

A las 08:15 a.m. los niños guardan los juguetes al escuchar la canción: *"A guardar, a guardar, los juguetes a guardar, a guardar, a guardar, que ya es hora de trabajar",* luego les hago entrega de una hoja bond, para que dibujen lo que realizaron con los juguetes.

A las 09:00 a.m. toman el desayuno de Qaliwarma, cada niño conforme van acabando, van lavando sus tazas, colocándolo luego en el balde donde corresponde. Johan derrama su desayuno pero al mismo tiempo y sin que le diga nada limpia su mesa tomando un trapo que es para la limpieza de las mesas.

Iniciamos la clase con las actividades permanentes.

Pido a todos que observen en el aula diversos objetos, ya sean largos o cortos y cada niño mencionaba uno. Kenneth es un niño que se distrae muchas veces y el día de hoy no es la excepción y no menciono ninguno.

Luego dibujan en una hoja un lápiz largo y un lápiz corto, después hacen de acuerdo a su creatividad, dibujos de objetos largos y cortos. En este espacio Dayana se distrae molestando a sus amiguitos de al lado, de tal manera entrego última su trabajo. Después se lavan las manos y toman sus loncheras, el que termina se puede retirar a jugar en el patio ya que es la hora de recreo.

Al retornar al aula realizan las actividades de gráfico – plástico: Los niños pegan papel rasgado dentro del pincel largo y colorean al pincel corto.

REFLEXIÓN: Siento que mi clase lo hice demasiado simple, que no llamó la atención a mis niños y niñas.

DIARIO DE CAMPO Nº 2

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Reconociendo arriba –abajo				FECHA	16/09/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

Nuestras labores escolares comienzan con la formación de los lunes, se escogió a seis niños del aula para que lleven la bandera durante la formación, se entona marcha de banderas y el Himno Nacional.

Luego escuchamos las palabras de la señora directos para los colegas y niños.

Después, al ingresar al aula, muestro a los niños y niñas, una lámina de un árbol, pido al Kenneth , Fernando, Kenyi, Dayana, Nixa, Nahomi y Daniel que peguen las naranjas, en posisión ARRIBA – ABAJO, según se les da la indicación.

Al haber finalizado con la participación de los niños realizo algunas preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Lo hicieron bien todos? ¿Qué pegaron?

Luego grafican en sus hojas de aplicación lo realizado en el aula.

Siendo las 10:00 a.m. los niños que ya hayan culminado con sus trabajos, se lavan las manos para que saquen sus loncheras y terminado salen al patio a jugar.

Al retornar al aula se realiza la hora de la psicomotricidad, cada niño coge una pelota de trapo y salimos al patio para realizar ejercicios con ellos, pero Jhonceo comienza a hacer el desorden.

Conversamos con el niño para que no inicie con las peleas con sus amigos, ya que al molestarlos algunos de los otros niños se molestan y le quien pegar. El niño entendió y acto seguido nos retiramos al aula.

REFLEXIÓN: no trabaje con mis niños la parte vivencial, ya que es importante para iniciar un tema de matemática.

DIARIO DE CAMPO Nº 3

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE		Realizando seriaciones con productos del mercado.			FECHA	18/09/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

Doy inicio, mi sesión de clase con la presentación de una lámina con diversos productos que nosotros podemos encontrar en un mercado para la venta. Pregunto: ¿Qué observaron? ¿Quiénes venden estos productos? ¿Qué hacemos con estos productos? ¿Qué sucede primero para que llegue primero al mercado? ¿Todos serán del mismo tamaño? ¿Cuál será el más grande? ¿Cuál será el más corto? Y ¿Qué pasaría si no hubiera campesinos para que cultiven la tierra y saquen los diversos productos? ¿Podrían crecer solos los productos?

Después los niños observan y describen los productos. Según la planificación los niños deberían haber hecho comparaciones con cada uno de ellos por el color, el tamaño, forma, etc.

Pero solo Lester, Oscar y Nahomi participaron en la clase y los demás niños se pusieron a jugar, poniéndome un poco mal por no obtener su atención de mis niños y niñas.

Luego pedí que los niños dibujen los productos del mercado.

REFLEXIÓN:

Mi problema es que no me enfoco en desarrollar estrategias para poder llamar la atención de mis niños y niñas.

DIARIO DE CAMPO Nº 4

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Conociendo grande, mediano y pequeño				FECHA	19/09/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

A partir delas 7:30 a.m. ingresaron los niños al aula, sacando los juguetes que mas les gusta para que jueguen en las áreas de los sectores. A las 08:00 a.m. guardan los juguetes y dibujan cada uno en lo que realizaron. Luego damos a Dios por la vida y por los alimentos que nos brindan, servimos el desayuno que nos da Qaliwarma. Rusbell no quiere tomar su leche, la mamá de Daniel pidió que no lo dieran porque le hace daño.

Luego entonamos las canciones para las actividades permanentes, después doy la motivación respectiva para el tema. Se muestra a los niños siluetas de peces en diversos tamaños, mencionando los niños y niñas que es lo que ven, trabajan también con objetos que hay en el aula para que hagan las comparaciones.

Terminado de hacer las comparaciones, entregamos una hoja de aplicación en la que la consigna es: Pega papel rasgado en el pescado grande, colorea el pez mediano y encierra el pez pequeño.

La niña Yanela se equivoca y encierra al pez mediano, colorea al pequeño y como aun no ha pegado papel rasgado en el grande, entonces le entregamos otra hoja y ahí si hace según lo indicado.

Luego cada niño cuelga sus hojas según el orden que van acabando, se lavan las manos y nuevamente damos gracias por los alimentos que nos envió mamá, entonando la canción de los alimentos.

REFLEXIÓN: Debí de planificar mis sesiones con más dinamismo, para que mis niños no se aburran.

DIARIO DE CAMPO Nº 5

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Agrupan peces por tamaño				FECHA	30/09/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

A través de una canción, “nadan, nadan los pececitos” los niños realizan diversos movimientos, realizando las siguientes preguntas:

¿Qué decía la canción? ¿Quiénes nadan en el mar? ¿Para qué sirven los peces? ¿Solo los peces viven en el mar o habrá otro tipo de vida? ¿Cómo es el mar, de qué color? ¿Quién habrá creado el mar y a los animales que viven allí?

Luego los niños observan y describen a los peces del mar según la lámina presentada.

Fernando es un niño que casi no quiere participar, pero le digo que saldrá conmigo, al salir no hace nada y otro niño sale a realizar las comparaciones que se le pide. Luego salen varios niños para que participen.

Después hacen comparaciones con cada uno de ellos por el color, el tamaño, forma. Luego colorean los peces.

REFLEXIÓN: No realice las preguntas del conflicto cognitivo, nuevamente vi mi clase muy pobre, tengo que buscar nuevas estrategias para que mis niños no se aburran.

DIARIO DE CAMPO Nº 6

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Aprendemos a seriar figuras				FECHA	04/10/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

Ubico dentro del aula a algunos niños y niñas siguiendo la seriación por tamaños: un niño grande - un niño pequeño, un niño grande - un niño pequeño, un niño grande-un niño pequeño. Luego pregunto a los niños:

¿Qué hicimos?, ¿Cómo estuvieron ubicados los niños?, ¿Saben cómo se llama esa actividad?, ¿Qué otras cosas podemos seriar?

¿Solo se puede seriar por tamaño?

Luego se les proporciona latas de 3 colores: rojo-amarillo- azul, para que los niños sigan la seriación que corresponde en la mesa; mencionando el color que está ubicando.

Preguntamos a los niños y niñas si podemos seriar figuras geométricas, respondiendo algunos que sí, otros que no, pero les explico que si podemos hacer la seriación con diferentes figuras geométricas, incluso con otros objetos.

Después pido a los niños cortar y pegar las figuras geométricas realizando seriación con las figuras que hay en su libro.
Luego los niños dibujan y pintan las figuras geométricas realizando seriación.

REFLEXIÓN:

Hoy porque hice participar a los niños de manera amena, parece que si respondieron como quería que lo hicieran, aunque no al 100%, pero si respondieron.

DIARIO DE CAMPO Nº 7

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Realizando secuencia alto y bajo con la bandera de Perú y Aucayacu				FECHA	11/10/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

A través de una canción "Salta conejo conejón", los niños saltan, pero tuve un poco de problemas, ya que se empujaban, luego al mandarles que se sentaran por favor, realice las siguientes preguntas: ¿Qué niño saltó más alto? ¿Quién lo hizo más bajo? Luego se colocan en filas: un niño de pie, otro sentado, así sucesivamente. Oscar no quiso salir a participar porque Lester le había molestado, pero conversando lo convencí de participar, también participo José, Yunior, Ariana, Orfelinda, Romel y Daniel. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos?, ¿Quién se quedó de pie?, ¿Qué niño estaba sentado?, ¿Quién saltó más alto?, ¿Quién saltó bajo?,

¿Por qué siempre las bandera de Perú y Aucayacu son colocados en lo alto?

Los niños manipulan banderas confeccionadas, dialogan sobre sus colores, formas, tamaños, etc.

Luego hicieron las comparan altura (alto y bajo)

Después trace en el piso una línea, cada niño ubicará su bandera sobre la línea según la consigna de la maestra (alto, bajo, realizando secuencias)

Luego pedí a los niños que completaran la secuencia alto y bajo, dibujando y pintando las banderas.

REFLEXIÓN: Me falto poner las reglas del juego para que no hubiera empujones ni peleas.

DIARIO DE CAMPO Nº 8

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE		Clasificación de frutas y verduras			FECHA	17/10/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

Luego de realiza el juego libre de sectores, se inicia las sesión de clases con la motivación del tema en donde los niños y niñas, observaron, palparon de que se trata, o que eran lo que veían. Luego respondieron a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que ven?, ¿Qué colores tienen?, ¿para qué nos sirve?, etc.

Algunos mencionaron que eran frutas, otros dijeron que eran verduras, y cada niño y niña dijo una característica, mencionando su forma, color, textura.

Luego de su participación de los niños repartí las hojas bond para que dibujaran libremente sobre lo que más les ha gustado de lo que realizaron el aula.

Luego pedí que expusieran su trabajo, pero Junior, Brayan, Johan, Fernando, Anderson, Flor y Kenyi no quisieron hablar, es decir no participaron en la exposición de sus trabajos.

REFLEXIÓN: Siento que no logre mucho por la poca participación de algunos niños, tengo que buscar otras estrategias.

DIARIO DE CAMPO Nº 9

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Agrupamos los alimentos según su origen.				FECHA	21/10/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

Al iniciar la clase se saluda a los niños y niñas, luego coloque sobre la mesa algunas cosas que lleve para que observaran (huevos, pollo, pan, maíz, trigo, agua, sal, tomate, manzana, lechuga, etc.).

Luego respondieron a las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo que observaron? ¿Alguno contaron cuantos productos hay en la mesa?, ¿Qué productos son los que tenemos?, ¿para qué nos sirven estos productos?, ¿de qué colores son?, ¿lo han probado?, ¿Qué sabores tienen?

Los niños mencionan todo lo que ven y responden para que sirven, se pide a algunos niños que mencionen otro producto conocen que no vemos en la mesa.

Después les doy a conocer que estos productos o alimentos tienen su propio origen ya sean de origen animal, origen vegetal y origen mineral. Luego pido a Cesar, que se acerque a agrupar todos aquellos que son de producto vegetal, luego llamé a Nahomi para que agrupara a todos aquellos que son de producto mineral y por ultimo llame a Lester para que agrupara a todos los productos de origen animal. Luego pedí a los niños y niñas, que en su hoja de aplicación dibujen y coloreen según lo que realizaron. Luego cada niño y niña expone su trabajo.

REFLEXIÓN: Me gusto la participación de la mayoría de los niños y niñas, ya que les llamo la atención los productos que llevé, ya que eran reales, lo tomare en cuenta para las demás situaciones.

DIARIO DE CAMPO Nº 10

DOCENTE	Jacqueline Rengifo Candia					
I.E.I. Nº	039 - Sangapilla		AULA	Verde	EDAD	5 años
PROVINCIA	Leoncio Prado	DISTRITO	José Crespo Y Castilla	LUGAR	Aucayacu	
TITULO DE SITUACION DE APRENDIZAJE	Agrupamos los medios de comunicación.				FECHA	25/10/2013

OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE:

Se inicia el tema dela clase con una oración, dando gracias a Dios por todo lo que tenemos, por la salud y por nuestros padres. Luego realizamos las actividades permanentes.

Lleve al aula, un teléfono, un televisor echo de caja y una radio, para que los niños y niñas observaran y respondan a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que ven?, ¿Para qué sirven?, ¿Cómo son usados? Los niños y niñas se explayan diciendo que también tenían uno en su casa ya sean televisores y radios, otros dijeron que en sus casas no tenían teléfonos pero sus papas y hermanos tenían celulares.

Después les pregunto cómo se llaman todos ellos juntos (televisor, radio y teléfono). Tita dice que la tele es para ver sus dibujos animados y las novelas que ve su mamá, Dayana dice que la radio es para escuchar música y noticias y Romel nos dice que el teléfono es para hablar con otras personas que no se pueden ver. Al ver que nadie me decía que eran todos ellos juntos, les dije que se llamaban medios de comunicación.

Luego dibujo en un papelote con tres colores diferentes se dibujan tres círculos, círculo rojo – teléfono, círculo azul – radio, círculo amarillo – televisor.

Al termino dela participación los niños y niñas dibujan lo que realizaron en la sesión y luego lo colorean.

REFLEXIÓN: Falto algo para motivarlos un poco más, mi clase deben ser más vivenciales, para que todos se interesen por el tema que estoy tratando.

ANEXO N° 2
SESIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVA

PROMOVIENDO APRENDIZAJES SIGNFICATIVOS

PROYECTO DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS.

DENOMINACIÓN: JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA: JUEGAN A SER LOS VENDEDORES Y COMPRADORES EN UNA BODEGA PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.

DURACIÓN: Del 04 de Setiembre al 21 de Noviembre del 2014.

II. PRE PLANIFICACIÓN.

¿QUE HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?
Implementar la tienda de nuestra aula.	De manera grupal, con material concreto y reusable.	Taquilleros Mesitas un espacio para organizar la tienda
Visitamos la tienda y averiguamos que productos se vende.	Saliendo a visitar la tienda y preguntando.	La bodega
Recolectamos empaques, envolturas y envases de productos de la tienda	Recogiendo los empaques	Envolturas
Elaboración de los productos para la tienda	Recortando Pegado Pintando	Papeles Tijera Cinta de embalaje
Organizamos la tiendita de nuestra aula.	Clasificando Ordenando Agrupando Seriando Relacionando Correspondencia	Los empaques
Jugamos a comprar y vender.	Seleccionaremos los materiales a utilizar	Envolturas

III. PRODUCTOS IMPORTANTES:

- Clasificación de residuos (etiquetas de productos)
- Manejo de monedas
- Interrelación de los niños con los símbolos convencionales de su comunidad
- Conversatorio.
- Interacción con todos los niños promoviendo la participación Interacción con su medio social visitando la bodega.
- Interacción entre niños y niñas a través de la compra y venta

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	APRENDIZAJES ESPERADOS		
	COMPETENCIAS	**CAPACIDADES**	**INDICADORES**
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO	**NÚMERO Y OPERACIONES.** Resuelve situaciones problemáticas del contexto real y matemático que implica la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones patrones, igualdades, desigualdades, relaciones y funciones, utilizando diversas estrategias de solución y justificando sus procedimientos y resultados.	**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. **REPRESENTA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. **COMUNICA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. **ELABORA,** estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas. **UTILIZA**, expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas. **ARGUMENTA,** el uso de los números y sus	➢ Agrupa objetos con materiales concretos. ➢ Utiliza la cantidad adecuada para comprar sus productos. ➢ Clasifica etiquetas de una colección de 5 según sus diferentes características. ➢ Dialoga con sus compañeros para jugar a vender diversos productos. ➢ Usa cuadros simples de doble entrada. ➢ Relaciona al producto con su respectivo envase. ➢ Representa a cada producto con su respectivo precio. ➢ Realiza secuencia con productos y objetos. ➢ Elabora el contenido de los productos con diversos materiales. ➢ Agrupa productos de acuerdo a su criterio perceptual.

		operaciones en la resolución de problemas.	

V.- PROGRAMACION DE LAS ACTIVIDADES

N° 1 Agrupamos objetos con las figuras geometricas JUEVES 04/09/14	N° 2 Realizamos compras con nuestras monedas JUEVES 25/09/14	N° 3 Clasificamos las etiquetas por color, forma y tamaño. JUEVES 16/10/14	N°4 Nos divertimos vendiendo nuestros productos MARTES 11/11/14	N° 5 Jugamos al cuadro de doble entrada VIERNES 14/11/14
N° 6 Jugamos a relacionar los productos de la bodega LUNES 17/11/14	N° 7 Ponemos precios a nuestros productos de la bodega MARTES 18/11/14	N° 8 Jugamos a realizar secuencia con los productos de la bodega MIERCOLES 19/11/14	N° 9 Elaboramos y rellenamos los productos de la bodega JUEVES 20/11/14	N° 10 Agrupamos con mis amigos los productos de la bodega VIERNES 21/11/14

VI.- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

* Registro auxiliar.

VII.- BIBLIOGRAFÍA:

7.1. Bibliografía del docente:

* Guía curricular
* DCN y rutas de aprendizaje
* Proyectos educativos ambientales.

7.2. Bibliografía para el niño:

* Cuaderno de trabajo APRENDEMOS JUGANDO 4 años

OBSERVACIONES:

……
……
……

IV.- PLANIFICACION CON LOS NIÑOS:

¿Qué haremos?	¿Cómo queremos saber?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Cómo lo organizamos?

ANEXO N° 3
SESIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1

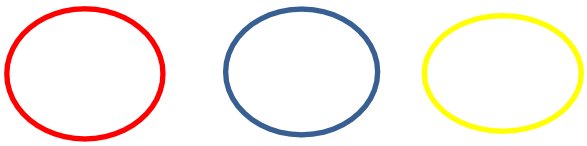
FECHA: JUEVES 4 DE SETIEMBRE DEL 2014		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	AGRUPANDO OBJETOS	
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES. Resuelve situaciones problemáticas del contexto real y matemático que implica la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones patrones, igualdades, desigualdades, relaciones y funciones, utilizando	**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Agrupa objetos con materiales concretos.
SOPORTE TEÓRICO	JEAN PIAGET "Los niños construyen conocimientos fuera de la clase"	
INICIO	VIVENCIAL: Salimos al patio y mencionamos que hoy jugaremos la dinámica el rey manda, ejemplo: • El rey manda que levanten los brazos, que se paren con un solo pie, que den saltos… • El rey manda que salten como los saltamontes, el rey manda que busquen piedras, hojas, etc. • El rey manda que se reúnan todos aquellos que tienen las figuras (cuadrados, triángulos, círculos) ¿A qué jugamos? ¿De qué trato nuestra dinámica? con figuras y Entregamos materiales para que clasifiquemos de acuerdo a lo que nos tocó. Formulamos las siguientes preguntas: ¿Qué trabajaremos con estos materiales y para que me sirve? ¿Cuántos materiales hay y de qué tamaño son? ¿Qué podemos formar con estos materiales?	
DESARROLLO	CONCRETO: El día de hoy realizaremos agrupación de figuras geométricas y haremos uso de cartulina de colores, figuras y tamaños. Usaremos los materiales de forma grupal. 	

	GRÁFICO Dibujan la figura que le toco a cada uno.
CIERRE	SIMBÓLICO. Se invita a los niños y niñas a reunirse en círculos para que saquen conclusiones de la experiencia vivida. La docente puntualizara el tema del día. Luego se realizará la autoevaluación. Intervención y luego responden a las preguntas de meta cognición. ¿Cómo se sintieron? ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto la clase?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Agrupa objetos con materiales concretos.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya		X	
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan		X	
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth		X	
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi		X	
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2

FECHA**: LUNES 22 DE SETIEMBRE DE 2014**		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	REALIZAMOS COMPRAS CON NUESTRAS MONEDAS	
SELECCIONA DE CAPACIDADES E INDICADORES		
AREA	**CAPACIDAD**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES.	**MATEMATIZA**, situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Utiliza la cantidad adecuada para comprar sus productos.
SOPORTE TEÓRICO	JEAN PIAGET: “La inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno , es un modo de conocerlo , aceptarlo , de construirlo”	
INICIO	VIVENCIAL: Salimos al patio para jugar VENDEDORES DE CHUPETES, siempre recordando nuestras normas de convivencia para el juego. Los niños harán un círculo y habrá un vendedor de chupete al centro, luego preguntaran, chupete de que sabor tiene y a como esta, hasta que el vendedor dice algo relacionado a que no sea chupete y todos corren, el primer atrapado toma su lugar del vendedor. ¿Les gustó el juego? ¿Qué fue lo que hicimos? ¿Quiénes eran los vendedores?	
DESARROLLO	CONCRETO: Los niños describen lo que más les gusto del juego. Luego la maestra les hace entrega de monedas (libro Aprendemos jugando 4 años, pág. 239) Primero los niños identifican: ¿Qué es? ¿Para qué sirven? ¿Qué puedo comprar con ellas? Luego definimos con los niños los productos que vamos a vender: (colores, goma, libros, juguetes, etc.) Luego mostramos la compra que realizo cada grupo y de qué precio fueron, mostrando los productos comprados. Luego se hace la misma operación pero cada grupo vende su producto a otros niños y así sucesivamente. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Se pide a los niños que dibujen lo que más les gusto del tema.	
	SIMBÓLICO.	

CIERRE	Se invita a los niños y niñas a reunirse para que saquen conclusiones de la experiencia vivida. La docente puntualizara el tema del proyecto. Luego se realizará la autoevaluación y luego responden a las preguntas de metacognición. ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Cómo se llama las monedas que utilizamos? ¿Qué productos podemos comprar?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Utiliza la cantidad adecuada para comprar sus productos.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan		X	
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth	X		
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi		X	
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 3

FECHA**: JUEVES 16 DE OCTUBRE DE 2014**		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	CLASIFICAMOS LAS ETIQUETAS POR COLOR, FORMA Y TAMAÑO.	
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES.	**REPRESENTA**, situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Clasifica etiquetas de una colección de 5 según sus diferentes características.
SOPORTE TEÓRICO	RUTAS DEL APRENDIZAJE: Para que los niños aprendan "los números", es necesario desarrollar otras nociones matemáticas, como la clasificación, la seriación y la correspondencia.	
INICIO	VIVENCIAL Salimos al patio para jugar, siempre recordando nuestras normas de conducta. Luego realizamos ejercicios de relajación, luego hacemos entrega de algunas etiquetas y jugamos "Todos nos unimos" consiste dar la orden "Se unen todos aquellos que tengan etiqueta de color azul" "Se unen todos aquellos que tengan etiquetas de color rojo", "Se reúnen todos aquellos que tengan la etiqueta de alimentos", "etiquetas de golosinas", etc. Se deberán reunir lo más rápido posible. Al retornar al aula realizamos preguntas: ¿A qué jugamos? ¿Cómo hemos jugado? ¿Dónde hemos jugado? ¿Cómo nos hemos ubicado? ¿Qué hemos observado? ¿Todas las etiquetas eran iguales? ¿Qué tipos de etiquetas eran?, ¿Qué pasaría si un producto no tuvieran etiquetas? ¿Todos los productos son iguales?	

DESARROLLO	CONCRETO La maestra explica sobre la dinámica realizado en el patio y lo que hemos observado. Se le entrega a cada niño diversos materiales como leche, atún, avena, menestras. Cada niño observara que es lo que tiene en la mano y determinaran que es lo que pueden hacer con eso, si se pueden reunir por color, tamaño o forma, etc. REPRESENTACIÓN GRÁFICA Se entrega una hoja bond para dibujar y colorear lo que más le agrado de la clase.
CIERRE	SIMBÓLICO. Luego explica que fue lo que realizo mediante su dibujo. ¿Qué aprendí: “ a clasificar por color, forma y tamaños” Como lo aprendí: “jugando con las etiquetas y productos” Para que lo aprendí: “para la vida”

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Clasifica etiquetas de una colección de 5 según sus diferentes características.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan		X	
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth	X		
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi	X		
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 4

FECHA**: 11 DE NOVIEMBRE DE 2014**		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	NOS DIVERTIMOS VENDIENDO NUESTROS PRODUCTOS	
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES.	**COMUNICA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos	Dialoga con sus compañeros para jugar a vender diversos productos.
SOPORTE TEÓRICO	JEAN PIAGET: “ La inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno , es un modo de conocerlo , aceptarlo , de construirlo”	
INICIO	VIVENCIAL: Salimos al patio para jugar, siempre recordando nuestras normas de convivencia para el juego. Los niños harán un círculo y habrá un vendedor de un chifle al centro, luego preguntaran, te vendo un chifle, y el otro niño responde a cuánto cuesta, a 5 soles, te lo compro te lo vendo. Y así sucesivamente vamos vendiendo diversos productos a diversos precios según el niño se valla ideando. ¿Les gustó el juego? ¿Qué fue lo que hicimos? ¿Qué otros productos puedo vender?	

DESARROLLO	CONCRETO: Los niños describen lo que más les gusto del juego. Luego la maestra pone al frente todos los productos que trajeron de casa para que en conjunto le pusieran un precio, los productos son: chifle, refresco en bolsa, cancha, naranjas, papaya, plátano, papitas y capulí seco. Los niños se encargaron de proporcionarle un precio, como para que sea vendido. Luego la maestra hace entrega a cada niño la suma de 5.00 soles a cada uno para que pueda comprar el producto que desea comer. La maestra pasa por sus respectivos lugares haciendo de vendedora y en el que ellos tienen que comprar con las monedas que recibieron y así todos tienen un producto en la mano. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Los niños dibujan lo que más les gustó del tema
CIERRE	SIMBOLICO: Los niños exponen su trabajo. Luego se realizará la autoevaluación y luego responden a las preguntas de metacognición. ¿Cómo se sintieron? ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto la clase?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Dialoga con sus compañeros para jugar a vender diversos productos.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan		X	
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth		X	
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi	X		
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5

FECHA: VIERNES 14 DE NOVIEMBRE DEL 2014		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGAMOS AL CUADRO DE DOBLE ENTRADA	
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**INDICADOR**
NÚMERO Y RELACIONES	**MATEMATIZA**, situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Usa cuadros simples de doble entrada
SOPORTE TEÓRICO	JEAN PIAGET "El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad"	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:		
INICIO	VIVENCIAL: La maestra explica que saldremos al patio para realizar un juego, para eso se les recordara las normas del juego, nos ubicamos en círculo para realizar la dinámica “El salto de la pelota”, la maestra dibuja en el suelo una espiral con casillas, para que el niño o niña salte cuando tenga la pelota en la mano. Para eso la maestra entonara algunas canciones y el que tenga la pelota en la mano deberá correr hasta saltar la espiral con un solo pie. RESCATE DE SABERES PREVIOS: Dialogan acerca del juego con interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿A que jugamos? ¿Cómo se realizó el juego? ¿Qué fue lo que movimos? ¿Puedo realizarlo haciéndolo con alguna otra parte de mi cuerpo? ¿Cómo? etc.	
DESARROLLO	CONCRETO: La maestra hace entrega de algunos productos como fideos, leche, galletas, atún y arroz, los niños observan, manipulan, conversan entre ellos de que se trata y luego se les explica en qué consistirá la dinámica. Salen de uno en uno hasta llegar al casillero que les corresponde pero, deberán también de llegar saltando de un solo pie. Establecemos la entrada de los niños dentro del cuadro con sus respectivos productos. Luego lo plasmamos en un	

<table>
<tr><td></td><td>papelote, cada niño pondrá una raya por su entrada y contamos cuantos tenemos en cada cuadro.

<table>
<tr><td></td><td>FIDEOS</td><td>ATÚN</td><td>AVENA</td><td>LECHE</td><td>ALVERJITA PARTIDA</td></tr>
<tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
¿Qué producto hay?
¿Qué cuadro obtuvo más productos?
¿Cuál cual obtuvo menos?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:
Por grupos dibujan lo realizado dentro del aula</td></tr>
<tr><td>CIERRE</td><td>SIMBOLICO:
Los niños verbalizan su trabajo realizado en la hoja de aplicación.

METACOGNICION:
¿Qué fue lo que aprendimos hoy?
¿Con que otra cosa puedo representar a parte de los palotes?</td></tr>
</table>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Usa cuadros simples de doble entrada		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel		X	
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan	X		
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel		X	
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth	X		
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi	X		
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 6

FECHA: 17 DE NOVIEMBRE DE 2014		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGAMOS A RELACIONAR LOS PRODUCTOS CON SUS ENVASES	
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES.	**MATEMATIZA**, situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Relaciona al producto con su respectivo envase.
SOPORTE TEÓRICO	JEAN PIAGET "El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad"	
INICIO	VIVENCIAL: Salimos al patio para jugar con los niños, para eso necesitamos que los niños se tomen en parejas y en la espalda se pondrá una pelota, tendrán que partir de un extremo al otro del patio sin tocar con las manos y cuando lleguen a su final pondrán la pelota en una caja. El que coloca más pelotas es el ganador. Luego pasamos al aula; ¿Qué fue lo que jugamos? ¿De qué trato? Entregamos por grupos varios envases, ya sea botellas, bolsas de chizitos, avena, leche, fosforo, arroz, fideos, etc Formulamos las siguientes preguntas: ¿Qué tenemos en el medio de la mesa? ¿Qué haremos con estos materiales y para que me sirve? ¿Cuántos materiales hay y de qué tamaño son?	
DESARROLLO	CONCRETO: Cada grupo elige un envase, a la vez también ponemos al frente un balde de agua, una caja de arroz, una caja de fideos y una caja que contiene avena. Cada grupo observará y llenará con el contenido correspondiente a cada envase, luego al pasar por sus mesas me dirán que es y qué es lo que hicieron con su envase. 	

	Luego escribimos el nombre del tema en la pizarra. JUGAMOS A RELACIONAR LOS PRODUCTOS CON SUS ENVASES REPRESENTACIÓN GRAFICA Dibujan lo que más les gusto del tema.
CIERRE	SIMBOLICO: Los niños verbalizan su trabajo realizado en la hoja de aplicación. Luego se realizará la autoevaluación. Intervención y luego responden a las preguntas de meta cognición. ¿Cómo se sintieron? ¿Solo habrá estos productos en una tienda? ¿Qué otros productos encontraremos?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Relaciona al producto con su respectivo envase.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli		X	
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan	X		
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth	X		
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi		X	
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 7

FECHA: **18 DE NOVIEMBRE DE 2014**		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	PONEMOS PRECIOS A NUESTROS PRODUCTOS DE LA BODEGA	
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES**.**	**UTILIZA**, expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.	Representa a cada producto con su respectivo precio.
SOPORTE TEÓRICO	RUTAS DEL APRENDIZAJE: Propiciar la representación de la situación con el material concreto y por medio de gráficos.	
INICIO	VIVENCIAL Sacamos a tres niños para realizar el juego respectivo, para eso recordaremos nuestras normas de conducta. Cada niño dirá un nombre de un producto de nuestra tiendita el Patito Feliz, mientras que la docente ira anotando en la pizarra para ver que nada se repita. Luego se les hace entrega de quince monedas a los compradores para que al pedir el producto se le dice un precio y en el que deberá pagar para que se lo lleve. Acaba el juego cuando unos de los compradores se quedan sin dinero. Al retornar al aula realizamos preguntas: ¿A qué jugamos? ¿Qué productos había en la tienda? ¿Qué precios tenían?	

DESARROLLO	CONCRETO La maestra explica sobre el juego realizado dentro de aula y lo que hemos observado. Luego se coloca algunas de las etiqueta en la pizarra y con la participación de todos le ponemos un precio diferente a los productos de nuestra bodega. REPRESENTACIÓN GRÁFICA Se entrega una hoja bond para que dibujen lo que más le agrado del tema.
CIERRE	SIMBOLICO: Los niños verbalizan su trabajo realizado en la hoja de aplicación. ¿Cómo se llama nuestra tienda? ¿Para qué sirven estas tiendas o bodegas? ¿Qué más encontramos allí?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Representa a cada producto con su respectivo precio.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan		X	
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth	X		
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi	X		
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool		X	
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 8

FECHA: **19 DE NOVIEMBRE DE 2014**		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	**SECUENCIA DE LOS PRODUCTOS DE LA BODEGA**	
SELECCIONA DE CAPACIDADES E INDICADORES		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES.	**MATEMATIZA**, situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Realiza secuencia con productos y objetos.
SOPORTE TEÓRICO	RUTAS DEL APRENDIZAJE: Para que los niños aprendan “los números”, es necesario desarrollar otras nociones matemáticas, como la clasificación, la seriación y la correspondencia.	
INICIO	VIVENCIAL: Salimos al patio para jugar los productos. Los niños deberán decir a donde quieren ir si al arroz o al azúcar, luego se cambia de producto, fideos o jabón, gaseosa o yogurt, galleta o chizito. Hasta que se forma dos grupos y hacen una competencia en que grupo gana jalando más fuerte. ¿Qué jugamos? ¿Qué productos hemos mencionado? ¿En dónde encontramos a todos ellos? ¿Lo han comido? La maestra escribe sus respuestas en el papelote.	
DESARROLLO	CONCRETO: Luego se les muestra solo tres productos que hay en nuestra bodeguita, lo observan y realizan por grupos una secuencia con ellos: ATUN, LECHE, AVENA – ATUN LECHE, AVENA – ATUN, LECHE, AVENA – ATUN, LECHE, AVENA – ATUN, LECHE, AVENA REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Dibuja lo realizado en clases.	
CIERRE	SIMBOLICO: Se invita a los niños y niñas a reunirse en círculos para que saquen conclusiones de la experiencia vivida. La docente puntualizara el tema y lo escribe en la pizarra, SECUENCIA DE PRODUCTOS.	

	Luego se realizará la autoevaluación utilizando las caritas felices. Se escucha la intervención y luego responden a las preguntas de metacognición. ¿Cómo se sintieron? ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto la clase? ¿Qué fue lo que hicimos? ¿Con que productos hemos trabajado? ¿Se podrá trabajar con otros productos u otros objetos?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Realiza secuencia con productos y objetos.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan	X		
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.		X	
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos		X	
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth	X		
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi	X		
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9

FECHA: 20 DE NOVIEMBRE DE 2014		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ELABORAMOS Y RELLENAMOS LOS PRODUCTOS DE LA BODEGA	
SELECCIONA DE CAPACIDADES E INDICADORES		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES.	**ELABORA**, estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.	Elabora el contenido de los productos con diversos materiales.
SOPORTE TEÓRICO	JEAN PIAGET "El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad"	
INICIO	VIVENCIAL: Salimos al patio para jugar SOMBREROS VOLADORES, recordando los acuerdos de comportamiento. Los niños se ubicarán cuatro grupos, uno al lado del otro detrás de las líneas marcadas en el patio. Cada uno colocara sobre su cabeza una hoja de papel de periódico, modo de sombrero. La docente tendrá un pito en la mano y dará la orden de salida para que el primer niño o niña de cada grupo salga primero, que llevaran en la mano una botella de gaseosa para dejarlo en una caja, todos tratarán de que su sombrero no se pierda en el camino, el grupo que llena más rápido la caja de botella es el ganador. Luego ingresamos de manera ordenada al aula. Los niños responden a las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿De quienes se les cayó el sombrero? ¿Y qué hicieron después? ¿Cómo se sintieron después de este juego?	

DESARROLLO	CONCRETO: Luego se les muestra envolturas de diversos productos: fideos, galletas, arroz, detergentes, jabón de tocador, jabón de lavar ropa, gaseosas, chocolates, etc. Y son pegados en la pizarra para que lo puedan observar mucho mejor. Cada representante cogerá una envoltura y después se pregunta: ¿las envolturas de que producto escogieron? ¿Qué les falta a estas envolturas para que no estén vacías? ¿Desean hacer sus rellenos? A cada grupo se les proporciona tijeras y hojas de colores para que realicen sus rellenos de sus productos. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Dibuja lo realizado en clases.
CIERRE	SIMBOLICO: Los niños verbalizan su trabajo realizado en la hoja de aplicación. La docente puntualizara el tema y Se escucha la intervención y luego responden a las preguntas de metacognición. ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gusto la clase?, ¿Qué fue lo que hicimos? ¿Con que otra cosa podemos llenar nuestros productos?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Elabora el contenido de los productos con diversos materiales.		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.		X	
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan	X		
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely		X	
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth	X		
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi	X		
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

FECHA: **21 DE NOVIEMBRE DEL 2014**		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	AGRUPAMOS CON MIS AMIGOS LOS PRODUCTOS DE LA BODEGA	
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**INDICADOR**
NÚMERO Y OPERACIONES.	**MATEMATIZA**, situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Agrupa objetos con materiales concretos.
SOPORTE TEÓRICO	RUTAS DEL APRENDIZAJE: Para que los niños aprendan "los números", es necesario desarrollar otras nociones matemáticas, como la clasificación, la seriación y la correspondencia.	
INICIO	VIVENCIAL: Salimos al patio para realizar el juego ¡Cuidado con la red!, pero primero recordamos las normas de juego. Luego se pedirá la colaboración de dos niños para que sea nuestra red, mientras ellos se unen de las manos, los demás niños actuarán de peces el patio será el mar, los niños que forman la red corren tomados de sus manos, mientras los pececitos escapan de ellos para no ser atrapados por la red. Al acercarse algún niño, la red lo apresa haciendo que quede en el medio de los dos niños que la forman. El niño atrapado pasa a formar parte de la red, tomándose de la mano de sus compañeros. La red, ahora formada por tres niños, corre para atrapar a otro pececito. Cada pececito atrapado pasa a formar parte dela red, que va agrandándose más y más hasta atrapar al último niño que quede libre. Luego ingresamos al aula: ¿Les gustó el juego? ¿Qué jugamos? ¿Quiénes eran primero nuestras redes?	
DESARROLLO	CONCRETO: En una caja vacía colocamos cinco productos de nuestra bodega, de cada producto habrá siete productos, entre ellos estarán: gaseosa, fideos, leche, galletas, jabones, cada niños pasará a sacar de la caja y luego se sentarán en sus respectivos lugares, hasta que todos tengan un producto en la mano. Ponemos dos mesas en largo y cinco cajas vacías, primero se reunirán todos los niños que tengan gaseosas, luego los que tengan fideos, después las leches y otro grupo de galletas y jabones. Cada uno contará cuantos productos hay en su grupo. Luego se reúnen todos ellos en sus mesas y describirán el color, forma y tamaño del producto que le tocó. GRÁFICO: Se les hará entrega de papel bond para que dibujen lo que hicieron en el aula.	

CIERRE	SIMBOLICO: Se invita a los niños y niñas que saquen conclusiones de la experiencia vivida. La docente puntualizara el tema del día y lo escribe en la pizarra: AGRUPAMOS CON MIS AMIGOS LOS PRODUCTOS DE LA BODEGA Luego se realizará la autoevaluación. Intervienen respondiendo a las preguntas de meta cognición. ¿Qué productos se ha utilizado?, ¿Qué se ha realizado con estos productos?, ¿Dónde puedo encontrar todos estos productos? ¿Para qué me sirve todos estos productos?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Agrupa objetos con materiales concretos		
		A	B	C
1	ACOSTA HUAMAN, Fangil Luis	X		
2	AHUANARI CORI, Ziori Anheliz	X		
3	ALEJO NIETO, Luis Angel	X		
4	BARRUETA MARTINEZ, Ribery Lionel	X		
5	BARRUETA NATIVIDAD, Siany Nathaly	X		
6	CAHUAZA SALAZAR, Kya	X		
7	CALERO SAAVEDRA, Ruth Yesenia	X		
8	CARHUA MALPARTIDA, Luighi A.	X		
9	CORREA FABIAN, Franco Daniel	X		
10	CUDEÑA PONCE, Damaris	X		
11	DAGA MORALES, Anely Mariana	X		
12	DAZA FABIAN, Johan Eli	X		
13	DOROTEO SORIA, Lucio Ronaldo	X		
14	DURAND JAPA, Alexis Daniel	X		
15	EUGENIO TOLENTINO, Meilin Brenda	X		
16	GOMEZ ESTELA, Carmen Jhanet	X		
17	GOMEZ MORALES Juan Manuel	X		
18	GONZALES LINO, Tito Jhonatan	X		
19	GONZALES RIVERA, Paul	X		
20	HERRERA TUCTO, Analy Mayely	X		
21	HUAMÁN FABIÁN, Lucas Daniel	X		
22	INGUNZA CUSTODIO, Greys Iromi	X		
23	INGUNZA FIGUEROA, Keynes Camilo	X		
24	INGUNZA TORRES, Josue Elias	X		
25	MARTINEZ GONZALES, Karolay A.	X		
26	MONTESINOS FALCÓN, Ana Sofía	X		
27	ORDOÑEZ CAPCHA, Katlyn Medalith	X		
28	ORIZANO SANCHEZ, Kayleni Yamira	X		
29	PRINCIPE BARRUETA, Alice Amaia	X		
30	RAMOS SANTIAGO, Yan Carlos	X		
31	SABINO DURAND, Celmy Ruth	X		
32	TELLO ATACHAHUA, Yanely	X		
33	TOLENTINO EDUARDO, Lesly Lilibeth		X	
34	TORRES INGUNZA, Lesly Merari	X		
35	TORRES MANCILLA, Damaris	X		
36	TRINIDAD MAIZ, Jherlyn	X		
37	TRINIDAD SOLANO, Giara Deysi		X	
38	VÁSQUEZ ZAVALLOS, Christian Pool	X		
39	VENEGAS RETOBLO, Elmer Nilton	X		
40	VILLAR CONDEZO, Ailish Ariadne	X		

LEYENDA: A (Logrado) **B** (En proceso) **C** (En inicio)

ANEXO N° 4
DIARIOS DE CAMPO DE LA RECONSTRUCCIÓN

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 01			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	04/09 / 2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR		JACQUELINE RENGIFO CANDIA	
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN		**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		AGRUPANDO FIGURAS GEOMETRICAS	
CAPACIDAD		**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	
INDICADOR		Agrupa objetos con materiales concretos	
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención.	**Planificación**
SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	Se dio inicio la clase cuando los niños jugaban la hora del juego libre, algunos jugaban el sector hogar, otros en construcción, algunos con el tangram. Para pedirles que guardaran los juguetes o con lo que estaban jugando les entono la canción, “a guardar, a guardar, los juguetes a guardar, que ya vamos a trabajar” por lo que los niños comenzaron a guardar, por lo que me complace saber que ya algunos no	**Juego libre en los sectores**

	esperaron tiempo y empezaron a guardar y algunos todavía esperaron que contara hasta el número diez, luego pedí que los niños se vallan a sus sillas respectivas diciendo el último en llegar ¿Quién es? Y damos inicio con la oración de la mañana con El Ángel de la guarda y rezamos por aquellos amiguitos que no pudieron estar en clases el día de hoy, luego cantamos a nuestro Dios, después se les sirvió el desayuno, para poder trabajar más tranquila pregunte si ellos querían gritar, y como me dijeron que si entonces se cantó "Si tú tienes muchas ganas de gritar" y todos tienen que gritar, luego les dije que iríamos a jugar al patio con las pelotas, pero antes, pregunte como nos deberíamos de comportar, una de las niña, Yesenia, dijo: que no deben de empujarse, Alexis también dijo: no jalarse, Mayeli, dijo: no jugar con las pelotas que hay en el patio, otros dijeron: no patearse, no empujarse, entre otros. Se realizó un pequeño ensayo dentro del salón; el juego se llama el rey manda, pero como yo soy mujer, les dije que vamos a jugar la reina manda, la reina manda que se agarren la cabeza; que se paren de un	**Rutina** **Normas de juego** **Vivencial**

	pie, que salten de un pie, que se toquen la nariz, etc. Luego les pedí que salieran al patio e hicieran un círculo, les dije que tengo una corona invisible, por lo tanto la reina pide que le traigan pasto, la reina manda que se junten en grupo los varones y las mujeres, que se junten las niñas que tienen cola, las niños que tienen zapatillas, luego les repartí fichas de diferentes colores y formas, luego pedí que se agrupen todos los que tenían triángulos, los cuadrados y después los círculos, hice la pregunta de; ¿en cuál de los grupos hay más niños? Manuel respondió en el círculo, Quedando el cuadrado como el que hay más figuras, le seguía el triángulo y luego círculo. Después pedí a los niños que tuvieran en su mano la figura del círculo amarillo hicieran otro grupo, los cuadrados de color rojo y los triángulos de color azul. Luego ingresan al aula cada uno con su respectiva figura, pegué tres papelotes en la pizarra teniendo como encabezamiento la figura de un cuadrado, triangulo y círculo, cada uno enumerado con los números 1, 2 y 3, luego se pidió a los niños uno por uno que pasen con sus figuras para que	**Concreto**

	peguen en el papelote correspondiente, uno que otro se equivocó, corrigiéndole en el momento con los mismos niños ya que se les preguntó si estaba bien o no, sino en donde debe ir. Al terminar todos se aplaudieron y les felicite por el gran trabajo que realizaron. Después pedí que dibujaran en una hoja bond lo que más les gustó del juego o de trabajar dentro del aula. En eso llega Damaris Cudeño, en mesa aparte me senté con ella para explicarle sobre lo que hicimos en clase, con las figuras y colores y le di una figura para que ella también pegara la figura en el papelote donde pertenece, pegando ella en el papelote correcto. Damaris dibujo los papelotes con sus figuras. Luego conforme los niños terminaban me iban entregando, siempre y cuando me dictaran que es lo que han realizado en el papel, terminado de dictarme pegaban su trabajo en la pizarra. Luego se realizará la autoevaluación. Luego responden a las preguntas de meta cognición. ¿Cómo se sintieron? ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto la clase?	**Gráfico** Evaluación

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 02			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	22/09 / 2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR		JACQUELINE RENGIFO CANDIA	
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN		**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		REALIZAMOS COMPRAS CON NUESTRAS MONEDAS	
CAPACIDAD		**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	
INDICADOR		Utiliza la cantidad adecuada para comprar sus productos	
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje anticipadamente, considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención. Se dio inicio la clase con algunas canciones y después se realizó la oración de la mañana, pidiendo por aquellos amigos que no pudieron venir. Luego salimos al patio para realizar algunos juegos, entre ellos “El vendedor de chupetes” que consistía en formar un círculo y en la que yo debería iniciar como modelo, pero no pedí a los niños que ellos mismos lo hicieran y para la próxima dejar que ellos den una idea o un punto	**Planificación** Rutina Vivencial

SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	de vista, esto ocasiono un poco de desorden ya que también me olvidé de dar los acuerdos de convivencia para salir al patio y es lo primero que debo de realizar antes de salir del aula para tener un óptimo desarrollo en lo que voy a realizar. El juego consistía en que la vendedora deberá vender su producto como es el chupete de aguaje, cocona, piña y pasar por sus lados ofreciendo mis chupetes, los niños tenían que llamarme para que compraran, después dije el nombre de algún producto que no fuera chupete como por ejemplo juane entonces todos corrieron y el primer atrapado fue Keynes y debía realizar la venta, también ofreció los chupetes y sus amiguitos le compraban hasta que salieron dos niños más. En eso Mayeli en un momento de descuido se fue al salón y saco de la mochila de una de sus compañeritas sus dulces, la llevé al aula de tres añitos para conversar que eso no se hace porque eso no eran de ella por lo que si es que ella quería pedirle a su amiga que le invite pero en la hora de recreo, poniéndole de ejemplo que si yo voy a su casa y tomo sus juguetes y me lo quiero llevar ¿estará bien? Contestándome que	Normas de juego Intervención

	no y que no lo volverá a hacer. Luego al ingresar al aula comencé con las preguntas: ¿Les gusto el juego? ¿Qué fue lo que hicieron? Luego les mostré las plantillas de las monedas que fueron sacadas del libro “Aprendemos Jugando” de 4 años. Fue entregado a cada grupo una moneda real S/. 1.00 para que los niños lo observen, lo palpen, llegando a preguntar ¿Qué es? ¿Cómo lo sintieron? ¿Para qué sirve? ¿Qué podré comprar con esta moneda? Llegaron a responder que era una moneda de S/. 1.00 y que sirve para comprar muchas cosas, entre ellos frutas, gaseosa, comida, objetos. Luego les propuse una actividad que yo era la vendedora y ellos los compradores, para eso a cada niño se les entrego cinco monedas de S/ 1.00 y que a la venta estaba, esponjas, plumones y pelotas. Dibuje en la pizarra y mediante una asamblea quise promover que los niños le pusieran el precio. La pelota costó S/ 1.00, la esponja S/ 2.00 y los plumones a S/ 3.00, luego pase mesa por mesa para que cada niño compraran lo que desearan, algunos niños no me daban la cantidad establecida me daban uno o sino me daban todo por lo que les decía que	Concreto

	faltaba o que me había dado mucho, entonces creo que para próxima vez preguntare ¿crees que este es el precio? y ¿te sobró dinero? ¿Cuánto? ¿Qué más puedo comprar con lo que te sobró? Para que el niño se familiarice con las monedas. Luego hice de cuenta que entre a una tienda a comprar jabón líquido y Lionel era el vendedor, preguntando a cuanto costaba ese producto, por lo que me respondió S/ 2.00 y le pague con los dos soles. Luego Siany vende esponjas y Celmy un Limpiatodo. Luego les pedí que dibujaran lo que más les gusto del tema de la clase. Aquellos que terminaban de hacer su trabajo, iban entregando y me dictan lo que han realizado en el papel, terminado de dictarme pegaban su trabajo en la pizarra. Luego se realizará la autoevaluación. Luego responden a las preguntas de meta cognición. ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Cómo se llama las monedas que utilizamos? ¿Qué productos podemos comprar?	Gráfico Evaluación

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 03			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	16/10 /2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR	JACQUELINE RENGIFO CANDIA		
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	CLASIFICAMOS LAS ETIQUETAS POR COLOR, FORMA Y TAMAÑO.		
CAPACIDAD	REPRESENTA, situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
INDICADOR	Clasifica etiquetas de una colección de 5 según sus diferentes características		
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención. Se da inicio la clase saludando a los niños y niñas con "Buenos días niños" ¿Cómo están el día de hoy? Contestándome todos BIEN y luego entonamos diversas canciones y rezamos la oración de la mañana. Tuve la intención de salir al patio, pero este día ha llovido, pedí a los niños que entonaran la canción sal solcito, porque a ellos les gusta pensar que cuando lo cantan sale el sol, les dije que estaba lloviendo y por eso tenemos que jugar en la vereda, para eso recordamos que al jugar no debemos de patear, ni empujar, no jalar el pelo a los amigos, no correr, no	Planificación Rutina Vivencial Normas de juego

SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	gritar para no molestar a los demás aula, etc. Se hace un breve ensayo dentro del aula, use no adecuadamente la palabra “van a hacer lo que yo hago” no hubiera dicho eso porque ya no se usa esa expresión con los pequeños, nos estiramos, como si me levanto de dormir, nos damos un abrazo muy fuerte, se estiran parándose con una pierna, nos echamos en el piso, levanto las manos, las piernas, nos paramos, nos limpiamos, bailamos, me gusto esta parte porque también me ayudo a relajarme junto a mis pequeños. Luego pedí que sacaran una etiqueta de la caja, pase por sus respectivos asientos, primero pedí que me dijeran que cuando tengan la etiqueta en la mano no lo voten ni lo rompan, terminado el juego devolverlo, cuando ya todos tenían sus etiquetas pedí que los mostraran, y me dijeran que productos había, hubo un momento en que todos querían hablar, pero les dije en el momento que para hablar levantaran la mano, todos querían opinar sobre el producto que tenían en su mano. Puse de ejemplo que cuando estemos afuera y diga todos aquellos que tengan zapato tienen que venir conmigo pregunte ¿Damaris vas a venir conmigo? Todos dijeron que no porque tenía sandalias, luego pedí que saliéramos del salón	Concreto

	en forma ordenada y despacio, sin empujarse. Luego dije, van a venir todos aquellos que estén con medias, van a venir todos aquellos que tienen lazo en el cabello, (las niñas se reunieron) luego contamos cuantas eran, siendo cinco. Luego van a venir al medio todos aquellos que tienen cabello corto, siendo 9 niños, van a venir todos aquellos que tengan dulces de menta y se reunieron, luego se contó y hubo dos niños, luego dije que van a venir aquellos que tengan en su mano etiquetas de leche (cinco niños), luego se reúnen aquellos que tienen etiquetas de avena (dos niños), luego de galletas (cuatro niños), luego aquellos que tengas gaseosas y pulpines (dos niños), aquellos que tengan productos de limpieza (tres niños), las golosinas (seis niños), productos para cocinar (tres niños), luego vuelven a contar y llegan a la conclusión que el grupo de las golosinas ganaron ya que eran un poco más, luego ingresamos al aula y volví a pasar por sus respectivos asientos con la caja para que devuelvan las etiquetas, después cada uno sacara un producto de la caja entre avena, fideos, leche y atún, se pondrán a los costados de las mesas, como eran cuatro grupos puse en cada mesa uno de los productos. Cada niño paso con su respectivo producto	

	a la mesa que le correspondía, es decir la idea es de clasificar cada producto según su forma, color y tamaño pero hubo un pequeño conflicto para Johan, porque tenía en su mano avena y se quería ir a su lugar, pero ahí estaban los de los fideos, lo mismo paso con Siany que tenía en su mano atún pero no sabía a donde dirigirse, pero gracias a sus amigos fueros ayudados a llegar a su lugar respectivo. Luego los niños describieron los productos que le tocaron y para que servía o como les servía, después pregunte ¿Dónde encontraba estos productos? O si tengo mucha hambre y quiero cocinar a donde tengo que ir, respondiéndome los niños que tengo que ir a la tienda o a una bodega. Luego hice la pregunta ¿Qué fue lo que hicimos? Los niños si han colaborado haciendo lo que la profesora les pedía pero aun no reconocen cuando se les dice que se han clasificado, debí haber usado palabras como para que los niños entiendan. Luego como ya los niños estaban poniéndose un poco inquietos cante la canción si tengo muchas ganas de dormir, luego escribí el tema en la pizarra. Después se entrega una hoja bond para que los niños y niñas dibujen y coloreen lo que más le agrado de la clase,	Evaluación Reflexivo Gráfico

	Al culminar su trabajo me explicaban lo que realizaron y les iba escribiendo en sus hojas para luego irse a jugar.	

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 04			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	11/11 /2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR	JACQUELINE RENGIFO CANDIA		
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	NOS DIVERTIMOS VENDIENDO NUESTROS PRODUCTOS		
CAPACIDAD	**COMUNICA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos		
INDICADOR	Dialoga con sus compañeros para jugar a vender diversos productos		
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención.	Planificación
	Se da inicio la clase cantando como están amigos como están, luego realizamos la mañana con la oración ángel de mi guarda, dulce compañía.	Rutina
	Luego salimos al patio a jugar pero antes se les recuerda las normas de comportamiento para no lastimarnos y jugar con tranquilidad, Yan dice no patearse, Merari dice no jalarse el pelo, Karolay dice sin empujar, etc.	Normas de juego
	Luego salimos al patio ordenadamente y formamos un círculo. Me coloco en el centro y yo seré la vendedora de chifles, paso por sus lados a ofrecer mi producto	Vivencial

SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	"vendo, vendo chifle" "caserito, no me quiere comparar un chifle" en eso a Lucio le digo te vendo un chifle y el me responde "¿cuánto cuesta?" - 5.00 soles – te lo compro – te lo vendo de esa manera él continua con la venta y se lo hace a Siany, pero un poco vergonzosa, ella no quiere hablar, pero me puse al lado de ella para ayudarla. Así también salió Siany a vender su producto y ofreció a Celmy, pero como ella es más suelta de palabras fácilmente pudo ir sola a ofrecer su producto. Y así estuvimos por algunos minutos más, luego ingresamos al aula, les pregunte ¿Qué les pareció el juego? ¿Nosotros podemos vender algunos productos? ¿Qué otros productos puedo vender? Y luego les pedí que sacarán los productos que trajeron de casa que les pedí anticipadamente un día antes. Al poner todos sus productos en el centro de la mesa lo juntamos y lo pusimos en una sola mesa para observar y me dictaran que había sobre la mesa. Todos querían opinar así que cante si y tengo muchas ganas de dormir, no te quedes con las ganas de dormir… y continué con la clase. Pedí que por favor levantaran las manos para hablar, de esa manera señalaba para que hablara, trate de dar a todos su oportunidad de hablar. Entre los productos que trajeron fueron, chifle, refresco en bolsa, cancha,	Concreto Intervención

	naranjas, papaya, plátano, papitas y capulí seco y para hacer nuestra venta dentro del aula, los precios de estos fueron: cancha – 1.00, chifles – 2.00, papitas – 3.00, capulí seco – 2.00, chicha – 1.00, plátano – 3.00, naranja – 2.00 y la papaya por ser una solase le puso de precio 5.00, luego, les proporcione a cada uno cinco monedas de 1.00 Nuevo Sol para que puedan comprar lo que quisieran de entre estos producto. Puse todo esto en una cesta y me pasee por toda el aula ofreciendo estos productos y los niños me llamaban para comprar dos o tres de estos productos, según les alcanzaba las monedas. Pero la mayoría quedo conforme con su compra, excepto por Amaia, Keynes, Josué, etc. Ya que querían papitas pero ya no habían, pero se conformaron con comprar luego con otros producto. Luego degustaron de sus comprar, y después pedí que dibujara lo que realizaron dentro del aula. Aquellos que conformen acaban me contaban su dibujo y se los escribía en el papel, luego con el limpiatipo se les pegaba en la pizarra.	Gráfico

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 05			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	14/11/2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR	JACQUELINE RENGIFO CANDIA		
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	JUGAMOS AL CUADRO DE DOBLE ENTRADA		
CAPACIDAD	**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
INDICADOR	Usa cuadros simples de doble entrada		
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención.	Planificación
	Se dio inicio la clase saludando a los niños y luego cantamos “Yo tengo un teléfono, para hablar con Dios, este teléfono no tiene número, este teléfono es la oración” en coro se rezó Ángel de la guarda y dimos gracias por el día, se pidió por aquellos amigos que no pudieron estar en clases, después entonamos algunas canciones.	Rutina
	Pedí a los niños que saliéramos a jugar en la vereda, ya que estaba lloviendo y para no mojarnos vamos a hacer un ovalo,	Vivencial
	recordando siempre los acuerdos de comportamiento fuera del aula, no empujarnos, no patear, no jalarse	Normas de juego

SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	el pelo, etc. También se dijo; que si un niño rompía las reglas volverá al salón. Vamos a jugar “El salto de la pelota”, que consistía en que mientras iba cantando la canción, la pelota iba siendo pasado de mano en mano por los niños, tratando de que la pelota no se quede con ellos, si por si acaso un niño se quedó con la pelota cuando me calle, el niño tiene que saltar un cuadro tipo mundo, saltando primero Giara, al comienzo no querían pero tenía que animarle para que salte, luego se quedó con la pelota Johan y Fangil. Aquí me di cuenta que no todos pueden saltar con facilidad, motivo por lo cual tome la alternativa de que todos salten, llegando a la conclusión de que eran pocos que saltaban sin ayuda y que la mayoría necesitaban mi ayuda o que saltara con ellos, todos los que saltaban ya iban ingresando al aula, pero se tornó un poco de desorden porque los que faltaban estaban inquietos por tener su turnos y los que estaban dentro de aula se pusieron a corretear, creo que por tener muchos niños y por la lluvia, es decir por no tener mucho espacio, no hice bien mi juego, lo cual mis niños un poco que se aburrieron casi al finalizar. Después todos	Reflexivo Concreto

ingresamos al aula, para eso con la cinta masking, hice un cuadro de doble entrada en el piso.

	FIDEOS	ATÚN	AVENA	LECHE	ALVERJITA PARTIDA

Luego cada niño tenía que sacar un producto de la canasta, entre ellos había fideos, avena, leche, atún y alverjita partida, y dibuje en la pizarra un cuadro con una silla debajo, para poner los productos reales, cada niño deberá poner un palote en el cuadro que le corresponde dejando su producto al costado. Se preguntó: ¿Qué productos hay? ¿Qué cuadro obtuvo más productos? ¿Dónde hay menos? El resultado fue: fideos (seis), avena (cuatro), leche (seis), atún (ocho). Luego escribí el título del tema: cuadro de doble entrada. Luego pedí que por favor dibujaran lo que más les gusta de la clase y luego lo coloreen. Terminado su trabajo cada niño me explica que es lo que realizaron, después pegan en la pizarra y salen a jugar en la hora del recreo.

Evaluación

Gráfico

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 06			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	17/11/2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR	JACQUELINE RENGIFO CANDIA		
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	JUGAMOS A RELACIONAR LOS PRODUCTOS CON SUS ENVASES		
CAPACIDAD	**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
INDICADOR	Relaciona al producto con su respectivo envase		
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención.	Planificación
SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	Se dio inicio la clase con el saludo respectivo y entonamos"Yo tengo un teléfono" se hizo la oración de la mañana y luego entonamos diversas canciones.	Rutina
	Luego, dije a los niños que saldremos a jugar al patio, antes recordamos las normas o acuerdos de comportamientos, Alexis dice, no pelear, Luighi dice no patear a los amigos, Greys dice no correr si es que la profesora no lo dice, etc.	Normas de juego
	Pedí a cada niño busquen su pareja de juego, después al salir al patio, a cada grupo formado de dos les di una pelota, tenían que ponerse en la espalda y caminar de un extremo hacia	Vivencial

	el otro pero sin tocar con las manos, se tornó un poco complicado para algunos, como puede ser el caso de Franco y Lucas o Lilibeth y Giara ya que la pelota se les caía de la espalda, pero aun así procedían con el juego. A algunos que no les salía se ponían a botar la pelota, pero trate de que continuaran con el juego ya que la intención es que se diviertan. Los primeros en llegar a poner la pelota en la caja fueron Lionel y Elmer aunque con un poco de dificultad, pero lo lograron. Luego los demás niños fueron llegando poco a poco. Terminado el juego, todos ingresamos al aula, pero ingresaron corriendo, casi a empujones por parte de algunos niños, eso quiere decir que tengo que seguir recalcando de que debemos de ir con cuidado porque si no puedo empujar a mis amigos y hacer que se caigan. Dentro del aula les pregunte: ¿Qué hicimos en el patio? ¿Les gustaría jugar de nuevo? Luego les mostré una caja llena de envases y etiquetas: ¿Qué es lo que tengo en mis manos? ¿Qué productos son? ¿Todos serán iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Cómo lo observan? ¿Qué le falta a cada uno de ellos? Luego les pido que por favor, cada grupo de su mesa pase a elegir un empaque cualquiera, siendo cuatro los grupos; un grupo eligió las botellas vacías,	Intervención Concreto Reflexivo

	otro eligió bolsas de avena, el otro grupo escogió las bolsas de arroz y el otro, bolsas de fideos, pero me olvide decir que no fueran todos, creándose un poco de desorden, para la próxima pediré que solo valla un representante. Luego se puso sobre una mesa un balde de agua, en otro envase puse dos kilos de arroz, en otro envase dos kilos de avena y en otro envase dos kilos de fideos. Pedí que un representante elegidos por ellos mismos valla al frente y eligiera el producto que le corresponde al envase y con la ayuda de todos del grupo llenaron con los productos sus envases. Salieron del aula aquellos niños que estaban con las botellas y el agua para no mojaran el salón y me di cuenta que tuvieron un poco de problemas ya que Alexis y Manuel querían llenar una sola botellas mientras Ziori, Carmen y los otro trataban de agarrar una botella y el otro lo llenaban. Bueno, después todos fueron a sus sitios. Mientras que en el grupo del arroz, Mayeli estaba haciendo un poco de desorden ya que no apoyaba a su grupo, así, que le di otra bolsa para que ella también llenara. Por lo demás si hubo apoyo y acabaron. Después de culminar pregunte: ¿Qué fue lo que hicieron? ¿En dónde encontramos estos productos? ¿Lo podemos dibujar?	Evaluación

	Después pedí a los niños que dibujarán lo que hicieron cada uno con su grupo. Luego, aquellos niños que iban acabando me iban dictando lo realizado en sus hojas y después salían al recreo.	Gráfico

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 07			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	18/11/2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR		JACQUELINE RENGIFO CANDIA	
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN		**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		PONEMOS PRECIOS A NUESTROS PRODUCTOS DE LA BODEGA	
CAPACIDAD		**UTILIZA**, expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.	
INDICADOR		Representa a cada producto con su respectivo precio.	
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención.	Planificación
SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	Se inició la clase con el saludo respectivo a los niños, luego entonamos diversas canciones. Luego les dije que jugaríamos pero dentro del aula, para eso recordamos las normas o acuerdos de comportamiento, algunos mencionaron no patearse, no empujarse, etc. Luego les dije que jugaremos la canasta de víveres, para eso les pedí que me dijeran los productos de la tiendo el PATITO FELIZ, dijeron: cuates, pulpín, gaseosas, sporade, galletas, agua mineral, cereales, jabón, ace, etc. En vista que algunos repetían les dije ¿que compran la mamá para	Rutina Normas de juego Vivencial

	cocinar? Y es allí que me dijeron arroz, fideos, leche, atún, etc. Pedí que tres niños que serán mis compradores (Fangil, Lionel y Ziori) ya que yo seré la vendedora, los demás niños sean los productos, para eso cada uno tendrá el nombre de diferentes productos. Algunos de ellos son: Franco es pulpín, Carmen es yogurt, Meilin es galleta, Alexis es cuate, Damaris cudeño es galleta de chocolate, lucio es chifle, etc. Creo que debí de usar otra estrategia, ya que como son muchos niños se hizo un poco de desorden al preguntar a cada uno. Creo que pude usar tarjetas con nombres de productos y hacer el sorteo con todos para agilizar un poco con la clase. Después que todos se hicieron anotar les llame a cada uno pero con los nombres de los productos que mencionaron para que recordaran al momento que los compradores los llamases. A cada comprador se le dio quince monedas que fueron recortadas anteriormente, los compradores salen del salón y dentro es la tienda o bodega, en eso ellos tocan la puerta y piden producto por producto, conforme van pidiendo lo que quieren comprar le pongo un respectivo precio y ellos tienen que contar para que paguen. La intención de este juego es que sepan que cada producto tiene su propio precio y que si querían	Reflexivo Concreto

	llevárselo tenían que pagar el precio que se pide. Y así sucesivamente los niños iban saliendo, se acabó el juego cuando a Ziori ya no tuvo más monedas para comprar y aun sobraban algunos niños dentro del aula. Después ingresaron todos al aula, y pregunte lo siguiente: ¿Qué fue lo que hicimos? Lucio respondió: Profesora, hemos jugado ¿Qué productos había en nuestra tienda? Meilin dijo: galletas, Christian – gaseosa, Johan – chicle, Keynes – sporade, Siany – huevo, etc. ¿Cuántas monedas tenían nuestros compradores? Fangil dijo que tenían cinco monedas, ¿Qué pasaría si no tuviera dinero? Carmen dijo que no pudiera comprar ¿Podría ir de compras? Greys dijo que no. Luego se puso algunos de productos de nuestra tienda al frente y los niños le pusieron el precio respectivo. Se entrega una hoja bond para que dibujen lo que más le agrado del tema. Aquel que ya iba terminando explicaba su trabajo y se iba a jugar en el patio por ser recreo.	Evaluación Gráfico

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 08			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	19/11/2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR		JACQUELINE RENGIFO CANDIA	
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN		**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		JUGAMOS A REALIZAR SECUENCIA CON LOS PRODUCTOS DE LA BODEGA	
CAPACIDAD		**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	
INDICADOR		Realiza secuencia con productos y objetos	
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención.	Planificación
SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	Se dio inicio la clase con el saludo respectivo y entonamos la canción de la tortuguita, luego palomita blanca, palomita azul y a pedido de Christian se cantó los tres chanchitos desobedientes, después se realizó la oración a nuestro Dios. Luego dije a los niños que vamos a salir al patio a jugar, siempre recordando cómo debemos comportarnos durante el juego, cada vez que pregunto eso, todos quieren opinar, es porque creo que ya se lo saben de memoria, ya que casi todos los días se los repito, pero	Rutina Normas de juego

	para no crear el desorden que ya se estaba dando tuve que mencionar los nombres que quería que me respondieran; Fangil dijo: no empujarse, Keynes dijo: no patearse, Kya dijo: no jalarse el pelo, Luighi dijo: hacer caso a la profesora, etc. Luego dije que si no hacen caso o niño o niña que hiciera desorden, regresara al salón sin jugar junto a los demás. En el patio, formaron un círculo en donde yo me puse en el centro y nuevamente les recalque que no van a hacer mucha bulla para no interrumpir a los demás niños. Luego pedí la colaboración de dos niños, escogí en este caso a los dos más grandecitos como son Lionel y Elmer que se agarraban de la manos y los demás deben de pasar por el medio, al quedar en el centro cada niño debía de decir un nombre de producto en la cual yo les sugería quien era quien y los demás tenían que elegir a donde quieren ir, si al arroz o al azúcar, luego se cambia de producto, fideos o jabón, gaseosa o yogurt, galleta o chizito, y nuevamente repetían, el niño o niña tenía que elegir y luego pasaba a la fila de quien le tocaba, quedando Lionel con dieciocho niños en su grupo y Elmer con catorce niños, luego se tomaron de la cintura y comenzaron a hacer fuerza, es decir cada grupo empezó a jalar por su lado, el grupo de Lionel cayó primero a	Vivencial

	pesar de ser un poquito más, talvez porque habían niños más grandecitos. Y volvieron a intentar, pero esta vez si gano el grupo de Lionel. Luego pasamos al aula y recordamos lo que se jugó en el patio, Greys dijo que escogió al azúcar y por eso se fue con el grupo de Lionel, Katlyn dijo que escogió fideos y también estuvo con Lionel, pregunte a Anely que fue lo que escogió y me dijo arroz y que se fue con Elmer, al igual Ana también estuvo en el grupo de Elmer pero ella escogió gaseosa, etc. Les pregunte también si ¿les gusto el juego? La mayoría me dijo que sí, porque todos tenían que hacer fuerza, en eso Luighi dijo que él era fuerte, ¿Cuáles eran los productos que se mencionó en el juego? ¿Para qué sirven esos productos? Y conforme iban hablando, yo iba escribiendo en el papelote. Luego saque cuatro tarros de leche, cuatro tarros de atún y cuatro bolsas de avena, para que los niños primero lo observen y luego me dijeran para que son y para que me sirven. Johan dijo que sirven para comer, Alexis dijo hay varias leches, en eso Meilin dijo que había atún, avena y leche. Llame a Josué Elías al frente y dije que podía hacer con todos ellos y me contesto que era para comer, le dije para que más y no me contesto, así que le di las gracias por salir y que se podía sentar, asi que pregunte que si alguien sabia, nadie	Concreto Evaluación

	le atinó, así que le ayude ordenando el primer grupo, atún, leche, avena y coloque solo el atún y dije, si ya hay un grupo ordenado que le continua, me respondió Damaris cudeño que le seguía la leche y Yesenia respondió que le seguía la avena, luego en coro dijeron que le seguía el atún , leche y avena, atún, leche y avena. Luego puse a cada grupo en el centro de sus mesa cuatro tarros de leche, cuatro tarros de atún y cuatro bolsas de avena para que en forma grupal lo orden en secuencia y estoy complacida porque si alguno de los niños no sabían cómo es el caso de Franco, Damaris Torres, Manuel, etc. En sus respectivos grupos, sus amigos les ayudaron, por ejemplo; Lucio dijo aquí no va así, aquí es esto, poniendo la leche después del atún. La tener todos los grupos ya ordenados los felicité y pase con una caja por sus lugares para que me ayudaran a guardar las cosas. Luego les hice entrega de papel bond para que representaran lo que hicieron con la secuencia de estos productos. Me gusto el trabajo de algunos de los niños porque de esa manera sí sé que pudieron comprender de que se trataba el tema, pero en el caso de Luighi hizo de su tarea un garabato, ahí me di cuenta que a ese niño no le gusta mucho el dibujo, pero si entiende a donde se quiso llegar con este tema.	Gráfico Reflexivo

	Los niños que iban terminando pasaban conmigo para describir su dibujo, luego salían a jugar al recreo.	

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 09			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	20/11/2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR	JACQUELINE RENGIFO CANDIA		
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	AGRUPAMOS CON MIS AMIGOS LOS PRODUCTO DE LA BODEGA		
CAPACIDAD	**ELABORA,** estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas		
INDICADOR	Elabora el contenido de los productos con diversos materiales.		
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención. Se dio inicio la clase con el saludo respectivo y entonamos diversas canciones, como por ejemplo, yo te alabo con el corazón, desde que estaba en la pancita de mamita y por último banana coco bah, banana coco bah, esta última canción les agrada a mis niños y lo bailan con mucha gracia. Después les invito a salir al patio para realizar un juego, recordando los acuerdos de comportamiento. Antes de salir le doy a cada niño un	Planificación Rutina Normas de juego
SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS		

	papel de periódico para que hagan un sombrero ya que para jugar tengo que tenerlo en la cabeza, Giara, Lucas, Lilibeth, Siany, Franco, Ziori, Keynes, Josué, Damaris Torres, etc. No pudieron hacer sus sombreros por lo que necesitaron ayuda, Lucio, Damaris Cudeño, Merary, Fangil, Carmen, Meilin, entre otros sí pudieron hacer sus sombreros aunque un poco demorado pero lo lograron y ayudaron a algunos de sus amigos que no pudieron. Una vez que todos tuvieron a la mano sus sombreros salimos al patio, les dije que si me hacían desorden volverían al aula y no jugarán este juego. Se formó cuatro grupos y se hizo cuatro líneas una para cada grupo, también en cada grupo habrá una caja de botellas vacías, para que sea más divertido, los que caminan deberán llevar consigo una botella, pero deberán caminar lo más rápido posible al escuchar la tocada del pito, procurando no hacer caer su sombrero y si en caso se cayera entonces deberá de recogerlo y seguir corriendo, Manuel, Alexis, Damaris Torres y Merari fueron los primeros en comenzar el juego, pero la ganadora en este inicio fue Merari, continuaron: Yan, Johan, Ana y Ziori, ganando esta partida el niño Yan, de esa manera participaron todos los niños. Luego todos ingresamos el aula a las siguientes interrogantes:	Vivencial Concreto

	¿Les gustó el juego? Contestando la mayoría que si les gustaba, ¿Cómo se sintieron en este juego? Todos contestaron que muy bien. Luego se les muestra envolturas de diversos productos: fideos, galletas, arroz, detergentes, jabón de tocador, jabón de lavar ropa, gaseosas, chocolates, etc. Y son pegados en la pizarra para que lo puedan observar mucho mejor. Cada representante cogerá una envoltura como son: Amaia – fideos, Yessenia – chocolates, Ailish – arroz, Kayleni – gaseosas y después se pregunta: ¿las envolturas de que producto escogieron? Levanto la mano Damaris Cudeño y dijo Galletas, luego Siany dijo gaseosas, Kya dijo chocolates y Elmer dijo Jabón. ¿Qué les falta a estas envolturas? La mayoría dijo que no tenía lo que tiene dentro de ese envase. Después pregunte: ¿Desean hacer sus rellenos para que tengan un contenido? Siiiiii dijeron. A cada grupo se les proporciona tijeras y hojas de colores para que realicen sus rellenos de sus productos. Johan, Greys, Keynes, Fangil, Ziori, Yessenia, hicieron los rellenos de los fideos, cortando los papeles de color anaranjados para que corten en tiras, Amaia, Damaris Cudeño, Christian, Anghelo, Carmen, Katlyn, realizaron cortes del papel bond en picaditos como para arroz. Lionel, Kya, Ailish,	

	Elmer, Syani, Franco, ellos cortaron papeles de colores para los chocolates, Damaris Torres, Anely, Lucio, Alexis, Meilín, Mayeli, Lucas, Ana, Yan Carlos, Lilibeth, Kayleni hicieron el llenado de las botellas para las gaseosas, aquí les tuve q ayudar con los colores respectivos. Luego de haber llenado sus envolturas se pasó a pegar con cinta para que tuviera mayor duración. Luego cada grupo pasó a poner los productos en su respectivo lugar, también presentaron lo que realizaron en casa con sus padres. ¿Qué fue lo que hicimos? Lionel y Greys contestaron que cortaron papel ¿Para qué? Fangil dijo para que pensaramos que es de verdad. ¿Se podrá llenar los demás productos? Todos dijeron que siiiiiiii Después de acabado los niños dibujaron lo que realizaron al momento de trabajar. Los niños que iban terminando pasaban conmigo para describir su dibujo.	Evaluación Gráfico

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO N° 10			
EDAD	4 AÑOS	**AULA**	LOS PATITOS
FECHA	21/11/2014	**HORA**	08:00 a 12:30 p.m
DOCENTE INVESTIGADOR		JACQUELINE RENGIFO CANDIA	
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN		**JUGUEMOS EN LA BODEGA DEL PATITO FELIZ**	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		AGRUPAMOS CON MIS AMIGOS LOS PRODUCTOS DE LA BODEGA	
CAPACIDAD		**MATEMATIZA,** situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	
INDICADOR		Agrupa productos de acuerdo a su criterio perceptual.	
PRODUCTO			

REGISTRO DE DATOS		**CATEGORIAS SUBCATEGORIAS**
CAMBIOS O MEJORAS RESERVADAS	Realice la planificación de mi sesión de aprendizaje considerando el contexto y los intereses de mis estudiantes donde priorice el proyecto en mención.	Planificación
SITUACIONES PROBLEMÁTICAS RESERVADAS	Se dio inicio la clase con el saludo respectivo y entonamos diversas canciones, como por ejemplo, Dios diseño un dibujo, una tortuguita y por último el pollito Lito.	Rutina
	Salimos al patio para realizar el juego ¡Cuidado con la red!, recordamos como siempre las normas de juego, Meylin dice no empujarse porque nos podemos caer, Fangil dice que no debemos patearse, Lucio dice no jalarse el pelo y anhelo dice hacer caso a la profesora, etc. Luego se pide la colaboración de dos niños como son Josué y Greys, para que sea nuestra red, mientras ellos se unen de las manos, dije a los demás niños que	Vivencial Normas de juego

	actuarán de peces, Damaris Cudeño dijo que será un pez de colores, Lionel dijo que será Tiburoncín (recordando el nombre de un pez de una película), Kya dijo que será un delfín, etc. el patio será el mar, los niños que forman la red corren tomados de sus manos, mientras los pececitos escapan de ellos para no ser atrapados por la red. Al acercarse algún niño, la red lo apresa haciendo que quede en el medio de los dos niños que la forman. El niño atrapado que es Keynes, pasa a formar parte de la red, tomándose de la mano de sus compañeros. La red, ahora formada por tres niños, corre para atrapar a otro pececito. Cada pececito atrapado pasa a formar parte de la red, que va agrandándose más y más hasta atrapar al último niño que quede libre quien es Anghelo. Luego al ingresar al aula, realizo las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Qué jugamos? ¿Quiénes eran primero nuestras redes? Luego en una caja vacía se colocó cinco productos de nuestra bodega, de cada producto habrá siete productos, entre ellos estarán: gaseosa, fideos, leche, galletas, jabones, cada niños pasará a sacar de la caja y luego se sentarán en sus respectivos lugares, hasta que todos tengan un producto en la mano. Ponemos dos mesas en largo y cinco cajas vacías, primero se reunirán todos los	Concreto

	niños que tengan gaseosas como son: Christian, Carmen, Yessenia, Katlyn, Anely y Elmer, luego se reunirán los fideos: Ailish, Kya, Josué, Keynes, Fangil, Siany y Franco, después todos aquellos que tienen la leche: Amaia, Damaris Torres, Damaris Cudeño, Yan Carlos, Kayleni, Greys y Anghelo, el grupo de galletas: Johan, Ana, Ziori, Meilin, Manuel y Lionel, por último los jabones como son: Alexis, Lucio, Celmy, Lucas, Giara, Lilibeth y por último Merari. Cada uno contó cuantos productos hay en su grupo, Yessenia dijo, profesora aquí somos seis, Fangil dijo aquí somos siete, comentando Ailish que igualito que el grupo de Yessenia, Greys dijo: nosotros somos también somos siete, Lucio comento que en el grupo de los jabones también son siete y que son igualitos que los demás grupos. Luego reunidos todos ellos en sus mesas describen el color, forma y tamaño del producto que le tocó. Meilin dijo: que la galleta es soda porque con eso toman su desayuno. Celmy dijo que el jabón que tienen es para lavar ropa y que es de color azul, Alexis nos dice que este jabón es blanco adentro y que su envoltura nomas es azul, Carmen dice que la gaseosa que a ella le toco es de sabor a naranja, Christian dice que es gaseosa negra, encontrándose en el grupo de varios sabores y colores. Kya nos dice que los fideos son de color	

	anaranjado, Keynes nos dice que su envoltura es de color rojo y así casi todos los niños quisieron aportar su punto de vista. Se hace las siguientes preguntas mientras van realizando sus trabajos: ¿Qué es lo que hicimos? ¿Qué productos hemos utilizado para formar los grupos? ¿Quiénes estuvieron en el grupo de los jabones? ¿Cuántos eran los que estaban en el grupo de los fideos? ¿Qué otros productos conoces? ¿Dónde consigo todos estos productos? ¿Qué pasaría si no hubiera estos productos? Luego, se hace entrega de papel bond para que dibujen lo que hicieron en el aula. Luego, culminado sus trabajos explican lo realizado y después salen al recreo.	Evaluación Gráfico

ANEXO N° 5
FOTOS

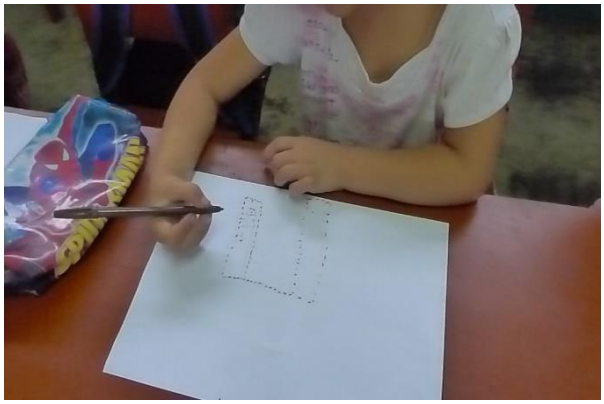
REPRESENTACIÓN VIVENCIAL

Saltando el cuadro numérico.

REPRESENTACIÓN CONCRETO

Los niños participan con los víveres en el cuadro de doble entrada.

REPRESENTACIÓN GRÁFICO



Kya representa cuando jugó en el cuadro numérico.

La niña representa cuando participó en el cuadro de doble entrada

REPRESENTACIÓN SIMBÓLICO

Fangil representó de forma simbólico cuando jugó a la tienda e hizo sus compras con las monedas de 1.00 nuevo sol