

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES**



**LA ESTRATEGIA “LA TIENDITA” PARA
DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN
DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN, EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I NRO. 450
DE LA LOCALIDAD DE TACNA EN EL AÑO 2015**

Tesis presentada por:

MARÍA ELENA PEREZ CONDORI

para obtener el título de Licenciada en
Educación Inicial

Tacna – Perú
2015

AGRADECIMIENTO

Al Eterno Padre, quién con su inmenso amor y sabiduría me ilumina y guía en este sendero de la vida.

DEDICATORIA

A mis hijos, FAINHO Y FABIAN,
porque son el mejor regalo que
Dios me dio.

Porque son la fuente que me irradia
fortaleza y superación.

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN.....	XIII

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema de investigación	17
1.3. Justificación de la investigación	18
1.4. Objetivos de la investigación.....	20
1.5. Definiciones operacionales	21

CAPÍTULO II

2. LA RESOLUCION DE PROBLEMAS EN EL AREA DE MATEMATICA

2.1. Área de Matemática	23
2.1.1. Fundamentación	23
2.1.2. Finalidad de la Matemática	26
2.1.3. Competencias y capacidades matemáticas	27
2.1.4. Capacidades.....	33
2.2. Enfoque centrado en la Resolución de problemas	37
2.2.1. Concepto de problema.....	38
2.2.2. La enseñanza de la matemática desde una concepción Basada en la resolución de problemas	39

2.2.3. El proceso a seguir en la resolución de problemas	39
2.2.4. El método en la Resolución de problemas	41
2.2.5. Fases del proceso de resolución de problemas.....	42
2.2.6. El actuar y pensar matemáticamente de RP	47

CAPÍTULO III

3. LA TIENDITA COMO ESTATEGIA DIDACTICA

3.1. La Didáctica	51
3.1.1. Definición	51
3.1.2. Didáctica de la Matemática	53
3.1.3 Didáctica de la Matemática en la Educación Inicial.....	54
3.2. Estrategia	57
3.2.1. Definición de Estrategia	57
3.2.2 Clasificación de estrategia	57
3.3. La estrategia didáctica de la tiendita	58
3.3.1 Definición de la estrategia de la tiendita.....	58
3.3.2 Descripción de la estrategia de la tiendita	59
3.3.3 Fundamentos Teóricos	60
3.3.4 Justificación de la estrategia de la tiendita	62
3.3.5 Objetivos de la estrategia de la tiendita.....	63
3.3.6 Metodología de la estrategia de la tiendita	63
3.3.7 Pasos metodológicos de la sesión	64
3.3.8 Procesos cognitivos que moviliza la estrategia de la tiendita	65

CAPÍTULO IV

4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Sistema de Hipótesis	73
4.2. Variables.....	74
4.3. Tipo y Diseño de Investigación	74

4.4. Ámbito de Estudio.....	75
4.5. Población y muestra	75
4.6. Procedimientos, técnicas e instrumentos de Recolección de la información	76

CAPÍTULO V

5. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. Descripción del trabajo de campo	77
5.2. Diseño de presentación de la información	79
5.3. Presentación, análisis e interpretación de los resultados	80
5.4. Comprobación de las Hipótesis	106

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

4.1. Conclusiones	110
4.2. Sugerencias.....	112
 BIBLIOGRAFÍA.....	 113
ANEXOS	115

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág
Tabla N° 01 Capacidad de comprensión en la resolución de Problemas por lo niños y niñas de 5 años en la Prueba de entrada.	80
Tabla N° 02 Capacidad de diseñar y elaborar estrategias en La resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	82
Tabla N° 03 Capacidad de ejecución de estrategias para la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	84
Tabla N° 04 Capacidad de reflexión sobre procesos y resultados en la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	86
Tabla N° 05 Capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	88
Tabla N° 06 Capacidad de comprensión en la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	92

Tabla N° 07	Capacidad de diseñar y elaborar estrategias en La resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	94
Tabla N° 08	Capacidad de ejecución de estrategias para la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	96
Tabla N° 09	Capacidad de reflexión sobre procesos y resultados en la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	98
Tabla N° 10	Capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	100
Tabla N° 11	Comparativo de la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por lo niños y niñas de 5 años en las pruebas de entrada y de salida.	102

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág
Gráfico N°01 Capacidad de comprensión en la resolución de Problemas por lo niños y niñas de 5 años en la Prueba de entrada.	80
Gráfico N°02 Capacidad de diseñar y elaborar estrategias en La resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	82
Gráfico N°03 Capacidad de ejecución de estrategias para la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	84
Gráfico N°04 Capacidad de reflexión sobre procesos y resultados en la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	86
Gráfico N°05 Capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de entrada.	88
Gráfico N°06 Capacidad de comprensión en la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	92
Gráfico N°07 Capacidad de diseñar y elaborar estrategias en la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	94

GráficoN°08 Capacidad de ejecución de estrategias para la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	96
Gráfico N°09Capacidad de reflexión sobre procesos y resultados en la resolución de problemas por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	98
Gráfico N°10 Capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por lo niños y niñas de 5 años en la prueba de salida.	100
Gráfico N°11 Comparativo de la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por lo niños y niñas de 5 años en las pruebas de entrada y de salida.	102

RESUMEN

Se presenta una investigación aplicada, con un diseño pre experimental con un grupo, con evaluación antes y después de la aplicación de la experiencia. Tiene la finalidad de comprobar la efectividad de la estrategia “La Tiendita” en el aprendizaje de la solución de problemas de adición y sustracción en niños y niñas de 5 años. La población estuvo constituida por 20 niños y niñas de 5 años matriculados en la I.E.I N° 450 de Tacna. En la aplicación de la estrategia, se utilizaron técnicas lúdicas que se organizaron en la Guía de la Estrategia “La Tiendita”. Para recoger los datos se trabajó a través de la técnica de la observación y se utilizó como instrumento a una Lista de Cotejos, aplicada antes y después de la experiencia. Para probar la significación de los resultados alcanzados se trabajo con la prueba de la “t” de student. Se comprobó que la aplicación de la estrategia “La Tiendita” es eficaz la lograr el aprendizaje en la adición y sustracción.

ABSTRACT

It is an applied research, with a design experimental pre with a group, with evaluation before and after the application of the experience. It is intended to check effectiveness of the "La Tiendita" strategy in learning to solve problems of addition and subtraction on boys and girls from 5 years. the population was made up of 20 boys and girls from 5 years enrolled in the IEI No. 450 of Tacna. In the implementation of the strategy, were playful techniques that were organized in the "La Tiendita" strategy guide. To collect data it is worked through the technique of observation and was used as an instrument to a list of matches, applied before and after the experience. To test the significance of the results is work with the student "t" test. It was found that the implementation of the strategy "La Tiendita" is effective to the achieve learning addition and subtraction.

INTRODUCCIÓN

En la Educación Inicial, las situaciones propias del aprendizaje de las Matemáticas se obtienen de aquellas que ocurren normalmente en la vida real.

El niño vive inmerso en una sociedad donde el número está presente. Partiendo de sus necesidades y de sus experiencias concretas lo va descubriendo al tiempo que va construyendo un mundo de significados y relaciones, elaborando sus propias estrategias.

De esta forma descubre una matemática viva, no aislada, en la que los procesos y habilidades mentales son el objetivo primordial, ya que mediante la observación, manipulación, experimentación, análisis, comprobación de hipótesis va construyendo un aprendizaje útil y significativo.

Las diferentes actividades que surgen a partir de estas situaciones reales (en nuestro caso “La tienda”) ayudan a los niños y niñas a darse cuenta de las necesidades de organización del medio, de las múltiples relaciones que se establecen entre los objetos y de la utilización del lenguaje matemático en un contexto determinado y variado

El contenido de esta investigación está dividido en cinco capítulos, los que se detallan a continuación:

Capítulo I.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN. Comprende el planteamiento del problema, en el que se presenta un enfoque de la situación y el contexto en el cual se hallaba inmerso el problema del aprendizaje de las matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I Nro. 450 .Asimismo, se exponen las interrogantes, objetivos y la justificación de la investigación y algunos conceptos básicos.

Capítulo II.- MARCO TEÓRICO. Referido a la variable dependiente, dónde se fundamenta el trabajo de investigación y se adopta una perspectiva teórica, señalando las variables de las presentes tesis referidas a la resolución de problemas del área de matemática..Se sustentan los enfoques teóricos psicopedagógicos que se consideraron válidos para centrar la investigación.

Capítulo III.- MARCO TEÓRICO. Referido a la variable independiente, es decir la estrategia de la Tiendita. Se sustentan los enfoques teóricos psicopedagógicos que se consideraron válidos para centrar la investigación.

Capítulo IV.- MARCO METODOLÓGICO. Presenta la hipótesis de la investigación que resultó ser verdadera por que se logró elevar el nivel de resolución de problemas de niños de 5 años; asimismo, se muestran las variables que son la independiente y la dependiente con sus respectivas definiciones conceptual y operacional; la metodología que es cuantitativa comprende el tipo y el diseño de investigación ; la población y la muestra que fue la misma de 20 alumnos el método de investigación; las técnicas e instrumentos que se emplearon en el desarrollo del presente trabajo; y el análisis de los datos que nos permitieron expresar los resultados numérica y gráfica, utilizándose para tal fin una serie de fórmulas estadísticas.

Capítulo IV.- RESULTADOS. Los resultados obtenidos después de la aplicación de la estrategia de la tiendita fue altamente significativo, esto quiere decir que incidió eficazmente en la mejora del aprendizaje de la resolución de problemas.

Capítulo VI.- CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.

Las conclusiones son producto de la interpretación de los resultados más relevantes del análisis estadístico; y, las sugerencias orientan la toma de decisiones en el cambio de la práctica educativa de la Resolución de problemas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Se cita las referencias Bibliográficas, Utilizando las reglas (APA), en los anexos se presenta los instrumentos utilizados.

Dejo a vuestra consideración señores miembros del jurado mi trabajo de tesis titulado: LA ESTRATEGIA “LA TIENDITA” PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I NRO. 450 DE LA LOCALIDAD DE TACNA EN EL AÑO 2015

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Educación Inicial, las situaciones propias del aprendizaje de las Matemáticas se obtienen de aquellas que ocurren normalmente en la vida real. El niño vive inmerso en una sociedad donde el número está presente. Partiendo de sus necesidades y de sus experiencias concretas lo va descubriendo al tiempo que va construyendo un mundo de significados y relaciones, elaborando sus propias estrategias.

De esta forma descubre una matemática viva, no aislada, en la que los procesos y habilidades mentales son el objetivo primordial, ya que mediante la observación, manipulación, experimentación, análisis, comprobación de hipótesis va construyendo un aprendizaje útil y significativo.

Al realizar la práctica pre profesional, se pudo observar a las docentes de aula de 05 años, las cuales mostraban debilidades metodológicas al momento de desarrollar estrategias lúdicas para el aprendizaje de la Resolución de Problemas en los(as) niños o niñas. De tal forma que el niño no se siente motivado a aprender matemática de una manera lúdica y divertida.

Existen muchos factores que generan esta reacción en los niños. Sin embargo también existen alternativas que permiten desarrollar programas técnica o estrategias para el aprendizaje de la matemática.

Considerando que el niño es un ser lúdico por excelencia, se considera que las estrategias lúdicas serían las más aconsejables. Si a esta situación, se le adiciona que el juego debe ser lo más realista posible, se tiene como resultados, estrategias basadas en juego y en la realidad.

“La tienda”, es la estrategia seleccionada para la presente investigación. Estará elaborada de tal manera que promueva en los niños al adición y sustracción de cantidades en la operación de compra venta, que ayudará a los niños y niñas a darse cuenta de las necesidades de organización del medio, de las múltiples relaciones que se establecen entre los objetos y de la utilización del lenguaje matemático en un contexto determinado y variado.

En base a la alternativa seleccionada se formula la interrogante principal de la investigación.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1 Interrogante Principal:

¿Cuáles serán los efectos de la aplicación de la estrategia de “La Tiendita” para desarrollar la capacidad de resolución de problemas de adición sustracción, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I Nro. 450 de la localidad de Tacna en el año 2015?

1.2.1 Interrogantes secundarias:

- ¿Cuál es el nivel de resolución de problemas de adición sustracción en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 450 de Tacna antes de aplicar la estrategia “La Tiendita”?
- ¿Cuál es el nivel de resolución de problemas de adición sustracción en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 450 de Tacna después de aplicar la estrategia “La Tiendita”?
- ¿Existirá diferencia entre el resultado de los niveles de resolución de problemas de adición y sustracción en niños de 5 años de la I.E.I N° 450 de Tacna antes y después de aplicar la estrategia “La Tiendita”?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El Ministerio de Educación en los lineamientos curriculares de matemáticas argumenta que “El conocimiento matemático en la escuela es considerado hoy como una actividad social que debe tener en cuenta los intereses y la afectividad del niño y del joven. Como toda tarea social debe ofrecer respuestas a una multiplicidad de opciones e intereses que permanentemente surgen y se entrecruzan en el mundo actual.” En esta labor juegan un papel decisivo los docentes de las instituciones Educativas de Educación Inicial, quienes tienen que orientar el proceso de enseñanza aprendizaje de forma que se trascienda desarrollo a la capacidad de pensar en el niño.

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 lo tanto 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 sedan 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.

La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los niños desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos.

La investigación permitirá comprobar la eficacia de la estrategia “La Tiendita” para la resolución de problemas de adición y sustracción en niños y niñas de

5 años. Este hecho otorgará la posibilidad de recomendarla para trabajar con ella en otras instituciones educativas.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.4.1. Objetivo General:

Comprobar los efectos de la aplicación de la estrategia de “La Tiendita” para desarrollar la resolución de problemas de adicción y sustracción en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 de la localidad de Tacna en el año 2015.

1.4.2. Objetivos específicos:

- a. Establecer el nivel de resolución de problemas de adicción y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 antes de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en el año 2015
- b. Determinar el nivel de resolución de problemas de adicción y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°450 después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en el año 2015
- c. Establecer la diferencia que existe entre los niveles de resolución de problemas de adicción y sustracción antes y después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 en el año 2015.

1.5. DEFINICIONES OPERACIONALES

Estrategia

Una estrategia es el conjunto de acciones que se implementarán en un contexto determinado con el objeto de lograr un fin propuesto

Resolución de Problemas

El concepto de resolución de problemas está vinculado al procedimiento que permite solucionar una complicación. La noción puede referirse a todo el proceso o a su fase final, cuando el problema efectivamente se resuelve.

En su sentido más amplio, la resolución de un problema comienza con la identificación del inconveniente en cuestión. Después de todo, si no se tiene conocimiento sobre la existencia de la contrariedad o no se la logra determinar con precisión, no habrá solución posible.

Comprensión del Problema

Es el primer para la resolución de problemas, es aquí donde hay que tratar de imaginarse el lugar, las personas, los datos, el problema. Para eso, hay que leer bien, replantear el problema con sus propias palabras, reconocer la información que proporciona, hacer gráficos, tablas. A veces se tiene que leer más de una vez.

Diseño y elaboración de estrategias

En esta etapa se plantean las estrategias posibles para resolver el problema y seleccionar la más adecuada

Ejecución de la estrategia

Consiste en llevar a cabo las acciones planificadas y se evidencia cuando la incógnita se despeja si es necesario y muestra lo que esta es.

Reflexión respecto de los procesos y resultados

Es la verificación del resultado obtenido, es decir la solución de la incógnita; así como también el razonamiento y si funciona el método en algún otro problema.

CAPÍTULO II

2. LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

2.1. Área de Matemática

El área de matemática es una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que al tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado le permite participar en el mundo que lo rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.

La matemática como parte del proceso de cambios y progreso del mundo, no permanece estática, está presente cada vez más en la práctica total de las creaciones de la mente humana más que ninguna ciencia en cualquiera de los periodos de la historia.

Por esta razón, la enseñanza de una matemática rígida y pensada para un mundo ideal se ha ido sustituyendo por la enseñanza de una matemática más aplicada y pensada para un mundo cotidiano.

2.1.1. Fundamentación

La matemática está presente en la vida diaria y se necesita de ella para poder desenvolverse, es decir; está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como: para contar la cantidad de integrantes

de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar, para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que permita desplazarse de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando se juega se hace uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego.

Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado permite participar en el mundo que rodea al hombre, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.

Por esta razón, la comunidad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permitan interactuar, comprender, modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol transformador de su realidad, debido a que el mundo se mueve y cambia constantemente.

Cuando se habla de matemática siempre vienen a la mente números o tal vez cantidad de operaciones que se hace con ellos; pero se olvida que también se la puede encontrar alrededor, en la belleza y perfección de la naturaleza. ¿Quién no se ha maravillado al observar la naturaleza? Si se observa las plantas, por ejemplo, una margarita, veríamos que está formada por dos círculos, uno que se encuentra al borde de la flor y otro que se

encuentra al centro, también cuenta con colores variados, las formas de sus pétalos son ovaladas.

Así mismo, en la anatomía, al observar con un microscopio la composición del ADN se aprecia, que está conformado por una estructura geométrica de moléculas, eso quiere decir que está conformado por una estructura matemática. En tal sentido, la utilidad de los conocimientos matemáticos es indiscutible, sin embargo gran parte de las personas no saben hacer uso de los saberes matemáticos para resolver problemas que les plantea el mundo actual, como sostiene Carmen Gómez (1994)

Granell:(1985) "Las matemáticas, uno de los conocimientos más valorados y necesarios en las sociedades modernas altamente tecnificadas es, a la vez, uno de los más inaccesibles para la mayoría de la población", de ello se desprende que las personas requieran incorporar las matemáticas en diversas actividades que les permitan ser autónomos, convirtiéndose en una clave esencial para desarrollar el pensamiento crítico y poder transformar y comprender la cultura.

Ello conduce a la necesidad de desarrollar competencias y capacidades matemáticas asumiendo un rol participativo en diversos ámbitos del mundo moderno con la necesidad de usar el ejercicio de la ciudadanía de manera crítica y creativa. La matemática aporta en esta perspectiva cuando es capaz de ayudar a cuestionar hechos, datos y situaciones sociales interpretándolas y explicándolas.

2.1.2. Finalidad de la matemática

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños y niñas de 5 años interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.

El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual, promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos (Cantoral Uriza, 2000).

En ese mismo orden de ideas, se dice que la matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de números, formas, colores, etc.; si no a las diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en un contexto cotidiano.

A partir de ello, se espera que los niños desarrollen competencias matemáticas teniendo en cuenta que:

- a) **La matemática es funcional.** Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes

para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales.

- b) **La matemática es formativa.** El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias cognitivas, tanto particulares como generales, que conforman un pensamiento abierto, creativo, crítico, autónomo y divergente. Es por ello que a temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa.

- c) **La matemática es instrumental.** Todas las profesiones requieren una base de conocimientos matemáticos y, en algunas como en la matemática pura, la física, la estadística o la ingeniería, la matemática es imprescindible.

En la práctica diaria de las ciencias se hace uso de la matemática. Los conceptos con que se formulan las teorías científicas son esencialmente conceptos matemáticos. Por ejemplo, en el campo biológico, muchas de las características heredadas en el nacimiento no se pueden prever de antemano: sexo, color de cabello, peso al nacer, estatura, etc. Sin embargo, la probabilidad permite describir estas características.

2.1.3. Competencias y capacidades matemáticas

Los niños se enfrentan a retos que demanda la sociedad. En este contexto, las actividades de aprendizaje deben orientar a que nuestros niños sepan actuar con pertinencia y eficacia, en su rol de ciudadanos.

Esto involucra el desarrollo de un conjunto de competencias, capacidades y conocimientos que faciliten la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo.

Por esta razón, el tránsito por la Educación Básica Regular debe permitir desarrollar una serie de competencias y capacidades, las cuales se definen como la facultad de toda persona para actuar conscientemente sobre la realidad, sea para resolver un problema o cumplir un objetivo, haciendo uso flexible y creativo de los conocimientos, habilidades, destrezas, información o herramientas que se tengan disponibles y se consideren pertinentes a una situación o contexto particular (Minedu, 2014).

Tomando como base esta concepción es que se promueve el desarrollo de aprendizajes en matemática explicitados en cuatro competencias. Estas, a su vez, se describen como el desarrollo de formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones, donde los niños construyen modelos, usan estrategias y generan procedimientos para la resolución de problemas, apelan a diversas formas de razonamiento y argumentación, realizan representaciones gráficas y se comunican con soporte matemático.

Las competencias propuestas en la Educación Básica Regular se organizan sobre la base de cuatro situaciones. La definición de estas cuatro situaciones se sostiene en la idea de que la matemática se ha desarrollado como un medio para describir, comprender e interpretar los fenómenos naturales y sociales que han motivado el desarrollo de determinados procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación (OECD, 2012). En este sentido, la mayoría de países ha adoptado una organización curricular basada en estos fenómenos, en la que subyacen numerosas clases de

problemas, con procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación. Por ejemplo, fenómenos como la incertidumbre, que pueden descubrirse en muchas situaciones habituales, necesitan ser abordados con estrategias y herramientas matemáticas relacionadas con la probabilidad. Asimismo, fenómenos o situaciones de equivalencias o cambios necesitan ser abordados desde el álgebra; las situaciones de cantidades se analizan y modelan desde la aritmética o los números; las de formas, desde la geometría. Por las razones descritas, las competencias se formulan como actuar y pensar matemáticamente a través de situaciones de cantidad; regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y localización; gestión de datos e incertidumbre.

Las competencias son:

Competencia 1: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

La presencia de la información cuantitativa se ha incrementado de forma considerable. Este hecho exige al ciudadano construir modelos de situaciones en las que se manifiesta el sentido numérico y de magnitud, lo cual va de la mano con la comprensión del significado de las operaciones y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.

Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y

representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas.

Lo dicho anteriormente, pone de manifiesto la importancia de promover aprendizajes vinculados con el desarrollo de la aritmética asociada a la idea de cantidad, lo cual implica lo siguiente:

- Conocer los múltiples usos que le damos.
- Realizar procedimientos como conteo, cálculo y estimación de cantidades.
- Comprender las relaciones y las operaciones.
- Comprender el Sistema de Numeración Decimal.
- Reconocer patrones numéricos.
- Utilizar números para representar atributos medibles de objetos del mundo real.
- Representar los números en sus variadas formas.
- Comprender el significado de las operaciones con cantidades y magnitudes

Competencia 2 : Actúa y piensa en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio

En el entorno se dan múltiples relaciones temporales y permanentes que se presentan en los diversos fenómenos naturales, económicos, demográficos, científicos, entre otros; relaciones que influyen en la vida del ciudadano

exigiéndole que desarrolle capacidades matemáticas para interpretar, describir y modelar los mencionados fenómenos.

La interpretación de estos supone comprender los cambios y reconocer cuándo se presentan con el propósito de utilizar modelos matemáticos para describirlos.

Actuar y pensar en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio implica desarrollar progresivamente la interpretación y generalización de patrones, la comprensión y uso de igualdades y desigualdades, y la comprensión y uso de relaciones y funciones. Por lo tanto, se requiere presentar al álgebra no solo como una traducción del lenguaje natural al simbólico, sino también usarla como una herramienta de modelación de distintas situaciones de la vida.

Competencia 3 : Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

En el mundo en el que se vive, la geometría está presente en diversas manifestaciones en diversas manifestaciones de la cultura y la naturaleza, pues en el entorno se puede encontrar una amplia gama de fenómenos visuales y físicos como los patrones, las propiedades de los objetos, posiciones y direcciones, representaciones de los objetos, su codificación y decodificación (PISA, 2012). En ese sentido, aprender geometría proporciona a la persona herramientas y argumentos para comprender el mundo; por ello, es considerada la herramienta para el entendimiento y es la parte de las matemáticas más intuitiva, concreta y ligada a la realidad (Cabellos Santos, 2006).

Actuar y pensar en situaciones de forma, movimiento y localización implica desarrollar progresivamente el sentido de la ubicación en el espacio, la interacción con los objetos, la comprensión de propiedades de las formas y cómo estas se interrelacionan, así como la aplicación de estos conocimientos al resolver diversas situaciones. Esto involucra el despliegue de las capacidades de matematizar situaciones reales, resolver problemas, usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas.

Esta competencia busca que los niños sean capaces de desarrollar la comprensión de las propiedades y relaciones entre las formas geométricas, así como la visualización, localización y movimiento en el espacio para lograr usar este conocimiento en diversas situaciones. Por lo tanto, las capacidades en esta competencia trabajan en torno de estas ideas claves y permiten al estudiante estar en la capacidad de resolver diversos problemas usando este conocimiento.

Competencia 4: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre

La estadística ha surgido como una necesidad de resolver determinados problemas vinculados con las predicciones y la toma de decisiones; es la rama más reciente de la matemática que ha adquirido la categoría de ciencia. Al respecto, Godino (2004) ha señalado:

Los orígenes de la estadística son muy antiguos, ya que se han encontrado pruebas de recogida de datos sobre población, bienes y producción en las civilizaciones China (aproximadamente 1000 años a. c.), Sumeria y Egipto [...] Sin embargo, solo muy recientemente la estadística ha adquirido la categoría de ciencia

Se aprecia que las aplicaciones de tipo estadístico y probabilístico tienen mucha presencia en el entorno. Esto demanda que el ciudadano haga uso de sus capacidades matemáticas para una adecuada toma de decisiones a partir de la valoración de las evidencias objetivas en lo económico, social y político principalmente.

Actuar y pensar en situaciones de gestión de datos e incertidumbre implica desarrollar progresivamente la comprensión de la recopilación y procesamiento de datos, la interpretación y valoración de los datos y el análisis de situaciones de incertidumbre. Esto involucra el despliegue de las capacidades de matematizar situaciones reales, resolver problemas, usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas.

2.1.4 Capacidades

Las capacidades que se movilizan en el Actuar y pensar matemáticamente son las siguientes:

2.1.4.1. Matematiza situaciones

Es la capacidad de expresar en un modelo matemático, un problema reconocido en una situación. En su desarrollo, se usa, interpreta y evalúa el modelo matemático, de acuerdo a la situación que le dio origen. Por ello, esta capacidad implica:

- Identificar características, datos, condiciones y variables del problema que permitan construir un sistema de características matemáticas (modelo matemático), de tal forma que reproduzca o imite el comportamiento de la realidad.
- Usar el modelo obtenido estableciendo conexiones con nuevas situaciones en las que puede ser aplicable. Esto permite reconocer el significado y la funcionalidad del modelo en situaciones similares a las estudiadas.
- Contrastar, valorar y verificar la validez del modelo desarrollado, reconociendo sus alcances y limitaciones.

La matematización destaca la relación entre las situaciones reales y la matemática, resaltando la relevancia del modelo matemático, el cual se define como un sistema que representa y reproduce las características de una situación del entorno. Este sistema está formado por elementos que se relacionan y por operaciones que describen cómo interactúan dichos elementos, haciendo más fácil la manipulación o el tratamiento de la situación (Lesh y Doerr, 2003).

2.1.4.2. Comunica y representa ideas matemáticas

Es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita usando el lenguaje matemático y diversas formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra.

La comunicación es la forma como de expresar y representar información con contenido matemático, así como la manera en que se interpreta (Niss, 2002).

Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.

En las primeras edades en la educación Inicial, el proceso de construcción del conocimiento matemático se vincula estrechamente con el proceso de desarrollo del pensamiento del niño.

Este proceso que comienza con el reconocimiento a través de su cuerpo, interactuando con el entorno y con la manipulación del material concreto se va consolidando cuando el niño pasa a un nivel mayor de abstracción al representar de manera pictórica y gráfica aquellas nociones y relaciones que fue explorando en un primer momento a través del cuerpo y los objetos. La consolidación del conocimiento matemático; es decir, de conceptos se completa con la representación simbólica (signos y símbolos) de estos conceptos y su uso a través del lenguaje matemático, simbólico y formal.

El manejo y uso de las expresiones y símbolos matemáticos que constituyen el lenguaje matemático se va adquiriendo de forma gradual en el mismo proceso de construcción de conocimientos. Conforme el niño va experimentando o explorando las nociones y relaciones, las va expresando de forma coloquial al principio para luego pasar al lenguaje simbólico y finalmente, dar paso a expresiones más técnicas y formales que permitan

expresar con precisión las ideas matemáticas y que además responden a una convención.

2.1.4.3. Elabora y usa Estrategias

Es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos, entre ellos las tecnologías de información y comunicación, empleándolos de manera flexible y eficaz en el planteamiento y resolución de problemas. Esto implica ser capaz de elaborar un plan de solución, monitorear su ejecución y poder incluso reformular el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Asimismo, revisar todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima.

Las estrategias se definen como actividades conscientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas. Estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos, así como estrategias heurísticas de manera pertinente y adecuada al problema planteado.

La capacidad Elabora y usa estrategias y recursos implica que:

- Los niños elaboren y diseñen un plan de solución.
- Los niños seleccionen y apliquen procedimientos y estrategias de diverso tipo (heurísticas, de cálculo mental o escrito).
- Los niños hagan una valoración de las estrategias, procedimientos y los recursos que fueron empleados; es decir que reflexionen sobre su pertinencia y si le fueron útiles

2.1.4.4. Razona y argumenta generando ideas matemáticas

Es la capacidad de plantear supuestos, conjeturas e hipótesis de implicancia matemática mediante diversas formas de razonamiento, así como de verificarlos y validarlos usando argumentos. Para esto, se debe partir de la exploración de situaciones vinculadas a las matemáticas, a fin de establecer relaciones entre ideas y llegar a conclusiones sobre la base de inferencias y deducciones que permitan generar nuevas ideas matemáticas.

La capacidad Razona y argumenta generando ideas matemáticas implica que los niños:

- Expliquen sus argumentos al plantear supuestos, conjeturas e hipótesis.
- Observen los fenómenos y establezca diferentes relaciones matemáticas.
- Elaboren conclusiones a partir de sus experiencias.
- Defiendan sus argumentos y refute otros en base asus conclusiones.

2.2. ENFOQUE CENTRADO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Este enfoque supone cambios pedagógicos y metodológicos muy significativos, pero sobre todo rompe con la tradicionalidad de manera de entender cómo es que se aprende la matemática. Este enfoque surge de contrastar que todo lo que se aprende no se integra del mismo modo en el conocimiento matemático.

Es la capacidad mental que permite ejercitar la creatividad, reflexionar y mejorar el proceso de pensamiento. Esto exige que los docentes planteemos situaciones que construyan desafíos, de tal manera que el estudiante observe, organice datos, analice, formule hipótesis, reflexione, experimente empleando diversas estrategias utilizadas al resolver un problema.

La capacidad para plantear y resolver problemas, dado el carácter integrador de este proceso, posibilita la interacción con las demás áreas curriculares coadyuvando al desarrollo de otras capacidades; asimismo posibilita la conexión de las ideas matemáticas con intereses y experiencias del estudiante, a su vez desarrolla cuatro tipos de pensamientos: lógico, crítico, reflexivo y creativo.

2.2.1. CONCEPTO DE PROBLEMA

Según Stanic y Kilpatrick (1988), “ los problemas han ocupado un lugar central en el curriculum matemático escolar desde la antigüedad, pero la resolución de problemas, no. Sólo recientemente los que enseñan matemática han aceptado la idea de que el desarrollo de la habilidad para resolver problemas merece una atención especial. Junto con este énfasis en la resolución de problemas, sobrevino la confusión. El término “resolución de problemas” se ha convertido en un slogan que acompañó diferentes concepciones sobre qué es la educación, qué es la escuela, qué es la matemática y por qué debemos enseñar matemática en general y resolución de problemas en particular.”

2.2.2 LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA DESDE UNA CONCEPCIÓN BASADA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Enseñar a partir de la resolución de problemas, tal como lo plantea Polya, se vuelve difícil para los docentes por tres razones diferentes:

- a. Matemáticamente, porque los docentes deben poder percibir las implicaciones de las diferentes aproximaciones que realizan los alumnos, darse cuenta si pueden ser fructíferas o no, y qué podrían hacer en lugar de eso.
- b. Pedagógicamente, porque el docente debe decidir cuándo intervenir, qué sugerencias ayudarán a los estudiantes, sin impedir que la resolución siga quedando en sus manos, y realizar esto para cada alumno o grupo de alumnos de la clase.
- c. Personalmente, porque el docente estará a menudo en la posición (inusual e incómoda para muchos profesores) de no saber. Trabajar bien sin saber todas las respuestas, requiere experiencia, confianza y autoestima

2.2.3. EL PROCESO A SEGUIR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Considerando que los problemas matemáticos son las actividades más complejas que se le proponen al alumno al abordar el área de Matemática, en tal sentido es necesario ser consecuentes en su tratamiento.

Según las rutas del aprendizaje "El proceso de resolución de problemas implica que el estudiante manipule los objetos matemáticos, active su propia capacidad mental, ejercite su creatividad, reflexione y mejore su proceso de pensamiento al aplicar y adaptar diversas estrategias matemáticas en diferentes contextos", (Mined, 2015) en tal sentido enseñar a resolver problemas debe figurar entre las intenciones educativas del currículum escolar, a de ser algo que nos debemos proponer.

No basta con que se propongan problemas matemáticos para que los alumnos los resuelvan. Es necesario que se les dé un tratamiento adecuado, analizando estrategias y técnicas de resolución, "verbalizando" el pensamiento y contrastándolo con el de otras personas. Se debe enseñar procesos de resolución a través de buenos modelos, con ejemplos adecuados, dedicar un espacio en el horario escolar y conseguir un clima propicio en el aula que favorezca la adquisición de las correspondientes destrezas y hábitos. Es cierto que cada problema tiene unas peculiaridades concretas, sin embargo hay un proceso común a la mayor parte de ellos que es el método de resolución y en la enseñanza del mismo es precisamente donde se debe insistir.

La escuela es el lugar donde los alumnos deben aprender a resolver problemas y, si no se le dedica a ello el tiempo que la actividad requiere, difícilmente se logrará en años posteriores.

Como Polya (1949) dijo: "la resolución de problemas es un arte práctico, como nadar o tocar el piano. De la misma forma que es necesario introducirse en el agua para aprender a nadar, para aprender a resolver problemas, los alumnos han de invertir mucho tiempo enfrentándose a ellos".

Poco a poco irán interiorizando estrategias y sugerencias de aplicación, en la medida en que las utilizan para resolver diferentes situaciones.

Esto no debe llevar a creer que el buen resolutor es capaz de resolver correctamente cualquier problema matemático que se le presente. Sin embargo, sí que cuenta con unos buenos procedimientos de los que hará uso al enfrentarse a la resolución de la situación-problema.

2.2.4. EL MÉTODO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

Existen muchos enfoques en la resolución de problemas y de autores que han realizado investigaciones en este tema, lo que ha llevado a determinar diferentes fases en el proceso de resolución.

George Polya (1949) estableció cuatro etapas que después sirvieron de referencia para muchos planteamientos y modelos posteriores, en los que se fueron añadiendo nuevos matices, si bien el esquema básico de todos ellos se mantiene. Las etapas del proceso de resolución que determina Polya son las siguientes:

- Comprensión del problema
- Concepción de un plan
- Ejecución del plan
- Reflexión respecto de los procesos y resultados.

Estos cuatro pasos, que se conciben como una estructura metodológica, podrían aplicarse también a problemas incluso no matemáticos de la vida diaria

2.2.5. FASES DEL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

La resolución de problemas requiere una actividad mental que se pone en funcionamiento desde el momento en que se presenta el enunciado y se asume como un reto, hasta que se da por terminado el problema una vez hallada su solución. Todo este encadenamiento de situaciones, planteamientos y justificaciones que se hacen tienen lugar en silencio, normalmente no se las expresa, se asume como algo personal e individual.

Si se quiere que los alumnos aprendan a resolver problemas, se debe dedicar tiempo a ejercer como modelos de buenos resolutores y explicitar los procesos de pensamiento que tienen lugar, para que tomen conciencia de ellos. La mayor parte de los aprendizajes, lo hacen por imitación a través de la observación y la práctica, de una forma más o menos reiterada, de aquello que se desea aprender. Por tanto, se deberá ofrecerles situaciones para que puedan ejercitarse en los procesos mentales que conlleva la resolución de problemas.

Es muy importante que cuando se trabaje en clase, los alumnos tengan una disposición abierta hacia los problemas, se tomen el trabajo con tranquilidad abandonen de momento lápices, pinturas o cualquier otro objeto que les pueda servir para escribir, se concentren en la lectura del enunciado y se dispongan a intercambiar opiniones, Una vez conseguido el clima de trabajo, se procederá con la primera fase del modelo de resolución.

Es bien conocida, la formulación que hizo Polya (1949) de las cuatro etapas esenciales para la resolución de un problema, que constituyen el punto de arranque de todos los estudios posteriores.

Las fases o etapas de resolución de problemas según Polya se desarrollan a continuación:

2.2.5.1 Primera fase.- Comprensión del problema

Implica entender tanto el texto como la situación que presenta el problema, diferenciar los distintos tipos de información que ofrece el enunciado y comprender qué debe hacerse con la información que es aportada, etc.

Se podría considerar el texto de los enunciados matemáticos como una tipología particular en la que se expresa la situación a resolver pero no el modo de llevarla a cabo. Su descubrimiento forma parte del trabajo del resolutor, el cual debe decodificar el mensaje contenido en el enunciado y trasladarlo a un lenguaje matemático que le permita avanzar en el proceso de resolución. De aquí se deduce que las dificultades que pueden aparecer en la comprensión del enunciado de un problema son diferentes de las que surgen en la comprensión de un texto de otra índole.

Comprender el problema parece, a veces, innecesario, sobre todo en contextos escolares; pero es de una importancia capital, sobre todo cuando los problemas a resolver no son de formulación estrictamente matemática. Es más, es la tarea más difícil.

Para este fin se debe:

- Leer el enunciado despacio.
- ¿Cuáles son los datos? (lo que se conoce)

- ¿Cuáles son las incógnitas? (lo que se busca)
- Hay que tratar de encontrar la relación entre los datos y las incógnitas.
- Si se puede, se debe hacer un esquema o dibujo de la situación.

2.2.5.2 Segunda fase.- Concepción de un plan

Es la parte fundamental del proceso de resolución de problemas. Una vez comprendida la situación planteada y teniendo clara cuál es la meta a la que se quiere llegar, es el momento de planificar las acciones que llevarán a ella. Es necesario abordar cuestiones como para qué sirven los datos que aparecen en el enunciado, qué puede calcularse a partir de ellos y en qué orden se debe proceder.

Es muy importante que los niños enuncien la planificación de forma oral, clara, simplificada y secuenciada. Servirá, además para controlar el proceso de resolución por parte del alumno, y mostrará al profesor el pensamiento matemático desarrollado durante la ejecución de la tarea.

En esta fase es de mucha utilidad la presentación de imágenes que ayuden a clarificar la situación a resolver, así como el proceso a seguir. Del mismo modo puede ser práctico recordar si se han abordado con anterioridad problemas similares y qué metodología se siguió. En consecuencia trazar un plan para resolverlo hay que plantearla de una manera flexible y recursiva, alejada del mecanicismo. Se trabaja con las siguientes preguntas:

- ¿Este problema es parecido a otros que ya conocemos?
- ¿Se puede plantear el problema de otra forma?
- Imaginar un problema parecido pero más sencillo.

- Suponer que el problema ya está resuelto; ¿cómo se relaciona la situación de llegada con la de partida?
- ¿Se utilizan todos los datos cuando se hace el plan?

2.2.5.3 Tercer fase.- Ejecución del plan

Consiste en la puesta en práctica de cada uno de los pasos diseñados en la planificación. Esta fase concluye con una expresión clara y contextualizada de la respuesta obtenida. Es decir poner en práctica el plan significa también que hay que plantearla de una manera flexible y recursiva, alejada del mecanicismo. Y tener en cuenta que el pensamiento no es lineal, que hay saltos continuos entre el diseño del plan y su puesta en práctica. Se debe observar:

- Al ejecutar el plan se debe comprobar cada uno de los pasos.
- ¿Se puede ver claramente que cada paso es correcto?
- Antes de hacer algo se debe pensar: ¿qué se consigue con esto?
- Se debe acompañar cada operación matemática de una explicación contando lo que se hace y para qué se hace.
- Cuando se tropieza con alguna dificultad que nos deja bloqueados, se debe volver al principio, reordenar las ideas y probar de nuevo.

2.2.5.4 Cuarta fase. Reflexión respecto de los procesos y resultados.

Un problema no termina cuando se ha hallado la solución. La finalidad de la resolución de problemas es aprender durante el desarrollo del proceso, y este termina cuando el resolutor siente que ya no puede aprender más de esa situación.

Desde este punto de vista, es conveniente realizar una revisión del proceso seguido, para analizar si es o no correcto el modo como se ha llevado a cabo la resolución. Es preciso:

- Contrastar el resultado obtenido para saber si efectivamente da una respuesta válida a la situación planteada.
- Reflexionar sobre si se podía haber llegado a esa solución por otras vías, utilizando otros razonamientos.
- Decir si durante el proceso se han producido bloqueos y cómo se ha logrado avanzar a partir de ellos.
- Pensar si el camino que se ha seguido en la resolución podría hacerse extensible a otras situaciones.

Todos estos aspectos, que normalmente no se trabajan en el aula con los alumnos, sistematizan los procedimientos para la resolución de problemas de forma activa. Es necesario *verbalizar* los procesos que se dan interiormente. De esta manera, podremos conocer, por un lado, la forma de razonar y proceder, actuar... de los alumnos y, por otro, tener acceso a una serie de lagunas o malas interpretaciones referidas a contenidos conceptuales o procedimentales, que a veces es difícil detectar.

Comprobar los resultados es la más importante en la vida diaria, porque supone la confrontación con contexto del resultado obtenido por el modelo del problema que hemos realizado, y su contraste con la realidad que queríamos resolver. Para ello se debe reflexionar sobre:

- Leer de nuevo el enunciado y comprobar que lo que se pedía es lo que se ha averiguado. Se debe fijar en la solución. ¿Parece lógicamente posible?

- ¿Se puede comprobar la solución?
- ¿Hay algún otro modo de resolver el problema?
- ¿Se puede hallar alguna otra solución?
- Se debe acompañar la solución de una explicación que indique claramente lo que se ha hallado.
- Se debe utilizar el resultado obtenido y el proceso seguido para formular y plantear nuevos problemas.

Hay que pensar que no basta con conocer técnicas de resolución de problemas: se pueden conocer muchos métodos pero no cuál aplicar en un caso concreto. Por lo tanto hay que enseñar también a los alumnos a utilizar los instrumentos que conozca, con lo que nos encontramos en un nivel metacognitivo, que es donde parece que se sitúa la diferencia entre quienes resuelven bien problemas y los demás.

2.2.6 El actuar y pensar matemáticamente a partir de resolución de problemas en el nivel Inicial

Debemos tomar en cuenta que, para resolver con éxito un problema, se debe dedicar todo el tiempo que sea pertinente para trabajar en la comprensión del problema antes que apresurarnos en encontrar la respuesta. En ese sentido, es necesario:

Guiar la comprensión del problema mediante preguntas que ayuden al niño a establecer diferentes relaciones con la información contenida en la situación pidiéndoles que digan lo que comprendieron del problema con sus propias palabras.



Propiciar la representación del problema con el material concreto y dibujos.

Figura 1

Permitir a los niños utilizar estrategias que se adecuen a sus posibilidades como, por ejemplo, el ensayo y error, la simulación, el uso de un dibujo, la manipulación de material concreto, etc.

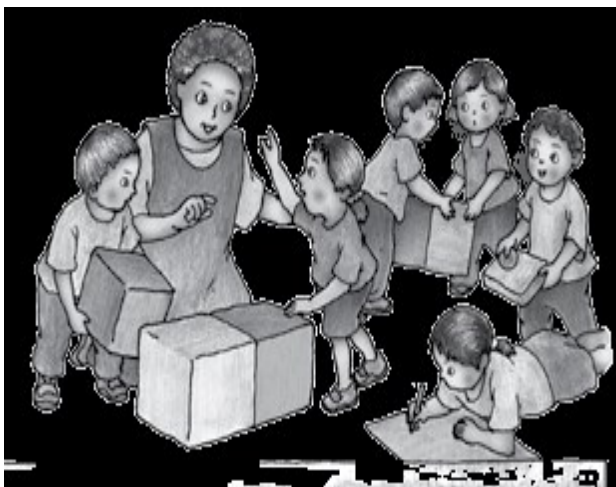


Figura 2



Figura 3

Fomentar la comunicación de las estrategias que siguieron durante y después del proceso de resolución del problema.



Figura 4

Cabe mencionar que el trabajar con problemas desde un enfoque de resolución implica que la o el docente propicie un tiempo para la comprensión de la situación, diseñar con los niños estrategias y procedimientos y no hacer ejercicios mecánicos que no permiten que los niños desarrollen su pensamiento matemático.

Es importante recordar que:

- Permitir a los niños que utilicen estrategias que se adecúen a sus posibilidades.
- Ser pacientes y respetar los ritmos de aprendizaje de los niños.
- Fomentar la comunicación de ideas matemáticas durante y después del proceso de resolución.
- Valorar el proceso de resolución más que el resultado final.
- Favorecer el trabajo matemático en forma grupal

También se debe considerar que la o el docente puede adicionalmente proponer situaciones lúdicas como juegos tradicionales y algunas actividades que despierten el interés al responder a las necesidades vitales de los niños (la autonomía, la exploración y el movimiento).

CAPÍTULO III

3. LA TIENDITA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA

3.1. La Didáctica

3.1.1. Definición

La didáctica es considerada también como el arte de enseñar. Es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él.

.La didáctica tiene dos expresiones: una teórica y otra práctica. A nivel teórico, la didáctica estudia, analiza, describe y explica el proceso enseñanza-aprendizaje para, de este modo, generar conocimiento sobre los procesos de educativos y postular el conjunto de normas y principios que constituyen y orientan la teoría de la enseñanza.

A nivel práctico, por su parte, la didáctica funciona como una ciencia aplicada, pues, por un lado, emplea las teorías de la enseñanza, mientras que, por otro, interviene en el proceso educativo proponiendo modelos, métodos y técnicas que optimicen los procesos enseñanza-aprendizaje

El estudio de la Didáctica es necesario, para que la enseñanza sea más eficiente, más ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad. La Didáctica se interesa no tanto por lo que va a ser enseñando, sino como va a ser enseñado.

Para Quevedo (2005:1) el empleo más común de la palabra — Didáctica es su uso como adjetivo y se relaciona con la enseñanza, lo que se quiere enseñar y más ampliamente, propio, adecuado para enseñar o instruir. Así mismo, hace referencia a Juan Amos Komenski, llamado Comenius, quien introduce la palabra Didáctica como sustantivo entre los años 1632-1640, para designar —el arte de enseñar, lo que significaría: el conjunto de medios y de procedimientos que tienden a hacer conocer, a saber algo, generalmente una ciencia, una lengua, un arte. Este sentido original es el más difundido, inclusive, es el que se encuentra en la mayoría de los diccionarios.

Por su parte, De la Herrán Gascón y Paredes Labra (2008:13) afirma que la didáctica es lo básico en educación; si la educación es un proceso con el que a lo largo de toda la vida, se va consiguiendo una mejor integración en el vivir como somos y lo que conocemos, toda acción Didáctica es educativa puesto que se refiere a la enseñanza, incluso como arte que se dice en algunos casos, y la enseñanza es la condición de todo aprendizaje; se aprende a significar y a usar los significados desde la potencialidad de la razón; lo que se educa es la razón.

De esta manera, la razón educada ajusta su uso para significar aquello que la vida necesita y las prioridades que lo sustentan. González Jiménez y Díez Barrabés.(2004:258) consideran que cuando se habla de Didáctica, la totalidad del conocimiento está presente: en su necesidad primera, en la enseñanza, como efecto del conocer practicado a lo largo de la historia; en su inexcusabilidad como acción de conocer, en el aprendizaje.

3.1.2.DIDACTICA DE LA MATEMATICA

Se afirma que la Didáctica de la Matemáticas está referida a la ciencia del desarrollo de planificaciones realizadas en la enseñanza de las Matemáticas. Los objetos que intervienen son: estudiantes, contenidos matemáticos y agentes educativos. Sus fuentes de investigación son los alumnos, situaciones de enseñanza-aprendizaje, puesta en juego de una situación Didáctica y los fenómenos didácticos.

Tiene como objetivo observar la producción de los alumnos y analizarla desde tres puntos de vista: estructura Matemática, estructura curricular y estructura cognitiva y operacional. La Didáctica de la Matemática como ciencia no aparece como un cuerpo que pueda estudiarse en forma secuencial, sino que abarca, desde distintos puntos de vista, todo un campo de problemas que se refieren al triángulo didáctico: alumno-saber-maestro es elevar la calidad del proceso de enseñanza- aprendizaje de la Matemática y determina la necesidad de un conjunto de acciones que contribuyen al cumplimiento de los objetivos propuestos.

Debe tener en cuenta su carácter básico y su independencia entre sus virtudes, su indudable aporte para desarrollar las capacidades de razonamiento, utilidad, su poder explicativo, y su creación Matemática. Chevallard (1991) sostiene que la Didáctica de la Matemática es elevar la calidad del proceso de enseñanza- aprendizaje de la Matemática, y determina la necesidad de un conjunto de acciones que contribuyen al cumplimiento de los objetivos propuestos; debe tener en cuenta su carácter básico y su independencia entre sus virtudes, su indudable aporte para desarrollar las capacidades de razonamiento, utilidad, su poder explicativo, y su creación Matemática.

Se trata de consolidar la formación Matemática de manera que permita dominar los contenidos básicos, conocer, saber utilizar y valorar los materiales, recursos y medios cuya utilización sea de ayuda para favorecer una enseñanza y aprendizaje significativo de la Matemática.

3.1.3.DIDACTICA DE LA MATEMATICA EN LA EDUCACION INICIAL

La naturaleza de la Matemática determina una Didáctica que le es propia y que se adapta muy bien a la perspectiva constructiva del conocimiento. Por otra parte, el hecho de que la Matemática se utilice para modelar lo real, plantea problemas específicos a su Didáctica. Las cuestiones generales de la Didáctica de la Matemática tienen en el nivel inicial unas connotaciones específicas que revisamos en este apartado.

Reveco Vergara (2007:107) sostiene que el campo de la pedagogía surge en la convención para el enseñar y el aprender, y su teoría vive en función del momento y en cada momento en que está y se está desarrollando. Por ejemplo, aunque el docente se haya planteado objetivos para una clase, conozca todo acerca de la psicología evolutiva; haya previsto el uso de ciertos materiales y recursos didácticos coherentes con esa clase y para esos niños y niñas, planificó acerca de qué hacer cómo hacerlo (una teoría), todo puede ser reconvertido en el momento de la convivencia, en que el fenómeno educativo empieza a producirse, el calor reinante de la sala, la pregunta de una niña, la desconcentración de otra, generan un fenómeno distinto al previsto a la interpretación que había dado pie a esa clase.

La educación Matemática puede y debe contribuir tanto al desarrollo personal como a la socialización de los alumnos y, en particular, debe contribuir a largo plazo a la adquisición, por parte de los alumnos, de un

conjunto de capacidades necesarias para actuar como ciudadanos competentes, activos, implicados y críticos. El logro de estas capacidades y finalidades no es en absoluto sencillo, y exige un tipo de enseñanza presidida por unos criterios globales coherentes con las ideas presentadas hasta el momento. El reconocimiento de situaciones Matemáticas potencialmente significativas y la creación de ambientes de participación y de resolución de problemas es el camino para conseguir una adecuada educación Matemática en las primeras edades.

Vargas (2000:1) señala que la Didáctica de la Matemática es una Ciencia del desarrollo de planificaciones realizadas en la enseñanza de las Matemáticas. Los objetos que intervienen son: estudiantes, contenidos matemáticos y agentes educativos. Su fuente de investigación son los alumnos, situaciones de enseñanza-aprendizaje, puesta en juego de una situación Didáctica y los fenómenos didácticos. Tiene como objetivo observar la producción de los alumnos y analizarla desde tres puntos de vista: estructura Matemática, estructura curricular y estructura cognitiva y operacional.

Así la Didáctica de la Matemática en educación inicial – nivel preescolar, según Kamii (1988:51) debe ser trabajada por el docente, ofreciendo en todo momento a los infantes, actividades que estimulen su pensamiento numérico. Aunque el número no puede enseñarse directamente, dicha autora utiliza el término para referirse a la enseñanza indirecta, donde el docente del nivel aprovechará cada momento de la rutina diaria para apoyar a los niños en el proceso de construcción de las nociones lógicas-Matemáticas.

Por su parte, Edo I Basté (2005: 27) afirma que la educación Matemática escolar requiere la creación de situaciones potencialmente significativas en el aula. De esta manera, existen otras formas posibles de hacer Matemáticas

en el aula de educación infantil distintas a la mera instrucción de técnicas y procedimientos mecánicos que hay que aplicar.

La educación Matemática en estas edades pasa por implicar a los alumnos en situaciones y contextos relevantes; es decir, en situaciones potencialmente significativas social, cultural y Matemáticamente. Dichas situaciones, vinculadas a las rutinas diarias o a proyectos del aula, tendrán sentido por ellas mismas y generarán algunos interrogantes que los alumnos, con la ayuda del maestro y con la colaboración de los compañeros, intentarán resolver.

La intervención de los alumnos en dichas situaciones se realiza a partir de sus conocimientos previos, más o menos intuitivos, más o menos formales, y a través del deseo de conocer y comprender los lenguajes, los signos y los instrumentos que utilizan sus congéneres adultos.

Así el maestro tiene un papel fundamental en este proceso ya que es él quien crea situaciones con sentido, potencialmente significativas desde la Matemática; reconoce, selecciona y ofrece algunos interrogantes funcionales al grupo; crea en el aula un ambiente de participación y de resolución de problemas; escucha, selecciona y gestiona las intervenciones realizadas por los niños y niñas; media en la interacción entre iguales; reconduce el diálogo y ayuda a llegar a alguna conclusión. Así, a través de la interacción con el maestro y con los compañeros, los alumnos avanzan hacia niveles cada vez más elevados de complejidad y de abstracción.

3.2. ESTRATEGIA

3.2.1. Definición de Estrategia

El concepto de estrategia ha sido objeto de múltiples interpretaciones, de modo que no existe una única definición, no obstante puede diferenciarse según la necesidad a la que se aplique. Así como Borda (2007) define estrategia como: "...acciones flexibles (...). Comprenden todos los métodos procedimientos y técnicas que emplea el maestro para que el alumno construya sus aprendizajes de una manera autónoma, las estrategias tienen una función de mediación y regulación de los procesos cognitivos" (p.22)

Así Almeyda (2000) afirma que estrategia es:

Una acción humana orientada a una meta intencional consciente y de conducta controlada y en relación con conceptos como plan, táctica, reglas y desde esta perspectiva las estrategias han sido consideradas como una actividad permanente netamente intelectual encaminada a trazar el punto de unión entre el qué y el cómo pensar (p.63)

3.2.2 Clasificación la estrategia

a) Estrategia de enseñanza

Son las estrategias que utilizan los docentes para promover aprendizajes significativos. Es por ello que (Hernandez, 2002) define la estrategia de enseñanza como aquellos procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizaje significativos en los alumnos de lo cual se puede interpretar que las estrategias de enseñanza son procedimientos, acciones y ayudas posibles que utilizan los maestros para favorecen el análisis, la reflexión de cada

acción planteada y a la vez su valorización, pertinente en el proceso de aprendizaje de los niños. En tal sentido consideran los siguientes tipos de estrategias.

Las estrategias de enseñanza, son recursos que utiliza el docente para que los aprendizajes sean significativos en los niños y niñas, como también lograr cumplir con los objetivos trazados de una problemática

b) Estrategia de aprendizaje

En el nivel Inicial los niños y niñas utilizan estrategias de aprendizaje en la resolución de problemas con su entorno inmediato, desde este enfoque, Díaz y Hernández (1999, p4) menciona que “Las estrategias de aprendizaje son modelos de intervención cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el mejoramiento en áreas y dominios determinados...”

El autor indica que se brindan recursos a los niños para que estos aprendan y mejoren sus aprendizajes.

En suma, las estrategias de aprendizaje son medios que los niños y niñas utilizan para interiorizar lo que van aprendiendo y de esa manera resolver problemáticas en su vida cotidiana.

3.3. LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LA TIENDITA

3.3.1. Definición de la estrategia de la tiendita

La estrategia de la tiendita, es una propuesta que permite descubrir una matemática viva no aislada, en la que los procesos y habilidades mentales son el objetivo primordial, la que mediante la observación, manipulación, experimentación, análisis, comprobación de hipótesis va construyendo un aprendizaje útil y significativo.

Es una estrategia didáctica para la enseñanza de las operaciones básicas de agregar y quitar. Las matemáticas en el niño son muy importantes y con la tiendita pueden apoyarse mucho puesto que en la construcción de sus conocimientos matemáticos parten de las experiencias concretas adquiridas con anterioridad y así, paulatinamente, van haciendo abstracciones prescindiendo de los objetos físicos.

3.3.2. Descripción de la estrategia de la tiendita

Uno de los problemas que más se resalta en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 453, es que los estudiantes presentan dificultad para resolver problemas matemáticos. Esto se puede evidenciar cuando muestran desinterés, desmotivación. La mayoría de ellos también se les dificulta contar y comprender algunos símbolos numéricos o hacer operaciones sencillas de agregar y quitar, conllevando a que se muestran apáticos al hacer las actividades.

La presente estrategia está orientada al logro de capacidades que permitan el desarrollo de procesos que, promuevan la observación, organización de datos, análisis, reflexión, experimentación y empleo de diversos procedimientos, verificación y explicación de las estrategias utilizadas al resolver un problema; es decir, valorar tanto los procesos matemáticos como los resultados obtenidos, incorporando el juego como estrategia de aprendizaje, simulando situaciones reales.

Esto se debe tal vez por la repetición diaria del tema que tiene el docente al orientar sus clases y no busca otra forma o estrategia para que los estudiantes cambien de actitud. Por esto se hace necesario implementar una estrategia pedagógica que permita satisfacer las necesidades que se

presentan en el aula de clases y permita que los estudiantes participen activamente en el desarrollo de la temática y sean gestores de su propio aprendizaje, evitando la monotonía de orientar, donde el docente sea el centro del aprendizaje.

Debido a lo anterior se diseña la estrategia la tiendita, para suplir con las necesidades que se están observando, ya que se puede aprovechar que los niños siempre están en contacto con productos que se encuentran en la tienda y de esta forma se puede organizar un estante con empaques desechables, donde el niño pueda trabajar las nociones de agregar y quitar.

3.3.3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Piaget J. (1972), para explicar el aprendizaje parte del concepto de que el proceso de pensamiento de los niños pequeños es básicamente diferente del de niños mayores y de adultos.

Uno de los elementos centrales, entre otros, del estudio de Piaget sobre el desarrollo intelectual es la construcción de las estructuras matemáticas en relación con el pensamiento y con la concepción de la función operatoria de éste. Dicho planteamiento obliga a un exhaustivo análisis de la concepción e implicaciones de la Teoría de Piaget para el aprendizaje y enseñanza de la matemática.

Piaget se centró en el estudio del desarrollo de la mente infantil; y en todos los estadios; cómo llega el niño a superar el egocentrismo, a adquirir las nociones de tiempo, espacio, número, etc.; encontró que todas esas formas de desarrollo se hallaban condicionadas por el grado de maduración de la capacidad intelectual del niño. De ahí su idea que ésta ejerce una cierta causalidad sobre las demás funciones mentales del niño.

Según la capacidad de desarrollo individual hacia las operaciones lógicas y formales Piaget establece una relación entre los periodos evolutivos del desarrollo de la inteligencia con los grados de escolaridad de los niños:

- **Estadio sensorio-motor (0 – 2 años).** Desarrollo de esquemas principalmente mediante las actividades sensoriales y motoras.
- **Etapa pre-operacional (2 – 7 años);** Adquisición gradual de la habilidad para conservar y descentrar. Aquí no advierte gradualmente las acciones.
- **Etapa Operacional concreta (7 – 11 años);** Capaz de realizar operaciones concretas. No es capaz de manipular las condiciones mentales a menos que se hayan experimentado.
- **Etapa Operacional formal (11 – 15 años).** En la Etapa de operaciones formales, el individuo es capaz de operar ya no sólo con lo concreto, sino también con lo posible y abstracto, tiene pensamiento proposicional y utiliza el razonamiento hipotético.

En esta etapa las relaciones lógicas se comprenden sin que para esto sea necesaria la experiencia perceptiva. La abstracción reflexiva ha ayudado al tránsito de la inteligencia concreta a la inteligencia formal.

La persona de 12 a 15 años razona abstractamente porque puede conceptualizar posibles transformaciones y sus resultados, y puede hacerlo de modo sistemático y lógicamente exhaustivo.

En conclusión, Piaget determina que: "aprender" constituye la síntesis de la forma y contenido recibido por las percepciones, las cuales actúan en forma relativa y personal en cada individuo, y que a su vez se encuentran influidas por sus antecedentes, actitudes y motivaciones individuales. El aprendizaje a

través de una visión cognoscitivista es mucho más que un simple cambio observable en el comportamiento

3.3.4. Justificación de la estrategia de la tiendita

Analizando las diferentes dificultades que presentan los estudiantes de 5 años de la IEI N° 453 en cuanto a la resolución de problemas, se ha optado en implementar la tiendita como una estrategia pedagógica que facilite la resolución de problemas. Porque el niño va adquirir un aprendizaje significativo al estar en contacto con productos que se encuentran en la tienda, ya que potencia su aprendizaje que el ha adquirido anteriormente al comprar productos para su casa, entonces al docente se facilitará la forma de trabajar cuando le pida al niño que observe los productos que hay en la tienda escolar, esto permite que el niño vaya adquiriendo nuevas palabras y resolviendo problemas. También favorece operaciones matemáticas cuando tiene que resolver algunas acciones de agregar y quitar.

Además, esta estrategia pedagógica tiene relación con las demás áreas de la siguiente forma:

En el área de ciencia y ambiente se relaciona cuando el niño clasifica productos de acuerdo algunas características y se les orienta como puede conservarlos para que no se dañen.

En el área de Personal social se da cuando hay relaciones personales entre el tendero y los usuarios y se fortalece la economía al vender o comprar productos.

En el área de comunicación, cuando el niño demuestra respeto y cortesía al momento de comprar respetando el turno, por otro lado la amabilidad con que se atiende a los usuarios juega un papel transcendental en los valores.

También está propuesta permite que el niño se vuelva colaborador al organizar el estante y autónomo al escoger el nombre que llevará la tienda.

En el área de comunicación (grafico plástico), cuando al niño se les pide que dibuje el producto que más le encanta o también cuando demuestra su creatividad al decorar la tienda.

En el área de psicomotricidad se da cuando el niño ubica los productos de acuerdo a la lateralidad (izquierda-derecha, abajo-arriba, detrás-delante), o al momento de rellenar los empaques con piedras o rasgado mejorando la motricidad fina y gruesa.

3.3.5. Objetivos de la estrategia de la tiendita

- Mejorar el proceso de resolución de problemas en los niños de 5 años de la IEI N° 450, mediante la estrategia de la tiendita.
- Mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes en el proceso de resolución de problemas

3.3.6. Metodología de la Estrategia de la tiendita

Para desarrollar esta estrategia pedagógica nos basamos en el aprender hacer, aprender ser, donde el niño a través del juego o simulacro del tendero y el usuario aplican los conocimiento de una forma práctica y el docente será esa persona que solo orientará a los niños cuando estos demuestren algunas dificultades en la dinámica del juego. También se fomentaran valores personales y sociales en los niños

El docente en el desarrollo de la estrategia pedagógica debe tener en cuenta el interés y la motivación de los niños para orientar sus clases, donde

organiza materiales con los niños para trabajar, por ejemplo clasificar, contar, seriar y sobre todo resolver problemas de agregar y quitar.

La estrategia “ la tiendita” fue aplicada tres veces por semana; teniendo un total de 10 sesiones . El tiempo de duración fue de un mes.

3.3.7. Pasos metodológicos de la sesión

Cada sesión fue realizada siguiendo pasos específicos:

A. Inicio

Generalmente está dedicado a plantear los propósitos de la sesión, proponer un reto o conflicto cognitivo, despertar el interés del grupo, dar a conocer los aprendizajes que se espera poder lograr al final del proceso y/o recoger los saberes previos. También puede ser el momento para recordar que se está a medio camino de lo trabajado en una sesión anterior (en el caso de sesiones “desdobladas”).

B. Desarrollo

Prevé las actividades y estrategias más pertinentes a la naturaleza del aprendizaje esperado. Esto debe incluir actividades que lleven a la movilización de los recursos adquiridos en función de la competencia. Debe especificar qué se espera que hagan tanto el docente como los estudiantes. Las actividades deben considerar la diversidad existente en el aula, lo que supone diferenciar acciones o metodologías e incluso prever grupos diferentes trabajando en paralelo tareas distintas. Es importante que el docente reflexione sobre el tiempo que se requerirá para que los estudiantes desarrollen los aprendizajes esperados.

C. Cierre

Sirve para propiciar que los estudiantes saquen conclusiones de la experiencia vivida, puntualizar lo principal de la sesión: alguna idea, una técnica o procedimiento, la solución a una dificultad, organizar algo en vistas a la siguiente sesión etc., o la reflexión sobre cómo lo aprendieron.

3.3.8. Procesos cognitivos que moviliza la estrategia de “La Tiendita”

Una condición básica de todo proceso pedagógico -y que va a atravesar todas sus fases- es la calidad del vínculo del docente con sus estudiantes. En el modelo pedagógico más convencional, donde los estudiantes tienen un rol pasivo y receptivo, el docente no se vincula con ellos, solo les entrega información; además de controlar su comportamiento. El desarrollo de competencias, es decir, el logro de aprendizajes que exigen actuar y pensar a la vez requiere otro modelo pedagógico, donde el vínculo personal del docente con cada uno es una condición indispensable. Estamos hablando de un vínculo de confianza y de comunicación, basado en altas expectativas respecto de las posibilidades que tengan sus estudiantes para aprender todo lo que necesiten, por encima de las limitaciones del medio o de cualquier adversidad. Sobre esta premisa, es posible resumir en seis los principales componentes de los procesos pedagógicos que promueven las competencias:

a) Problematización. Todos los procesos que conducen al desarrollo de competencias necesitan partir de una situación retadora que los estudiantes sientan relevante (intereses, necesidades y expectativas) o que los enfrenten a desafíos, problemas o dificultades a resolver; cuestionamientos que los movilicen; situaciones capaces de provocar conflictos cognitivos en ellos.

Solo así las posibilidades de despertarles interés, curiosidad y deseo serán mayores, pues se sentirán desafiados a poner a prueba sus competencias para poder resolverlas, a cruzar el umbral de sus posibilidades actuales y atreverse a llegar más lejos. El denominado conflicto cognitivo supone una disonancia entre lo que los estudiantes sabían hasta ese momento y lo nuevo que se les presenta, constituyendo por eso el punto de partida para una indagación que amplíe su comprensión de la situación y le permita elaborar una respuesta. El reto o desafío supone, además, complementariamente, una provocación para poner a prueba las propias capacidades.

En suma, se trata de una situación que nos coloca en el límite de lo que sabemos y podemos hacer. Es posible que la situación propuesta no problematice a todos por igual, pudiendo provocar ansiedad en unos y desinterés en otros. Es importante, entonces, que el docente conozca bien las características de sus estudiantes en sus contextos de vida y sus diferencias en términos de intereses, posibilidades y dificultades, para poder elegir mejor qué tipo de propuestas son las que podrían ser más pertinentes a cada grupo en particular.

- b) Propósito y organización.** Es necesario comunicar a los estudiantes el sentido del proceso que está por iniciarse. Esto significa dar a conocer a los estudiantes los propósitos de la unidad, del proyecto, de la sesión de aprendizaje, etc., es decir, de los aprendizajes que se espera que logren y, de ser pertinente, cómo estos serán evaluados al final del camino, de modo que se involucren en él con plena consciencia de lo que tienen que conseguir como producto de su esfuerzo.

Esto supone informarles también el tipo de tareas que se espera puedan cumplir durante el proceso de ejecución. Implica, asimismo, describir el tipo de actividades a realizarse, a fin de poder organizarse del modo más

conveniente y anticipar todo lo que se va a necesitar. Esto tiene que ver, por ejemplo, con los textos, materiales y/o recursos educativos que puedan requerirse, como videos, grabadoras, monitores, laptop XO, etc., pero también con los roles que se necesitará desempeñar, las reglas de juego a seguir dentro y fuera del aula, la forma de responder a situaciones imprevistas o emergencias, la presencia de eventuales invitados, expediciones, solicitudes de permiso, entre otras múltiples necesidades de organización y planificación, según la naturaleza de la actividad.

- c) **Motivación/interés/incentivo**. Los procesos pedagógicos necesitan despertar y sostener el interés e identificación con el propósito de la actividad, con el tipo de proceso que conducirá a un resultado y con la clase de interacciones que se necesitará realizar con ese fin. La motivación no constituye un acto de relajación o entretenimiento gratuito que se realiza antes de empezar la sesión, sino más bien es el interés que la unidad planteada en su conjunto y sus respectivas sesiones logren despertar en los estudiantes de principio a fin. Un planteamiento motivador es el que incita a los estudiantes a perseverar en la resolución del desafío con voluntad y expectativa hasta el final del proceso. Si los estudiantes tienen interés, necesidad, motivación o incentivo para aprender, estarán más dispuestos a realizar el esfuerzo necesario para lograrlo.

La motivación para el aprendizaje requiere, además, de un clima emocional positivo. Hay emociones que favorecen una actitud abierta y una disposición mental activa del sujeto y, por el contrario, hay otras que las interfieren o bloquean. Una sesión de aprendizaje con un grado de dificultad muy alto genera ansiedad, una clase con un grado de dificultad muy bajo genera aburrimiento, solo el reto que se plantea en el límite de

las posibilidades de los estudiantes -que no los sobrepasa ni subestima- genera en ellos interés, concentración y compromiso. Significa encontrar un “motivo” para aprender. Los retos y hasta el conflicto cognitivo también pueden ser elementos de motivación.

Algo que contribuye a sostener la motivación a lo largo del proceso es la despenalización del error, es decir, la decisión de no censurar ni sancionar a nadie por una equivocación. Fomentar la autonomía de los estudiantes para indagar y ensayar respuestas, supone necesariamente ser tolerante con los errores y convertirlas más bien en oportunidades para que ellos mismos puedan evaluar, discernir e identificar sus fallas, cotejando respuestas, y discutiendo abiertamente sus avances y dificultades.

- d) **Saberes previos**. Todos los estudiantes de cualquier condición social, zona geográfica, cultura o trayectoria personal tienen vivencias, conocimientos, habilidades, creencias y emociones que se han ido cimentando en su manera de ver y valorar el mundo, así como de actuar en él. Recoger estos saberes es indispensable, pues constituyen el punto de partida de cualquier aprendizaje. Lo nuevo por aprender debe construirse sobre esos saberes anteriores, pues se trata de completar, complementar, contrastar o refutar lo que ya se sabe, no de ignorarlo.

La forma de identificarlos puede ser muy diversa, pero sea cual fuere la estrategia empleada carece de sentido recuperar saberes previos para después ignorarlos y aplicar una secuencia didáctica previamente elaborada sin considerar esta información.

Tampoco significa plantear preguntas sobre fechas, personas, escenarios u otros datos intrascendentes, sino de recuperar puntos de vista, los

procedimientos para hacer algo, las experiencias vividas sobre el asunto, etc. La función de la fase de identificación de saberes previos no es motivacional, sino pedagógica. Esa información le es útil al docente para tomar decisiones sobre la planificación curricular, tanto en el plano de los aprendizajes a enfatizar como en el de la didáctica más conveniente.

e) **Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.**

Acompañar a los estudiantes en la adquisición y desarrollo de las competencias implica generar secuencias didácticas (actividades concatenadas y organizadas) y estrategias adecuadas para los distintos saberes: aprender técnicas, procedimientos, habilidades cognitivas; asumir actitudes; desarrollar disposiciones afectivas o habilidades socioemocionales; construir conceptos; reflexionar sobre el propio aprendizaje. Sin embargo, esto no basta. En efecto, las actividades y experiencias previstas para la secuencia didáctica no provocarán aprendizajes de manera espontánea o automática, solo por el hecho de realizarse.

Es indispensable observar y acompañar a los estudiantes en su proceso de ejecución y descubrimiento, suscitando reflexión crítica, análisis de los hechos y las opciones disponibles para una decisión, diálogo y discusión con sus pares, asociaciones diversas de hechos, ideas, técnicas y estrategias. Una ejecución mecánica, apresurada e irreflexiva de las actividades o muy dirigida por las continuas instrucciones del docente, no suscita aprendizajes. Todo lo anterior no supone que el docente deba dejar de intervenir para esclarecer, modelar, explicar, sistematizar o enrumbar actividades mal encaminadas.

Todas las secuencias didácticas previstas deberían posibilitar aprender los distintos aspectos involucrados en una determinada competencia, tanto sus capacidades principales, en todas sus implicancias, como el arte de escogerlas y combinarlas para actuar sobre una determinada situación. En ese proceso, el estudiante de manera autónoma y colaborativa participará activamente en la gestión de sus propios aprendizajes.

Si el docente no observa estos aspectos y se desentiende de las actividades que ejecutan sus estudiantes, si no pone atención en lo que hacen ni toma en cuenta su desenvolvimiento a lo largo del proceso, no estará en condiciones de detectar ni devolverles sus aciertos y errores ni apoyarlos en su esfuerzo por discernir y aprender.

El desarrollo de las competencias necesita ser gestionado, monitoreado y retroalimentado permanentemente por el docente, teniendo en cuenta las diferencias de diversa naturaleza (de aptitud, de personalidad, de estilo, de cultura, de lengua) que existen en todo salón de clase; especialmente en aulas multigrado o aulas multiedad.

- f) **Evaluación.** Todo proceso de aprendizaje debe estar atravesado por la evaluación de principio a fin; es decir, la evaluación es inherente al proceso. Es necesario, sin embargo, distinguir la evaluación formativa de la sumativa o certificadora. La primera es una evaluación para comprobar los avances del aprendizaje y se da a lo largo de todo el proceso. Su propósito es la reflexión sobre lo que se va aprendiendo, la confrontación entre el aprendizaje esperado y lo que alcanza el estudiante, la búsqueda de mecanismos y estrategias para avanzar hacia los aprendizajes esperados.

Requiere prever buenos mecanismos de devolución al estudiante, que le permitan reflexionar sobre lo que está haciendo y buscar modos para mejorarlo, por eso debe ser oportuna y asertiva. Es decir, se requiere una devolución descriptiva, reflexiva y orientadora, que ayude a los estudiantes a autoevaluarse, a discernir sus respuestas y la calidad de sus producciones y desempeños. Por ello se debe generar situaciones en las cuales el estudiante se autoevalúe y se coevalúa, en función de criterios previamente establecidos.

La evaluación sumativa o certificadora, en cambio, es para dar fe del aprendizaje finalmente logrado por el estudiante y valorar el nivel de desempeño alcanzado por el estudiante en las competencias. Su propósito es la constatación del aprendizaje alcanzado. Asimismo, requiere prever buenos mecanismos de valoración del trabajo del estudiante, que posibiliten un juicio válido y confiable acerca de sus logros.

Así, es necesario diseñar situaciones de evaluación a partir de tareas auténticas y complejas, que le exijan la utilización y combinación de capacidades -es decir, usar sus competencias- para resolver retos planteados en contextos plausibles en la vida real. La observación y el registro continuo del desempeño de los estudiantes en el transcurso del proceso son esenciales para la evaluación y requiere que el docente tenga claro desde el principio qué es lo que espera que ellos logren y demuestren, y cuáles son las evidencias que le van a permitir reconocer el desempeño esperado.

Esto exige una programación que no sea diseñada en términos de “temas a tratar”, sino que genere procesos pedagógicos orientados al desarrollo de las competencias y capacidades que deben lograr los estudiantes. Es preciso señalar que conviene comunicarles previamente cuáles son dichos desempeños

CAPITULO IV

4. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. SISTEMA DE HIPOTESIS

4.1.1. Hipótesis General

La aplicación de la estrategia de la tiendita permitirá mejorar significativamente el nivel de resolución de problemas de los niños de 5 años de la I.E.I N° 450 de Tacna en el año 2015

4.1.2. Hipótesis Específicas

- a. El nivel de resolución de problemas se encuentra en estado inicial y en proceso antes de aplicar la estrategia de la tiendita en los niños de 5 años de la IEI N° 450.
- b. El nivel de resolución de problemas se encuentra en una valoración mayor a la inicial y de proceso, después de aplicar la estrategia de la tiendita en los niños de 5 años de la IEI N° 450.
- c. Existen diferencias significativas en los niveles de desarrollo de la coordinación motriz fina, antes y después de la aplicación de la estrategia de la tiendita en los niños de 5 años de la IEI. N° 450.

4.2. VARIABLES:

4.2.1. Variable Independiente:

Estrategia de la tiendita

Indicadores

- Aceptabilidad
- Flexibilidad
- Pertinencia

4.2.2. Variable Dependiente

Resolución de Problemas

Indicadores

- Comprensión del Problema
- Diseño y elaboración de estrategias
- Ejecución de la estrategia
- Reflexión respecto de los procesos y resultados

4.3. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

4.3.1 Tipo de investigación.

La presente investigación es aplicada

4.3.2 Diseño de investigación

Para la presente investigación corresponde el Diseño pre experimental con un grupo y evaluación antes y después, según el siguiente detalle.

GE = O1	X	O2
---------	---	----

Dónde:

O1 Pre Test (prueba de entrada)

X Aplicación de la estrategia

O2 Post Test (prueba de salida)

4.4. AMBITO DE ESTUDIO

Es Micro regional: La investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 450 ubicada en el distrito “Gregorio Albarracín” de Tacna, en el año 2015

4.5. POBLACION Y MUESTRA

4.5.1. Unidades de estudio

Niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 450

4.5.2. Población

La población estuvo conformada por el total de 20 niños y niñas de 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 450

4.5.3. Muestra

La investigación no requiere de una muestra porque se trabajará con toda la población.

4.6. PROCEDIMIENTO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACION :

4.6.1. Procedimiento:

El procedimiento fue personal y la información se obtuvo de primera fuente

4.6.2. Técnicas :

a) De aplicación

Se utilizaron técnicas lúdicas para cristalizar la estrategia “La Tiendita”, que se organizan en una Guía.

b) De recolección

La observación

4.6.3. Instrumentos :

- **De aplicación**

Se utilizaron hojas de trabajo en cada sesión en la aplicación de la estrategia la tiendita. Las hojas fueron diseñadas por la investigadora con apoyo del asesor en el curso de Tesis II.

- **De recolección**

Se aplicaron Listas de cotejo, como pruebas de entrada y salida, para recoger información sobre la resolución de problemas por parte de los niños y niñas.

CAPITULO V

5. PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

5.1. DESCRIPCION DEL TRABAJO DE CAMPO

Para el trabajo de campo se tuvo en cuenta el siguiente procedimiento:

A. Acciones de preparación

Durante los meses de marzo, del presente año 2015 se procedió a elaborar el instrumento de lista de cotejo y la Estrategia “ la tiendita” que ha de aplicarse en la I.E.I N° 450 ” la cual estuvo planificada para evaluar a 20 niños de 5 años de edad, para elevar el nivel de Resolución de problemas. Para ello se remitió una solicitud a la Directora de la Institución Educativa Srta. Paola Vargas Albarracín esperando la aprobación de la aplicación de dicho instrumento y aplicación de la estrategia a los niños en estudio.

B. Acciones de coordinación

Una vez preparado el instrumento de aplicación y recolección de datos, se procedió a realizar las acciones de coordinación, Así, en el mes de abril

la Directora de la I.E.I N° 450 ” otorgo la autorización para la aplicación del instrumento y el desarrollo de la Estrategia “La tiendita”

Con esta autorización se procedió a coordinar con la profesora del aula de 5 años de edad, quien luego de enterarse de la finalidad del proyecto, accedió a colaborar en la aplicación del instrumento.

La aplicación de la lista de cotejo se desarrolló en el periodo comprendido en el mes de abril y mayo del presente año 2015.

C. Ejecución

Se inició con la aplicación de la lista de cotejo para determinar el nivel de resolución de problemas de los niños, luego se aplica la Estrategia “La tiendita”; para lo cual se elaboró material educativo adecuado para la edad de los niños.

D. Evaluación:

Para la verificación de los logros alcanzados por los niños, en cuanto al nivel de resolución de problemas; se aplicó una lista de cotejo previamente validada por la asesora; lo cual permitió recoger valiosa información referente a los resultados de la presente investigación.

5.2 DISEÑO DE PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La información se presenta en el siguiente orden:

- Información sobre el nivel de resolución de problemas de adición y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 antes de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en el año 2015
- Información sobre la aplicación de la Estrategia “La Tiendita”
- Información sobre el nivel de resolución de problemas de adición y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°450 después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en el año 2015
- Diferencia entre los niveles de resolución de problemas de adición y sustracción antes y después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 en el año 2015.
- Comprobación de las hipótesis.

5.3 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DE LOS RESULTADOS.

5.3.1 Información sobre el nivel de resolución de problemas de adición y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 antes de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en el año 2015

TABLA N° 01

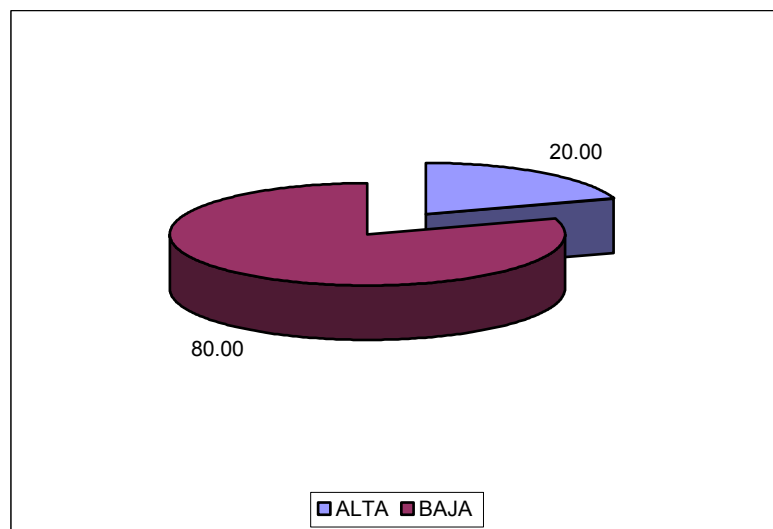
CAPACIDAD DE COMPRENSIÓN EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA

	l	f	%
ALTA		4	20.00
BAJA		16	80.00
	TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de entrada aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 01

CAPACIDAD DE COMPRENSIÓN EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA



FUENTE: Tabla N° 01

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 01 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 antes de la aplicación de la estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de comprensión para la resolución de problemas.

Se observa que el 80%, de los niños y niñas presenta una baja comprensión del problema y un 20 % si comprenden el problema.

En conclusión percibimos un bajo nivel de comprensión del problema; para muchos niños es difícil contestar una pregunta que no se comprende, es por eso que la maestra debe plantear las preguntas claras como: ¿Por dónde empezar?, ¿Cuáles son los datos?¿Qué puedo hacer?¿Está el problema claramente enunciado?, ¿Cuál es la incógnita (que es lo que se busca)?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Cuál es al condición?, ¿Es suficiente para determinar la incógnita?, etc. Hay que tratar de encontrar la relación entre los datos y las incógnitas, considerando hacer un dibujo o esquema de la situación.

TABLA N° 02

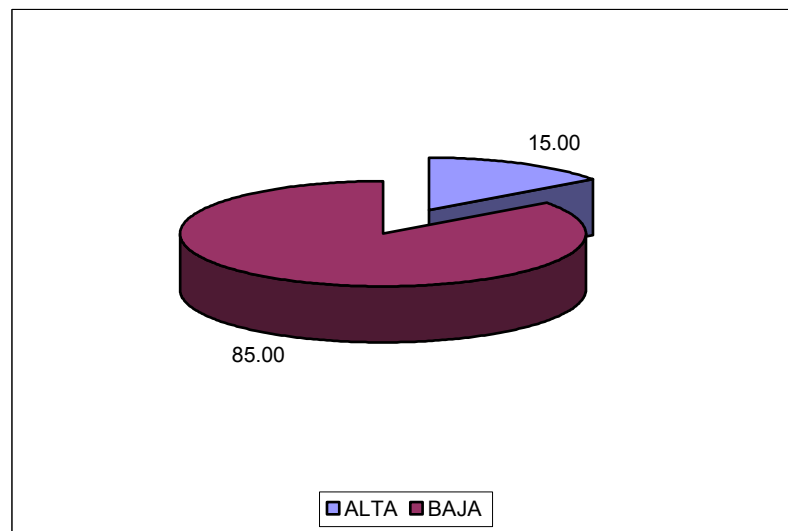
CAPACIDAD DE DISEÑAR Y ELABORAR ESTRATEGIAS PARA
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA

	I	f	%
ALTA		3	15.00
BAJA		17	85.00
	TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de entrada aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 02

CAPACIDAD DE DISEÑAR Y ELABORAR ESTRATEGIAS PARA
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA



FUENTE: Tabla N° 02

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 02 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 antes de la aplicación de la estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de diseñar y elaborar estrategias para la resolución de problemas.

Se observa que el 85% de los niños y niñas presentan un nivel bajo Y el 15 % presenta nivel alto en capacidad para buscar estrategias.

En la concepción de un plan o en diseñar estrategias es preciso que los niños y niñas perciban las relaciones existentes entre los diferentes elementos con el fin de derivar acciones que conduzcan al resultado correcto. Se trata de ver lo que liga a los datos a fin de encontrar la idea de la solución y poder trazar un plan para alcanzarla. En fin, como cualquier plan, supone el establecimiento de pasos o tareas para llegar a un objetivo, que es la solución correcta.

Muchas veces los niños y niñas tienen dificultad para reconocer la estrategia a seguir (operaciones que hay que realizar), es decir, no saben elegir el camino adecuado y esto se deba a la falta de utilización de material concreto.

TABLA N° 03

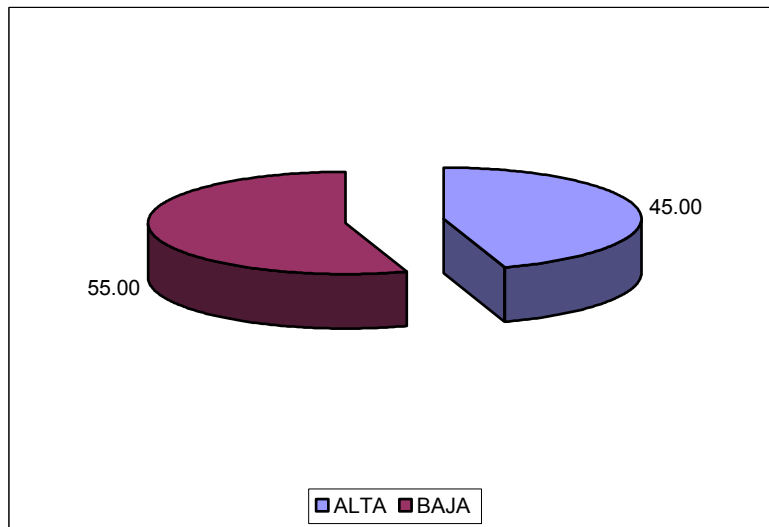
CAPACIDAD DE EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA

	l	f	%
ALTA		9	45.00
BAJA		11	55.00
	TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de entrada aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 03

CAPACIDAD DE EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA



FUENTE: Tabla N° 03

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 03 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 antes de ejecución de estrategias la aplicación de la estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de ejecutar estrategias para la resolución de problemas.

Se observa que el 55% de los niños y niñas, presentan un nivel bajo en cuanto a la capacidad de ejecución de las estrategias para resolver un problema y un 45% presenta nivel alto.

En conclusión, se puede decir que Implementar la o las estrategias que escogiste hasta solucionar completamente el problema o hasta que la misma acción te sugiera tomar un nuevo curso, resulta difícil para el 55%, esto se debe a que no se concede un tiempo razonable para resolver el problema. Muchos de los niños también muestran miedo de volver a empezar. Pero suele suceder que un comienzo fresco o una nueva estrategia conducen al éxito.

TABLA N° 04

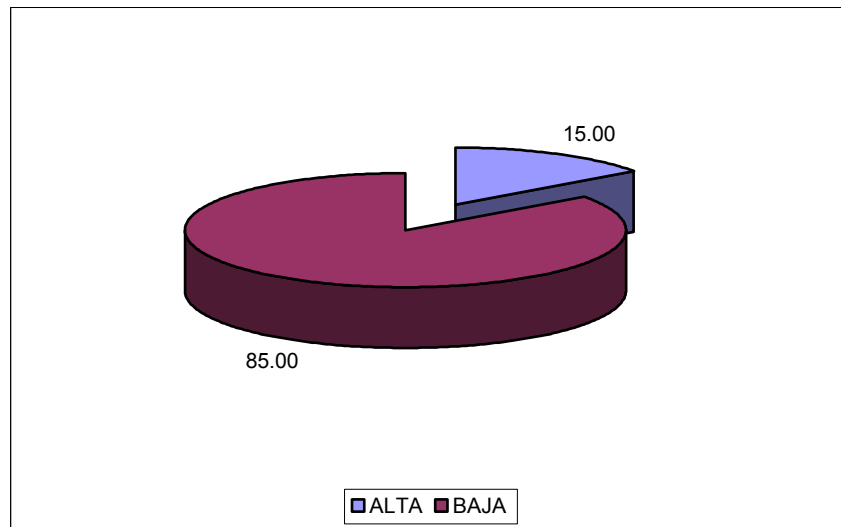
CAPACIDAD DE REFLEXIÓN SOBRE PROCESOS Y RESULTADOS
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA

I	f	%
ALTA	3	15.00
BAJA	17	85.00
TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de entrada aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 04

CAPACIDAD DE REFLEXIÓN SOBRE PROCESOS Y RESULTADOS
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA



FUENTE: Tabla N° 04

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 04 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 antes de ejecución de estrategias la aplicación de la estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de reflexión sobre procesos y resultados para la resolución de problemas.

Se observa que le 85.00 % de los niños y niñas presentan un bajo nivel en cuanto a la revisión analítica de todas las etapas anteriores, verificando si se ha seguido el camino correcto, o si los métodos aplicados son los correctos, y solo un 15.00% si manifiesta el camino que siguió para dar solución al problema.

TABLA N° 05

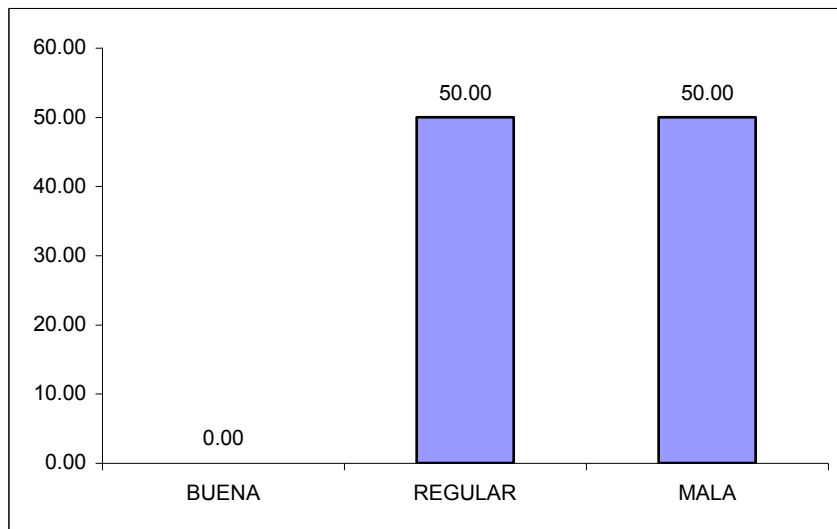
CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y
SUSTRACCIÓN POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA
PRUEBA DE ENTRADA

	l	f	%	
BUENA		0	0.00	
REGULAR		10	50.00	
MALA		10	50.00	
		TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de entrada aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 05

CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y
SUSTRACCIÓN POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA
PRUEBA DE ENTRADA



FUENTE: Tabla N° 05

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 05 Se presenta la información relacionada a los resultados obtenidos a la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 450 en la prueba de entrada.

Se observa que el 50% de los niños se encuentran en un nivel regular, y El 50% también está en el nivel malo. No existe ningún niño que se encuentre en el nivel alto. Esto refleja que los niños y niña no comprenden el problema, utilizan estrategias simples que no los ayudan a resolver el problema y al final no reflexionan porque como lo resolvieron o porque no lo resolvieron.

La necesidad de aplicar una estrategia ágil, dinámica y sobre todo de su contexto es importante ya que actualmente las situaciones planteadas para que resuelvan problemas no le son familiares.

5.3.2 Información sobre la aplicación de la Estrategia “La Tiendita”

Fotos



Aquí nos encontramos reunidos con los niños en asamblea, motivándolos para iniciar nuestra estrategia



Visitando la tienda más cercana para ver como organizaremos nuestra tiendita



Observamos a los niños realizando el conteo de los productos para elaborar nuestra tiendita



Decorando las cajas que utilizaremos para nuestra tienda



Clasificando los productos para colocarlos en nuestra tienda

5.3.3 Información sobre el nivel de resolución de problemas de adición y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en el año 2015

TABLA N° 06

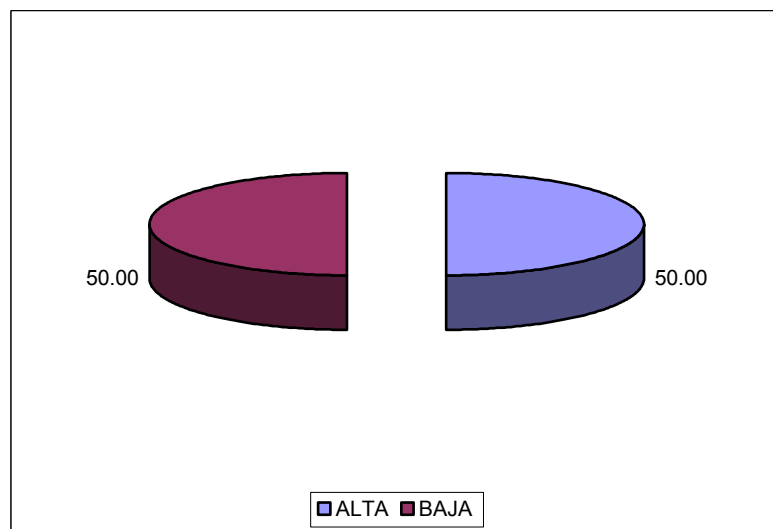
CAPACIDAD DE COMPRESIÓN EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA

	I	f	%
ALTA		10	50.00
BAJA		10	50.00
	TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de salida aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 06

CAPACIDAD DE COMPRESIÓN EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA



FUENTE: Tabla N° 06

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N°06 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 después de la aplicación de la estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de comprensión para la resolución de problemas.

Se observa que el 50% de los niños y niñas presentan un nivel bajo y un 50% un nivel alto en cuanto a la comprensión del problema. Esto se debe a que nuestros niños y niñas puede disfrutar con los problemas, entendiéndolos y resolviéndolos de una manera lúdica, crítica y creativa. Partiendo de situaciones reales y realistas como es la estrategia de la tiendita.

TABLA N° 07

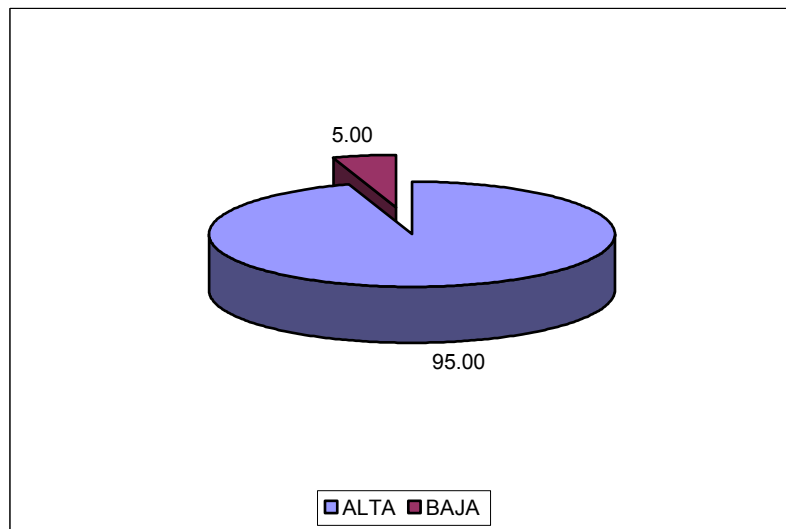
CAPACIDAD DE DISEÑAR Y ELABORAR ESTRATEGIAS PARA
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA

I	f	%
ALTA	19	95.00
BAJA	1	5.00
TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de salida aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 07

CAPACIDAD DE DISEÑAR Y ELABORAR ESTRATEGIAS PARA
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA



FUENTE: Tabla N° 07

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N°07 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 después de la aplicación de la estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de diseñar y elaborar estrategias para la resolución de problemas.

Se observa que el 5% de los niños y niñas presentan un nivel bajo y un 95% presentan un nivel alto; lo que refleja que se han superado las dificultades para reconocer la estrategia a seguir ya que con la aplicación de la estrategia de la tiendita, los niños manipularon material concreto y trabajaron con aspectos de su realidad.

TABLA N° 08

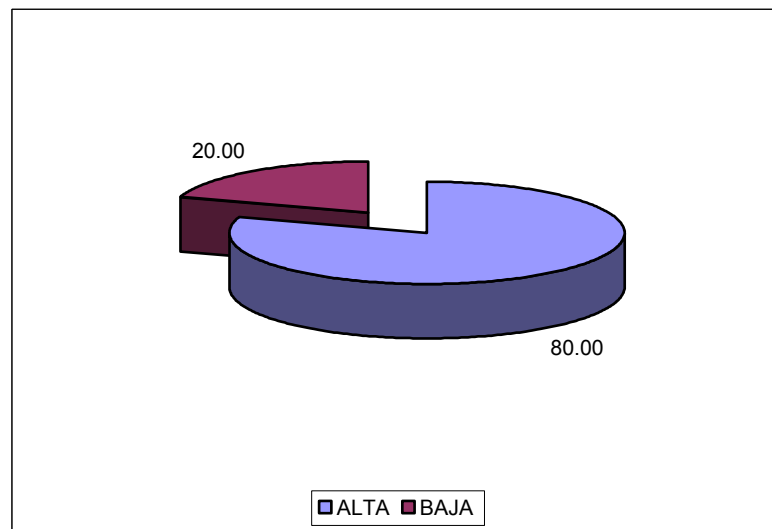
CAPACIDAD DE EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA

	l	f	%
ALTA		16	80.00
BAJA		4	20.00
	TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de salida aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 08

CAPACIDAD DE EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA



FUENTE: Tabla N° 08

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 08 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 después de ejecución de estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de ejecutar estrategias para la resolución de problemas.

Se observa que el 20% refleja un bajo nivel y un 80% presenta un alto nivel en cuanto la ejecución de estrategias para la resolución de problemas. Esto debido a que a través de la estrategia de la tiendita se propusieron problemas reales y realistas, sacados de la vida real y del entorno del alumnado.

TABLA N° 09

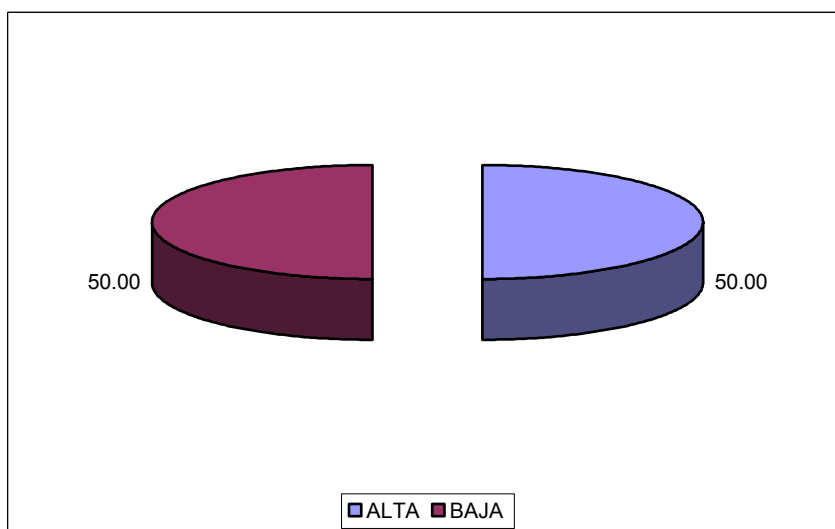
CAPACIDAD DE REFLEXIÓN SOBRE PROCESOS Y RESULTADOS
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA

	l	f	%
ALTA		10	50.00
BAJA		10	50.00
	TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de salida aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 09

CAPACIDAD DE REFLEXIÓN SOBRE PROCESOS Y RESULTADOS
EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS EN LA PRUEBA DE SALIDA



FUENTE: Tabla N° 09

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 09 Se presenta la información relacionada a los resultados de la prueba de entrada aplicada a los niños y niñas de la IEI N° 450 después de ejecución de estrategia de la tiendita respecto a la capacidad de reflexión sobre procesos y resultados para la resolución de problemas.

Se aprecia que el 50% presentan un nivel bajo y el 50% presentan un nivel alto, esto refleja que los niños y niñas después de la aplicación de la estrategia de la tiendita, los niños ahora tienen más confianza en sí mismos y pueden expresar y reflexionar de como hicieron para resolver un problema.

TABLA N° 10

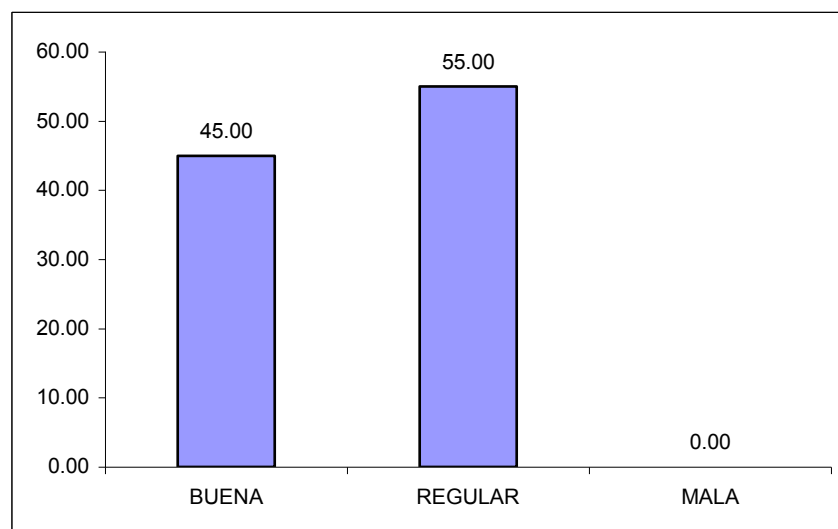
CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y
SUSTRACCIÓN POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA
PRUEBA DE SALIDA

	l	f	%
BUENA		9	45.00
REGULAR		11	55.00
MALA		0	0.00
	TOTAL	20	100.00

FUENTE: Prueba de salida aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 10

CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y
SUSTRACCIÓN POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA
PRUEBA DE SALIDA



FUENTE: Tabla N° 10

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 10 Se presenta la información relacionada a los resultados obtenidos a la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 450 en la prueba de salida.

Se observa que el 55% de los niños se encuentran en un nivel regular, y El 45% está en el nivel bueno. No existe ningún niño que se encuentre en el nivel malo. Esto refleja que habido un incremento en cuanto al nivel bueno, esto se debe a que la aplicación de la estrategia de la tiendita fue ágil, dinámica y sobre todo de su contexto.

5.3.4 Diferencia entre los niveles de resolución de problemas de adición y sustracción antes y después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 en el año 2015.

TABLA N° 11

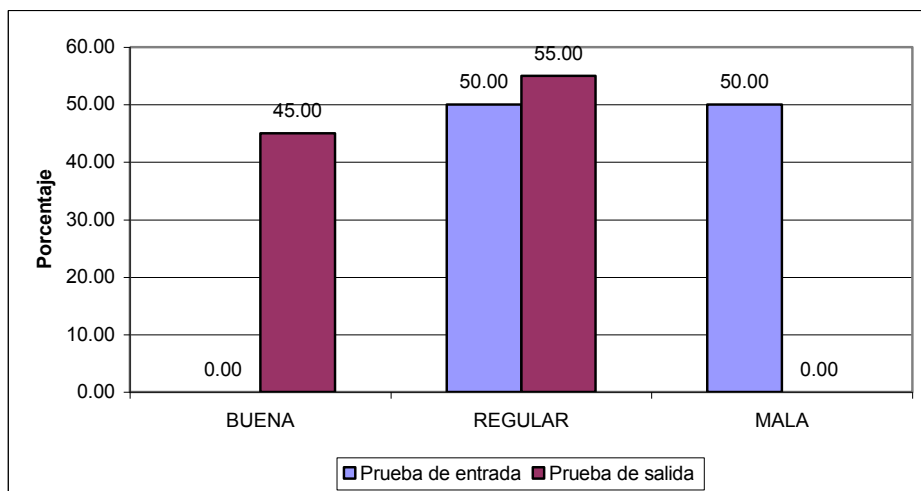
COMPARATIVO DE LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LAS PRUEBAS DE ENTRADA Y SALIDA

	l	f	%	f	%
BUENA		0	0.00	9	45.00
REGULAR		10	50.00	11	55.00
MALA		10	50.00	0	0.00
	TOTAL	20	100.00	20	100.00

FUENTE: Prueba de salida aplicada a los niños y niñas

GRÁFICO N° 11

COMPARATIVO DE LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LAS PRUEBAS DE ENTRADA Y SALIDA



FUENTE: Tabla N° 11

INTERPRETACIÓN

En el Gráfico N° 11 Se presenta la información relacionada a la comparación de los resultados obtenidos sobre la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción por los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 450 en la prueba de entrada y de salida.

Observamos que en la prueba de entrada los resultados fueron de 50% de los niños se encuentran en un nivel regular, y 50% en el nivel malo, a diferencia de los resultados en la prueba de salida el 55 % se encuentra en el nivel regular y 45% en el nivel bueno.

Los resultados reflejan que la aplicación de la estrategia de la tiendita ayuda a elevar el logro de los indicadores propuestos para la resolución de problemas.

5.3.4.1 Prueba estadística

Prueba: t de student

Ho No existe diferencia entre el nivel del aprendizaje alcanzado por los estudiantes en las pruebas de entrada y salida

Ha Sí existe diferencia entre el nivel del aprendizaje alcanzado por los estudiantes en la pruebas de entrada y salida

ESTADÍSTICOS		
	Salida	Entrada
Media Aritmética	8.500	4.800
Muestra	20	20
Desviación estandar	1.539	1.852

Sp²	Estimación combinada de varianza	2.900
n₁	Muestra Prueba de S	20
n₂	Muestra Prueba de E	20

Probabilidad	0.05
gl	28
Valor crítico	2.048
Valor t	6.871

DESARROLLO DE LA PRUEBA

$$t = \frac{\text{Media 1} - \text{Media 2}}{\sqrt{Sp^2 \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$t = \frac{8.500 - 4.800}{\sqrt{2.900 \left[\frac{1}{20} + \frac{1}{20} \right]}}$$

$$t = \frac{3.700}{\sqrt{2.900 \left[0.050 + 0.05 \right]}}$$

$$t = \frac{3.700}{\sqrt{2.900 \left[0.100 \right]}}$$

$$t = \frac{3.700}{\sqrt{0.290}}$$

$$t = \frac{3.700}{0.539}$$

$$t = 6.871$$

Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a .

Por tanto: Si hay diferencia entre los niveles alcanzado en las pruebas de entrada y salida.

5.4 COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.

Para la comprobación de las hipótesis, se inicia con la hipótesis específicas.

5.4.1 Comprobación de hipótesis específicas

La hipótesis específica a) afirma que:

El nivel de resolución de problemas se encuentra en estado inicial y en proceso antes de aplicar la estrategia de la tiendita en los niños de 5 años de la IEI N° 450.

La información que se presenta en las tablas N° 01 a la N° 05, permite establecer que: la mayoría de niños tienen una baja capacidad de comprensión; la capacidad de diseñar y elaborar estrategias para la resolución de problemas también es baja. Su capacidad de ejecución de estrategias para la resolución de problemas si bien es baja, existe un porcentaje significativo que presenta una alta capacidad para ello. En cuanto a su capacidad de reflexión sobre los resultados alcanzados en la resolución de problemas también es baja. En la evaluación general la mitad de los alumnos presentan una baja capacidad para hacerlo y la otra mitad una capacidad regular, ninguna llega a demostrar una buena capacidad.

En base a esta información se concluye que el nivel de resolución de problemas, que presentaron los niños y niñas antes de aplicar la estrategia de la TIENDITA, se encuentra en la valoración de inicio y proceso. De esta

forma se puede considerar que la hipótesis específica a) ha quedado comprobada.

La hipótesis específica b) señala que:

El nivel de resolución de problemas se encuentra en una valoración mayor a la inicial y de proceso, después de aplicar la estrategia de la tiendita en los niños de 5 años de la IEI N° 450.

Para la comprobación de esta hipótesis se considera la información que se presenta en las tablas N° 06 a la N° 10. En ellas se aprecia que los niños luego de participar en la estrategia “La tiendita”: en una mitad han logrado alcanzar una alta capacidad de comprensión; la capacidad de diseñar y elaborar estrategias para la resolución de problemas también se ha elevado a una mayoría significativa (95.00%). Su capacidad de ejecución de estrategias para la resolución de problemas también se ha incrementado significativamente hacia la capacidad alta. En cuanto a su capacidad de reflexión sobre los resultados alcanzados en la resolución de problemas los niños han incrementado su capacidad, ubicándose, la mitad de ellos en la categoría alta y la otra mitad en la baja. En la evaluación general un porcentaje significativo se ubica en la categoría, buena capacidad, más de la mitad se ubica en la categoría regular, ninguno llega a mostrar una mala capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción.

En base a esta información se concluye que el nivel de resolución de problemas, que presentaron los niños y niñas después de aplicar la estrategia “La Tiendita”, se encuentra en la valoración de logro destacado y

en proceso. De esta forma se puede considerar que la hipótesis específica b) ha quedado comprobada.

La hipótesis específica c) indica que:

Existen diferencias significativas en los niveles de desarrollo de la coordinación motriz fina, antes y después de la aplicación de la estrategia de la tiendita en los niños de 5 años de la IEI. N° 450.

La información que se presenta en la tabla N° 11, permite establecer diferencias significativas en las capacidades de comprensión, diseño y elaboración de estrategias, ejecución y reflexión sobre los resultados alcanzados, que se traduce en los niveles de resolución de problemas a los que han llegado, los niños de 5 años de la IEI N° 450 en las evaluaciones antes y después de aplicar la estrategia de “La Tiendita”.

Por otro lado esto queda verificado con los resultados del estadístico de la “t” de student, donde el resultado es de 6,871, y es mayor que el valor crítico, llegándose a establecer que las diferencias observadas son significativas. De esta forma queda comprobada la hipótesis específica c)

5.4.2 Comprobación de la Hipótesis general

La hipótesis general afirma que

La aplicación de la estrategia de la tiendita permitirá mejorar significativamente el nivel de resolución de problemas de los niños de 5 años de la I.E.I N° 450 de Tacna en el año 2015

Habiéndose comprobado que el nivel de resolución de problemas que presentaron los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 450 en la tabla N° 05, antes de trabajar la estrategia de la Tiendita, era de inicio y proceso; que después que participaron en ella como se pudo apreciar en la tabla N° 10, que el nivel de resolución de problemas mejoró significativamente; y que existe una diferencia significativa entre la prueba de entrada y de salida corroborada con la prueba estadística de la t de student, se puede señalar que la hipótesis general ha quedado comprobada.

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.1 CONCLUSIONES

PRIMERA

Se ha comprobado que el nivel de resolución de problemas de adición y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 antes de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” de la localidad de Tacna en el año 2015 se encuentra en inicio y en proceso. La mayoría de niños se ubicaron en las categorías de mala y regular capacidad para la resolución de estos problemas apreciándose que ninguno de ellos presentó una buena capacidad.

SEGUNDA

Se ha podido comprobar que la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción que presentan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°450 después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” de la localidad de Tacna en el año 2015 ha mejorado significativamente. Los niños lograron mejorar su aprendizaje para la resolución de problemas apreciándose que muchos llegaron a la categoría alta, sin embargo otro se ubicaron en proceso. Lo importante que al final ninguno quedó en última categoría.

TERCERA

Se ha establecido que existe una diferencia importante entre los niveles de resolución de problemas de adición y sustracción antes y después de la aplicación de la estrategia “La Tiendita” en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 de la localidad de Tacna en el año 2015. Este hecho permite afirmar que la estrategia “La Tiendita” ha sido eficaz.

CUARTA

Ha quedado establecido que los efectos de la aplicación de la estrategia de “La Tiendita” para desarrollar la resolución de problemas de adición y sustracción en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 450 de la localidad de Tacna en el año 2015, son positivos y permite mejorar el aprendizaje de la matemática.

6.2 SUGERENCIAS

PRIMERA

Es importante que los docentes cuando planifiquen las actividades para el aprendizaje de los niños, consideren actividades y estrategias a realizarse en el aula, basadas en problemas reales, sacados de la vida real y del entorno del alumnado, como la estrategia propuesta.

SEGUNDA

Sería conveniente que la FAEDCOH coordine con la DRSET, para la promoción de estrategias con “La Tiendita”, para que se puedan utilizar en la actividad educativa en las instituciones educativas de la Región, luego de haberse comprobado la eficacia para los fines para las cuales fueron elaboradas.

BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, D. P. y Sullivan E. V. (1983): ***El desarrollo infantil. 3. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos***. Barcelona. Paidós.

ALSINA, Á. (2006). ***Cómo desarrollar el pensamiento matemático de 0 a 6 años***. Barcelona:Editorial Octaedro.

BAROODY, A. (1988). ***El pensamiento matemático de los niños***. Madrid: Visor Distribuciones

Berger, K.S. y Thompson, R.A. (1997): ***Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia***. Madrid, Panamérica.

Cordero Tabarés, M^a C. (1985-1986): ***El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar***. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.

Dante, L. (1991). ***Didáctica de resolución de problemas de Matemática***. Sao Paulo: Atica.

CHAMORRO, M. (2007). ***Didáctica de las matemáticas para educación infantil***. Madrid: EditorialPearson Prentice Hall.

GODINO, J. D. (2004). ***Didáctica de las matemáticas para maestros. Departamento de Didáctica de las Matemáticas***. Universidad de Granada. Recuperado de <http://www.ugr.es/local/jgodino/>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN - UMC (2011). ***Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática***(Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal aEstudiantes-2011). Lima

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). ***Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular***. Lima: Autor.
- POLYA G (1981) ***Como plantear y resolver Problemas*** Editorial. Trillas México
- RENCORET, M. (1994). ***Iniciación matemática: un modelo de jerarquía de enseñanza***. Santiago:Editorial Andrés Bello.
- Vega Méndez, C. (1992). ***La Enseñanza de la Matemática en la Escuela Básica a través de la Resolución de Problemas***. España: Trillas
- Villavicencio U. (1995). ***Guía Didáctica: Resolución de problemas matemáticos***. La Paz: Ministerio de Desarrollo Humano.

ANEXOS

PRUEBA DE ENTRADA

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA

Finalidad:

Mediante este instrumento se pretende observar el nivel de Resolución de Problemas en las diferentes actividades que realiza

#####

Nombre del Niño :.....

Edad:

IEI N° : 450

Evaluador: María Elena Pérez Condori

Indicación:

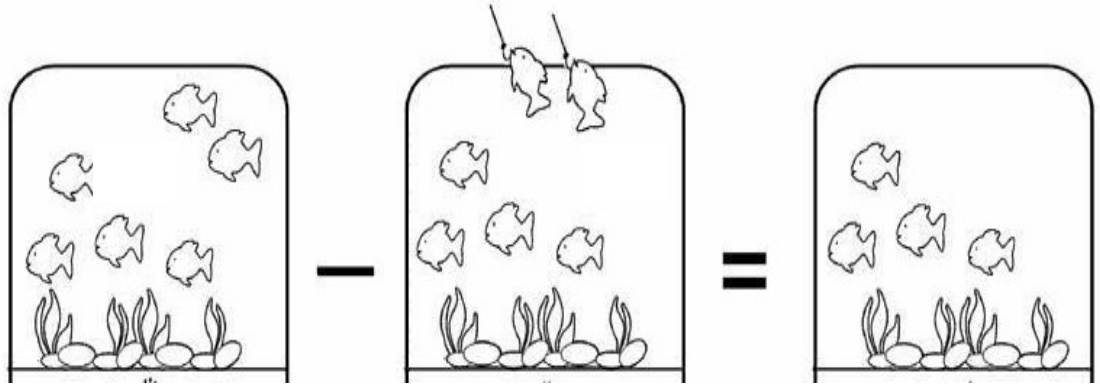
Marca con una X el criterio aceptable de acuerdo a la observación de la conducta manifestada.

Partiremos de una situación lúdica como es narrar cuentos o historias ayudados de imágenes a través de ella se espera que los niños propongan acciones simples para resolver problemas que impliquen la acción de agregar o quitar .

Es importante animar a los niños a actuar según su propia decisión y convicción antes que simplemente seguir indicaciones

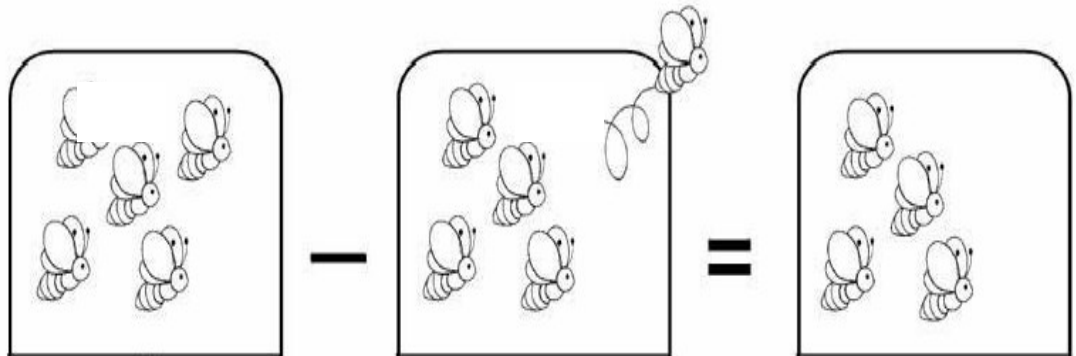
1

En el mar están nadando 6 pececitos, pero de pronto un pescador atrapo 2, cuanto pececitos quedaron ahora en el mar



2

Por el campo iban volando 5 abejas, de pronto 1 abejita se fue, cuantas abeja quedaron
(Dibuja cuantas abejitas quedaron)



3

Yo tengo 11 balones



Perdí 5 balones.



¿Cuántos balones me quedaron?

4

Rosita encontró seis huevos en un corral, vino un zorro y se llevó uno.
¿Cuántos huevos tiene ahora Rosita?



5

Tengo 9 fresas



Mi mamá me regala 2 fresas más

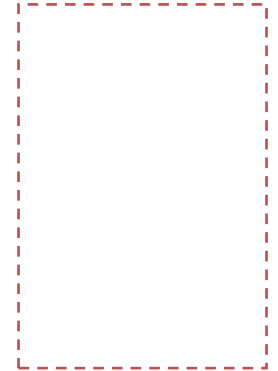
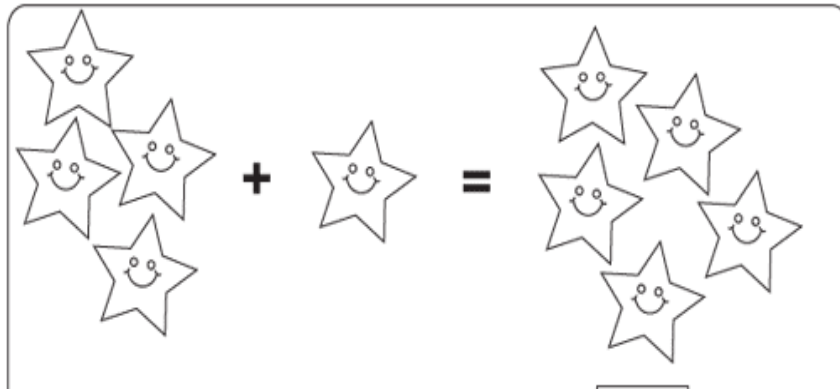


Ahora tengo 11 fresas

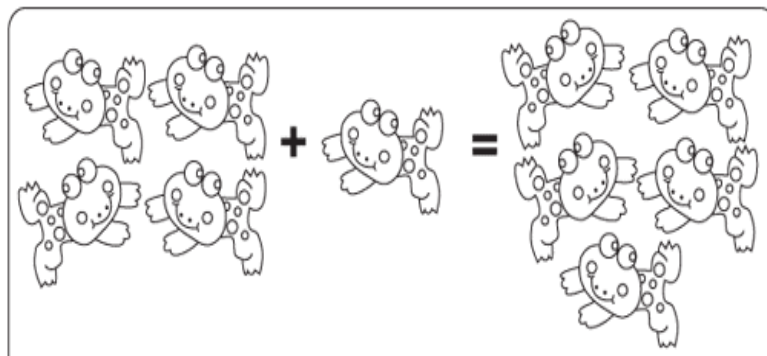


6

Tengo 4 estrellas y me regalaron 1 ...¿Cuántas estrellas tengo ahora



7



En el lago hay 4 ranitas, luego llego 1 mas...¿Cuántas ranas hay en el lago?

8

Hay 6 manzanas y me como 2. ¿Cuántas quedan?



$$6 - 2 = \square$$

9

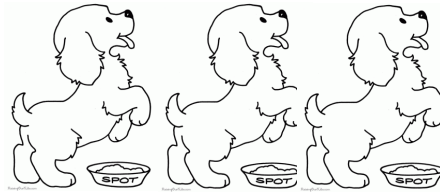
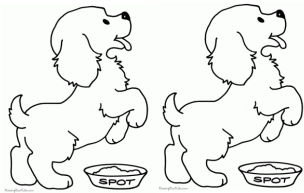
Tengo 9 globos y explotan 3. ¿Cuántos quedan?



$$\square - \square = \square$$

10

Tengo 2 perritos mi mama me regala 3 cuantos perritos tengo ahora



+

=

INDICADORES	ITEMS	SI	NO
Comprensión del Problema	✓ El niño comprende el problema y lo explica con sus propias palabras		
	✓ El niño muestra temor de cometer un error o ponerse en ridículo		
	✓ El niño expresa la primera idea que se le viene a la cabeza para dar respuesta al problema		
	✓ ¿El niño reconoce que hay suficiente información para resolver el problema?		
Diseño y elaboración de estrategias	✓ Se apoya de material concreto para resolver el problema		
	✓ Realiza un dibujo para resolver el problema		
	✓ Hace preguntas de cómo resolver el problema		
Ejecución de la estrategia	✓ Consulta constantemente si está bien lo que está haciendo		
	✓ Se muestra frustrado (a) al no poder resolver el problema		
	✓ Tiene miedo de volver a empezar cuando se equivoca o no puede resolver el problema		
Reflexión respecto de los procesos y resultados	✓ Explica con su propio lenguaje el procedimiento que hizo para obtener el resultado		
	✓ Indica la respuesta del problema sea esta correcta o no		

ESCALA DE VALORACION

Bueno..... 17--24

Malo..... 9-- 16

Regular..... 0 --- 8

NIVEL DE DESARROLLO

Puntaje Logrado:-----

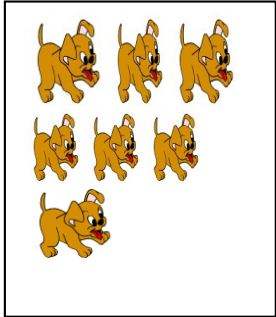
Nivel de Desarrollo :-----

GRACIAS.

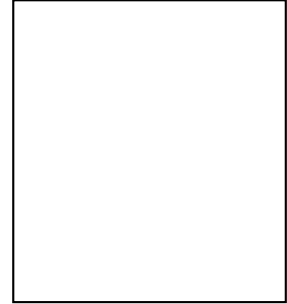
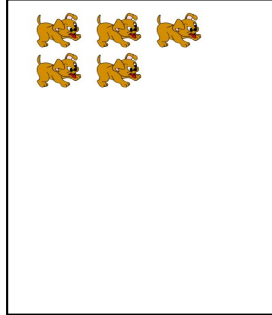
PRUEBA DE SALIDA

1

A María le regalan 7 perritos, pero de pronto 4 perritos se fueron a correr, ¿con cuántos perritos se quedó María?



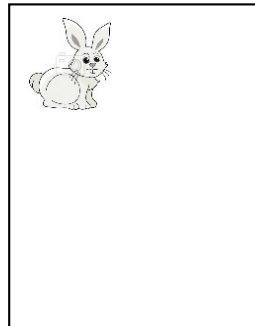
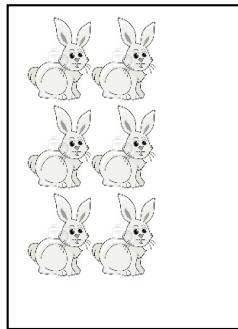
-



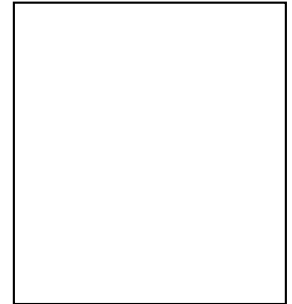
2

Por el campo van saltando 6 conejos, de pronto 1 tenía mucha hambre y se fue, cuántos conejos quedaron

(Dibuja cuantas abejita quedaron)

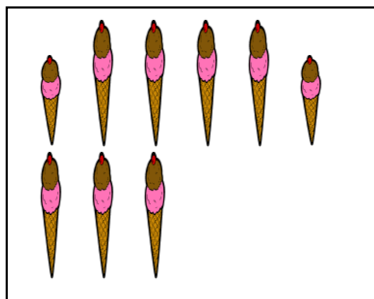


=

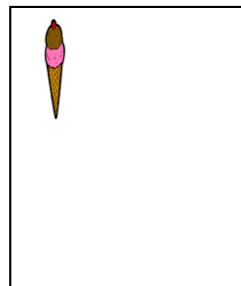


3

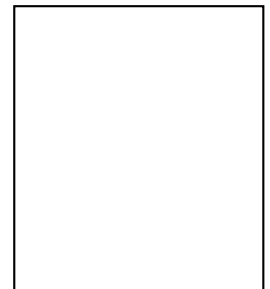
Tengo 9 helados, pero tengo tanta hambre que me comí 3...¿Cuántos helados quedan?



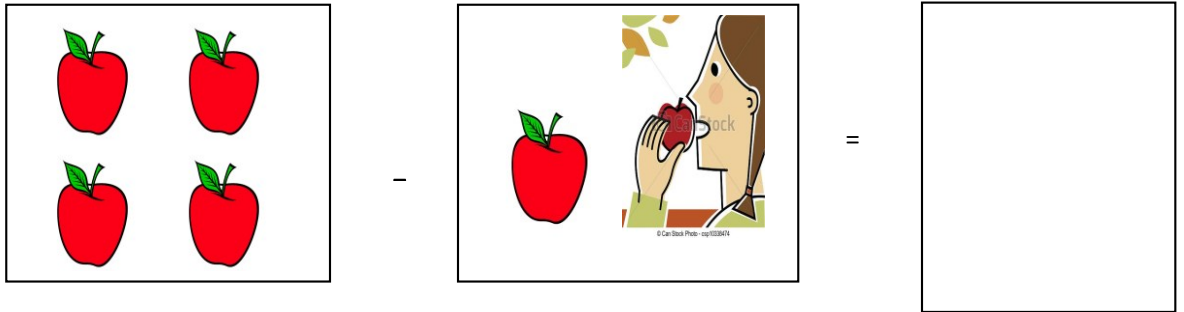
-



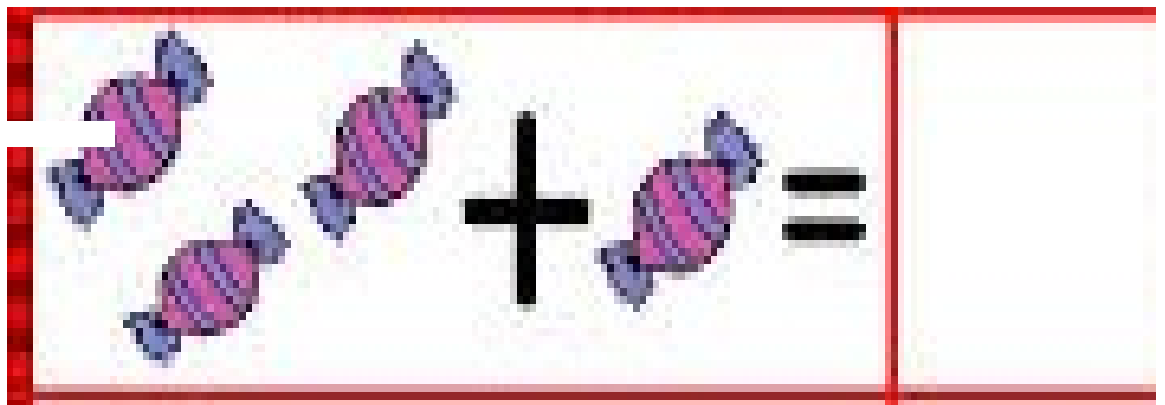
=



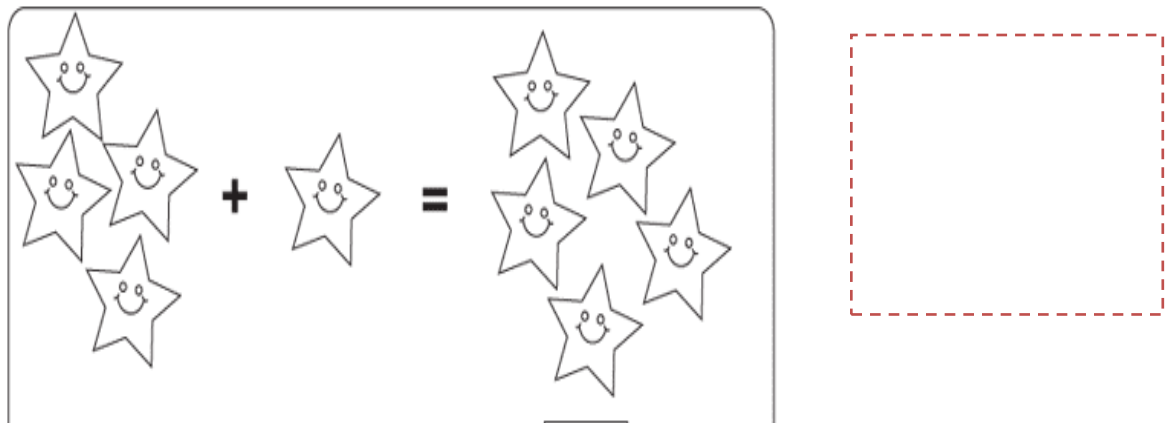
4 Mi mamá compró 4 manzanas y mi tía Rosita se comió una. ¿Cuántas manzanas tiene mi mamá?



5 Me encantan los caramelos mamá me dio 3, luego mi Papito me dio uno más... ¿Cuántos caramelos tengo?

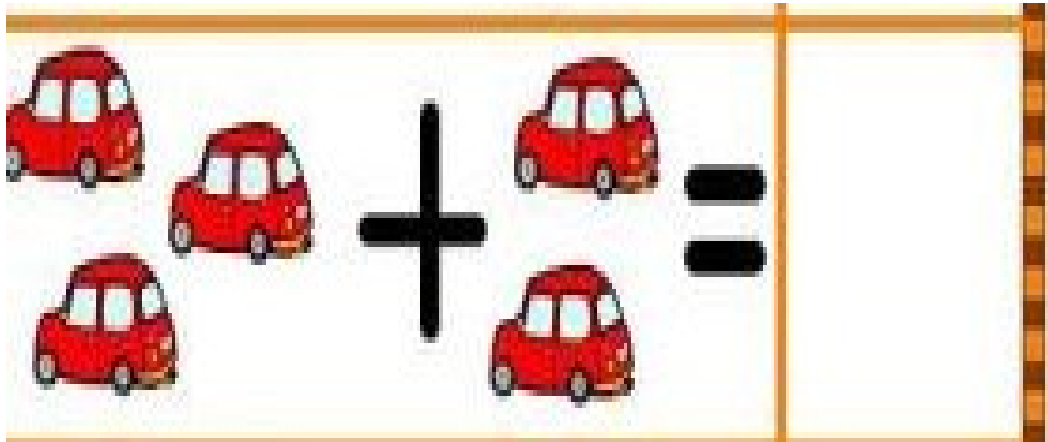


6 Tengo 4 estrellas y me regalaron 1... ¿Cuántas estrellas tengo ahora?



7

Tengo 3 carros, luego me regalan 3 carros más.....¿cuantos carros tengo ahora?



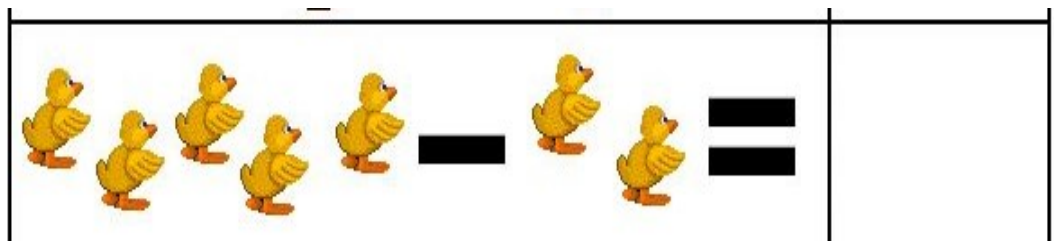
8

Hay 6 manzanas y me como 2. ¿Cuántas quedan?



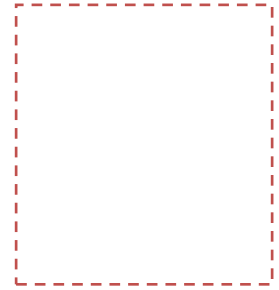
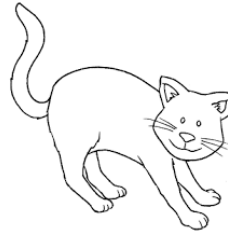
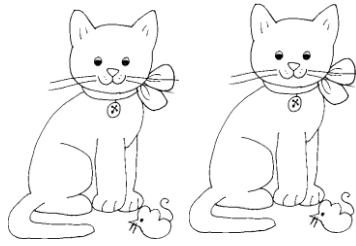
9

Hay 5 patitos y luego dos de van...¿Cuántos quedan?



10

En casa de María llegaron 2 gatitos, y su mamá regalo 1....¿cuantos gatitos se quedaron?



-



=



INDICADORES	ITEMS	SI	NO
Comprensión del Problema	✓ El niño comprende el problema y lo explica con sus propias palabras		
	✓ El niño muestra temor de cometer un error o ponerse en ridículo		
	✓ El niño expresa la primera idea que se le viene a la cabeza para dar respuesta al problema		
	✓ ¿El niño reconoce que hay suficiente información para resolver el problema?		
Diseño y elaboración de estrategias	✓ Se apoya de material concreto para resolver el problema		
	✓ Realiza un dibujo para resolver el problema		
	✓ Hace preguntas de cómo resolver el problema		
Ejecución de la estrategia	✓ Consulta constantemente si está bien lo que está haciendo		
	✓ Se muestra frustrado (a) al no poder resolver el problema		
	✓ Tiene miedo de volver a empezar cuando se equivoca o no puede resolver el problema		
Reflexión respecto de los procesos y resultados	✓ Explica con su propio lenguaje el procedimiento que hizo para obtener el resultado		
	✓ Indica la respuesta del problema sea esta correcta o no		

ESCALA DE VALORACION

Bueno..... 17---24

Malo..... 9-- 16

Reguar..... 0 --- 8

NIVEL DE DESARROLLO

Puntaje Logrado:-----

Nivel de Desarrollo :-----

GRACIAS.

GUÍA DE APLICACIÓN

SESION N° 1





I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : N° 450
1.2. Sección : 5 Años
1.3. Sesión : Dialogando planifiquemos juntos nuestro Proyecto

II. SELECCIÓN DE LAS COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

DCN- RUTAS	CAPACIDADES	COMPETENCIAS	INDICADORES
Desarrollo de la comunicación	Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral	Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.	Hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no sabe.
Desarrollo del pensamiento matemático	COMUNICA situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Resuelve las situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la contracción del significado y el uso de números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores “muchos”, “pocos”, “ninguno”.
Desarrollo personal, social y emocional	Colaboración y tolerancia interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos.	Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con toda las personas sin distinción	<ul style="list-style-type: none">• conversa y juega espontáneamente con sus amigos y compañeros.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

DIA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS
Miércoles	<p>JUEGO EN SECTORES</p> <ol style="list-style-type: none"> Planificación: Los niños deciden en que sector jugar. Registrar los nombres de los niños en el cartel de acuerdo al sector que desea jugar.  <ol style="list-style-type: none"> Organización: Los niños deciden con quien jugar, cómo jugar, a qué jugar, etc. Ejecución: Los niños juegan libremente, la maestra observa e interactúa con ellos. Orden: A través de una canción o una estrategia se logra que los niños guarden el material y ordenan los sectores. Socialización: Verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron como y quienes jugaron, durante el momento. Representación: Los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron durante su juego. <p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE INICIO</p> <p><u>Saludo de Bienvenida:</u> Entonan la canción: “Como están mi niños”</p> <p><u>Oración:</u> Manito derecha arriba que vamos a orar. Con la oración “Ángel de la Guarda”.</p> <p><u>¿Cómo está el día hoy?:</u> Mirando a la ventana los niños entonan la canción: “Ventanita” Y la canción “sal solcito”</p> <p><u>Calendario:</u> La profesora entona la canción “doña semana”</p> <p><u>Responsabilidades:</u> La profesora designa a los niños responsables de las actividades del aula.</p> <p>ACTIVIDAD DE UNIDAD DIDÁCTICA</p> <p>INDICADOR. Hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no sabe.</p> <p>Situación de aprendizaje: planificación del proyecto con los niños y niñas</p> <p>INICIO: Sentados en asamblea, los niños dialogan acerca del proyecto que están culminando, observan el cartel de planificación, colocan una carita feliz por cada actividad realizada.</p> <p>¿Hemos realizado todo lo que estaba en nuestro proyecto? ¿Cómo se sintieron cuando visitaron el parque? Como se sintieron cuando fuimos a pegar carteles ¿les gustaría realizar otro proyecto?</p> <p>Pero antes de empezar a trabajar el proyecto, les cuento que hoy al venir al jardín no tuve tiempo de tomar desayuno y tengo mucha hambre ¿Qué puedo hacer?, ¿Dónde podre comprar pan?, los niños plantean diversas respuestas.....entonces iremos a la tienda a comprar. Para salir ellos proponer las normas de conducta.</p> <p>Los niños estando ya en la tienda, observan ¿cómo es?, ¿quién nos vende el pan? ¿ qué otras cosas venden en la tienda?, ¿con que compran en la tienda?.</p> <p>En el aula los niños narran sus experiencias sobre la visita, ¿ les gustaría tener una tienda en nuestro aula?, ¿Qué necesitaremos?, ¿Cómo lo podremos hacer?. Los niños plantean diversas respuestas</p>	<p>Maestra y niños Sectores del aula</p> 

Claro que si podemos hacer todas esas cosas, pero primero tenemos que ponernos de acuerdo en las cosas que vamos hacer, ¿Qué les parece si me dictan lo que vamos hacer y yo lo escribo?. Así mañana recordaremos que vamos a hacer.



DESARROLLO:

¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Hacer una lista de todo lo que se vende en la tienda	Escribimos	Papelotes y plumones



Niños y niñas, ya hemos escrito todas las tareas que vamos ha realizar.....¡que emoción ¡ vamos a tener una tienda en nuestra aula, así jugaremos a comprar y vender galletas, aceite, arroz, azúcar, leche, etc. También a través del juego simbólico podremos aprender a resolver problemas matemáticos.

CIERRE:

Preguntamos a los niños:
Renato ha dicho que para tener nuestra tienda tenemos que tener productos como leche, detergente, etc. ¿Cómo conseguiremos estos productos?, ¿dónde los colocaremos?, ¿Qué necesitamos? . De esta forma los niños recuerdan sobre todo las actividades a realizar y se sientan

	<p>parte de la planificación del proyecto. Alerta: Trabajar también con ayuda de los padres de familia para la recolección de envases para la tienda.</p> <p>ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE – ASEO REFRIGERIO</p> <ul style="list-style-type: none">• participa en actividades de aseo• come compartiendo los alimentos <p>TALLER</p> <p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</p> <p>-Dialogan de lo trabajado durante el día; si cumplieron sus responsabilidades, las normas.</p> <p>-Se preparan para salir, entonan la canción “Hasta mañana mi señorita, hasta mañana mi profesora”</p>	
--	--	--

SESION N° 2

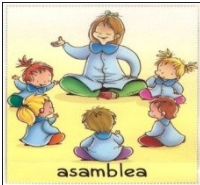

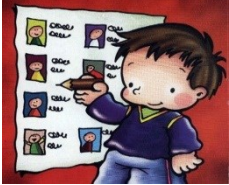

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa Inicial : N° 450
 1.2 Sección y edad : 5 Años
 1.3 Nombre de la sesión : Dicta a la profesora los productos que tendremos en la tienda

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	COMPRESION ORAL Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa	REORGANIZA la información de diversos tipos de textos orales.	Sigue hasta tres indicaciones sencillas recordando lo que ha escuchado.
	EXPRESION ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificando, usando variados recursos expresivos	EXPRESA con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral	Interviene espontáneamente para aportar ideas entorno a temas de la vida cotidiana.
MATEMÁTICA	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados	COMUNICA situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	5 años... Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 10 objetos.

III SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
Viernes	<p>ACTIVIDADES DE Rutina de Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo de Bienvenida: Entonan la canción: "Todos tenemos una casita" ➤ Oración: Manito derecha arriba que vamos a rezar. Hacen la señal de la cruz y rezan la oración "Ángel de la Guarda". Niño Jesusito manso corderito haz tu nidito en mi corazoncito. Ángel de mi guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche ni de día no me dejes solo que me perdería Jesús, José y María te entrego mi corazón y alma mía. Amén. "Dios es Grande" ➤ Asistencia: Los niños marcan su asistencia ➤ ¿Cómo está el día hoy?: Mirando a la ventana los niños entonan la canción: Ventanita y la canción "Sal solcito". ➤ Calendario: Entona la canción "Doña Semana" y pregunta ¿Qué día es hoy? ➤ Responsabilidades: La maestra designa a los niños responsables para ayudar en el aula acuerdos de convivencia ➤ Normas de Convivencia: Los niños recuerdan las normas del aula. <p>MOMENTO DE LA UNIDAD</p> <p>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Dicta a la profesora los productos que tendremos en la tienda</p> <p>INDICADOR: (3 años) Anticipa el contenido del texto a partir de algunos indicios: imágenes (4años) Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando que va a escribir, a quien y que le quiere decir (5años) Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando que va a escribir, a quien y que le quiere decir</p> <p>INICIO Sentados en semicírculo dialogamos sobre lo que hicimos el día de ayer: ¿A qué lugar fuimos a visitar ayer?, ¿Qué compraste? ¿Qué usaste para comprar? ¿A quién le dieron vuelto? ¿A quién no le dieron vuelto?, ¿Cómo se llama el lugar?.....Si es una tienda Y ¿que vendían en la tienda? Observamos nuestro planificador y la maestra pregunta ¿que nos toca trabajar hoy?.... hoy ustedes me dictaran que productos venden en la tienda y yo los anotare en el papelografo.</p> <p>DESARROLLO Sacamos los productos de etiquetas que han traído: tarros de leche, cajas de jugo, empaques de fideos, latas de atún, etc.se les reparte por grupo cierta cantidad de etiquetas, cada grupo dicta a la profesora el nombre del producto, la profesora escribe</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="415 1486 613 1669" style="text-align: center;">  <p>asamblea</p> </div> <div data-bbox="685 1486 919 1669" style="text-align: center;">  <p>GLORIA LECHE EVAPORADA</p> </div> <div data-bbox="1081 1486 1308 1669" style="text-align: center;">  </div> </div> <p>RECORDAR DICTAMOS</p> <p>LOS PRODUCTOS</p> <p>Luego los niños de 4 y5 años dibujara palotes alado del nombre del producto ¿cuantas latas de leche gloria tenemos?, ¿Cuántas latas de atún? , ¿Cuántas cajas de jugo tenemos?</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Carteles</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Productos de tienda etiquetas de abarotes</p> <p>Papelotes Hojas crayones</p>



..... ||||

Luego cada niño dibujara individualmente un producto que a la vez serán pegados en un papelote cada uno saldrá a mencionar el producto que le ha tocado dibujar y comentara para que sirve. Luego los niños escriben según su nivel de escritura el nombre del producto.

Los niños pegan fuera del aula los papelotes con sus gráficos, la docente elabora un cartel: PRODUCTOS DE UNA TIENDA

La profesora pregunta: ¿Qué realizamos? ¿Les gusto recordar, dictar y luego escribir ustedes mismos los productos de una tienda? ¿ En que otro lugar encontramos otros productos como verduras? ¿Conocen otro tipo de tienda donde vendas otras cosas? ¿Cómo cuáles? Entonces ¿Qué hemos aprendido hoy?

CIERRE

Nos colamos en asamblea y observamos el trabajo ya concluido.

Dialogan sobre lo que aprendimos: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué le pareció? ¿ Les gusto recordar, dictar y luego escribir ustedes mismos los productos de una tienda?, ¿Por qué será importante mencionar las cosas? ¿Dónde más las podremos realizar? Ahora cuando vayamos de compras a la tienda de ropa, mencionarán las prendas que observen en la tienda.

REFRIGERIO – RECREO

TALLER DE DANZA

MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

- **Planificación:**
 - Dialoga de la actividad a realizar
 - Recibe indicaciones previas recordando las normas de convivencia.
 - Indicarles que debe permanecer en el sector hasta que termine el tiempo el cual se le indicará.
 - Elige el sector en el que desea jugar de manera libre
- **Organización:**
 - Los niños deciden con qué, a qué y con quién jugar.
- **Desarrollo:**
 - Los niños juegan en cada sector.
- **Orden:**
 - A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector.
- **Socialización:**
 - Los niños expresan a qué jugaron, qué materiales utilizaron y con quienes.

ACTIVIDAD DE SALIDA

Guardan sus cosas, se lavan las manos, se arreglan y entonan la canción de despedida.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial : N° 450
 1.2 Edad : 5 Años
 1.3 Sesión :

II APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	IDENTIDAD PERSONAL Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ella, sin perder de vista su propio interés.	AUTONOMÍA Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	Elige entre alternativas que se le presenta: que quiere jugar, con quien quiere jugar, donde jugar, que actividades realizar, con quien quiere realizar su proyecto.
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN	EXPRESION ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificando, usando variados recursos expresivos	APLICA variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Incorpora normas de la comunicación: pida la palabra para hablar, espera que otro termine de hablar, no interrumpe.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO	NUMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	ELABORA estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Explora en situaciones cotidianas las acciones de juntar agregar – quitar, hasta 5 objetos. - Usa estrategias de conteo (conteo de uno en uno y agrupando) para resolver problemas de contexto cotidiano que implican acciones de agregar – quitar y juntar con resultados hasta 5 objetos.

III SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
Lunes	<p style="text-align: center;">❖ <u>MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <p>➤ Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialoga de la actividad a realizar - Recibe indicaciones previas recordando las normas de convivencia. - Indicarles que debe permanecer en el sector hasta que termine el tiempo el cual se le indicará. - Elige el sector en el que desea jugar de manera libre <p>➤ Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños deciden con qué, a qué y con quién jugar. <p>➤ Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en cada sector. <p>➤ Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. <p>➤ Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños expresan a qué jugaron, qué materiales utilizaron y con quienes. <p style="text-align: center;">❖ <u>ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO</u></p> <p>➤ Saludo de Bienvenida: Entonan la canción: “Todos tenemos una casita”</p> <p>➤ Oración: Manito derecha arriba que vamos a rezar. Hacen la señal de la cruz y rezan la oración “Ángel de la Guarda”. Niño Jesusito manso corderito haz tu nidito en mi corazoncito. Ángel de mi guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche ni de día no me dejes solo que me perdería Jesús, José y María te entrego mi corazón y alma mía. Amén. “Dios es Grande”</p> <p>➤ Asistencia: Los niños marcan su asistencia</p> <p>➤ ¿Cómo está el día hoy?: Mirando a la ventana los niños entonan la canción: Ventanita y la canción “Sal solcito”.</p> <p>➤ Calendario: Entona la canción “Doña Semana “y pregunta ¿Qué día es hoy?</p> <p>➤ Responsabilidades: La maestra designa a los niños responsables para ayudar en el aula acuerdos de convivencia</p> <p>➤ Normas de Convivencia: Los niños recuerdan las normas del aula.</p> <p style="text-align: center;">❖ <u>MOMENTO DE LA UNIDAD</u></p> <p>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Comunica y resuelve problemas de compra y venta.</p> <p>INDICADOR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explora en situaciones cotidianas las acciones de juntar agregar – quitar, hasta 5 objetos. - Usa estrategias de conteo (conteo de uno en uno y agrupando) para resolver problemas de contexto cotidiano que implican acciones de agregar – quitar y juntar con resultados hasta 5 objetos. <p>INICIO Sentados en semicírculo dialogamos sobre lo que hicimos el día de anterior con la ayuda del planificador: recordamos que en nuestro salón teníamos muchos productos (latas de leche, cajas de jugos, envases de galletas, etc.)</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Carteles</p> <p>Productos de tienda etiquetas de abarrotes</p> <p>Plumones</p> <p>Tiendita</p> <p>Hojas Plumones</p>

y que todo formaba una tiendita y ¿Cómo se llamaba nuestra tiendita?
¿Quién se acuerda cuanto costaba los fideos y la gaseosa?

Les gustaría hoy jugar con la tiendita de nuestro jardín, si profesora
¿entonces díganme quiénes son los personajes que participan en la tiendita?
Aaaahhhh los vendedores y los compradores.

Recordemos que tenemos que tener nuestra cajita donde guardaremos las
monedas para dar vueltos y los compradores tienen su.....

Billetera...donde guardan también su dinero

Entonces recordemos cuales son nuestros acuerdos para el buen
funcionamiento de nuestra tienda.

DESARROLLO

Se les pregunta a los niños y ellos responden voluntariamente si desean ser
vendedores o compradores... se les coloca una medalla que se identifiquen
como tal. Para luego intercambiar los que desean.

Formamos y nos trasladamos en orden al espacio decorado en forma de
tiendita con los productos y afiches. Los niños juegan libremente con la
supervisión de la docente vendiendo y comprando los diferentes productos
que han traído de casa (envolturas y envases vacíos, etc.) donde se inician
en el conteo, realizando pequeñas operaciones de agregar y quitar la
cantidad de monedas en base a los precios de los productos.



CIERRE

Nos colamos en asamblea y observamos el trabajo ya concluido.

Dialogan sobre lo que aprendimos: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?

¿Qué le pareció? ¿Les gusto jugar a la tiendita y ser vendedores y
compradores? ¿Cómo nos comportaremos ahora cuando vayamos a una
tienda?

Dibujan lo que más le gusto de proyecto.

REFRIGERIO – RECREO

ACTIVIDAD DE SALIDA

Guardan sus cosas, se lavan las manos, se arreglan y entonan la canción de
despedida.

SESION DE APRENDIZAJE N° 4



I DATOS INFORMATIVOS:

1.1.I.E.I : N° 450
 1.2 Sección : 5 años
 1.3 Sesión : Contamos los productos para organizar nuestra tienda

II APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	IDENTIDAD PERSONAL Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ella, sin perder de vista su propio interés.	AUTONOMÍA Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	Elige entre alternativas que se le presenta: que quiere jugar, con quien quiere jugar, donde jugar, que actividades realizar, con quien quiere realizar su proyecto.
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN	EXPRESION ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificando, usando variados recursos expresivos	APLICA variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Incorpora normas de la comunicación: pida la palabra para hablar, espera que otro termine de hablar, no interrumpe.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO O MATEMÁTICO	NUMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	ELABORA estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Explora en situaciones cotidianas las acciones de juntar agregar – quitar, hasta 5 objetos. - Usa estrategias de conteo (conteo de uno en uno y agrupando) para resolver problemas de contexto cotidiano que implican acciones de agregar – quitar y juntar con resultados hasta 5 objetos.

III SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
Miércoles	<p style="text-align: center;">❖ <u>MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: <ul style="list-style-type: none"> - Dialoga de la actividad a realizar - Recibe indicaciones previas recordando las normas de convivencia. - Indicarles que debe permanecer en el sector hasta que termine el tiempo el cual se le indicará. - Elige el sector en el que desea jugar de manera libre ➤ Organización: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños deciden con qué, a qué y con quién jugar. ➤ Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en cada sector. ➤ Orden: <ul style="list-style-type: none"> - A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. ➤ Socialización: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños expresan a qué jugaron, qué materiales utilizaron y con quienes. <p style="text-align: center;"><u>ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo de Bienvenida: Entonan la canción: "Todos tenemos una casita" ➤ Oración: Manito derecha arriba que vamos a rezar. Hacen la señal de la cruz y rezan la oración "Ángel de la Guarda". Niño Jesusito manso corderito haz tu nidito en mi corazoncito. Ángel de mi guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche ni de día no me dejes solo que me perdería Jesús, José y María te entrego mi corazón y alma mía. Amén. "Dios es Grande" ➤ Asistencia: Los niños marcan su asistencia ➤ ¿Cómo está el día hoy?: Mirando a la ventana los niños entonan la canción: Ventanita y la canción "Sal solcito". ➤ Calendario: Entona la canción "Doña Semana "y pregunta ¿Qué día es hoy? ➤ Responsabilidades: La maestra designa a los niños responsables para ayudar en el aula acuerdos de convivencia ➤ Normas de Convivencia: Los niños recuerdan las normas del aula. <p style="text-align: center;">❖ <u>MOMENTO DE LA UNIDAD</u></p> <p>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Comunica y resuelve problemas de compra y venta.</p> <p>INDICADOR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explora en situaciones cotidianas las acciones de juntar agregar – quitar, hasta 5 objetos. - Usa estrategias de conteo (conteo de uno en uno y agrupando) para resolver problemas de contexto cotidiano que implican acciones de agregar – quitar y juntar con resultados hasta 5 objetos. <p>INICIO</p> <p>Sentados en semicírculo dialogamos sobre lo que hicimos el día de anterior con la ayuda del planificador: recordamos que en nuestro salón teníamos muchos productos (latas de leche, cajas de jugos, envases de galletas, etc.) y que todo formaba una tiendita y ¿Cómo se llamaba nuestra tiendita? ¿Quién se acuerda cuanto costaba los fideos y la gaseosa? Les gustaría hoy jugar con la tiendita de nuestro jardín, si profesora</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Carteles</p> <p>Productos de tienda etiquetas de abarrotes</p> <p>Plumones</p> <p>Tiendita</p>

¿entonces díganme quiénes son los personajes que participan en la tiendita?
Aaaahhhh los vendedores y los compradores.
Recordemos que tenemos que tener nuestra cajita donde guardaremos las monedas para dar vueltos y los compradores tienen su.....
Billetera...donde guardan también su dinero
Entonces recordaremos cuales son nuestros acuerdos para el buen funcionamiento de nuestra tienda.

Hojas
Plumones

DESARROLLO

Se les pregunta a los niños y ellos responden voluntariamente si desean ser vendedores o compradores... se les coloca una medalla que se identifiquen como tal. Para luego intercambiar los que desean.

Formamos y nos trasladamos en orden al espacio decorado en forma de tiendita con los productos y afiches. Los niños juegan libremente con la supervisión de la docente vendiendo y comprando los diferentes productos que han traído de casa (envolturas y envases vacíos, etc.) donde se inician en el conteo, realizando pequeñas operaciones de agregar y quitar la cantidad de monedas en base a los precios de los productos.



CIERRE

Nos colamos en asamblea y observamos el trabajo ya concluido.
Dialogan sobre lo que aprendimos: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?
¿Qué le pareció? ¿Les gusto jugar a la tiendita y ser vendedores y compradores? ¿Cómo nos comportaremos ahora cuando vayamos a una tienda?
Dibujan lo que más le gusto de proyecto.

REFRIGERIO – RECREO

ACTIVIDAD DE SALIDA

Guardan sus cosas, se lavan las manos, se arreglan y entonan la canción de despedida.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5



I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I.E.I. : N° 45°
 1.2 Edad : 5 Años
 1.3 Sesión : Elegimos la ubicación de la tienda y decoramos los estantes

II APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	IDENTIDAD PERSONAL Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ella, sin perder de vista su propio interés.	AUTONOMÍA Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	Elige entre alternativas que se le presenta: que quiere jugar, con quien quiere jugar, donde jugar, que actividades realizar, con quien quiere realizar su proyecto.
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN	EXPRESION ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificando, usando variados recursos expresivos	APLICA variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Incorpora normas de la comunicación: pida la palabra para hablar, espera que otro termine de hablar, no interrumpe.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO	NUMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	ELABORA estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Explora en situaciones cotidianas las acciones de juntar agregar – quitar, hasta 5 objetos. - Usa estrategias de conteo (conteo de uno en uno y agrupando) para resolver problemas de contexto cotidiano que implican acciones de agregar – quitar y juntar con resultados hasta 5 objetos.

III SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
VIERNES	<p>MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: <ul style="list-style-type: none"> - Dialoga de la actividad a realizar - Recibe indicaciones previas recordando las normas de convivencia. - Indicarles que debe permanecer en el sector hasta que termine el tiempo el cual se le indicará. - Elige el sector en el que desea jugar de manera libre ➤ Organización: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños deciden con qué, a qué y con quién jugar. ➤ Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en cada sector. ➤ Orden: <ul style="list-style-type: none"> - A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. ➤ Socialización: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños expresan a qué jugaron, qué materiales utilizaron y con quienes. <p>ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo de Bienvenida: Entonan la canción: "Todos tenemos una casita" ➤ Oración: Manito derecha arriba que vamos a rezar. Hacen la señal de la cruz y rezan la oración "Ángel de la Guarda". Niño Jesusito manso corderito haz tu nidito en mi corazoncito. Ángel de mi guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche ni de día no me dejes solo que me perdería Jesús, José y María te entrego mi corazón y alma mía. Amén. "Dios es Grande" ➤ Asistencia: Los niños marcan su asistencia ➤ ¿Cómo está el día hoy?: Mirando a la ventana los niños entonan la canción: Ventanita y la canción "Sal solcito". ➤ Calendario: Entona la canción "Doña Semana "y pregunta ¿Qué día es hoy?" ➤ Responsabilidades: La maestra designa a los niños responsables para ayudar en el aula acuerdos de convivencia ➤ Normas de Convivencia: Los niños recuerdan las normas del aula. <p>MOMENTO DE LA UNIDAD</p> <p>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Elegimos la ubicación de la tienda y decoremos los estantes.</p> <p>INICIO Sentados en semicírculo dialogamos sobre lo que hicimos el día anterior con la ayuda del planificador: recordamos que en nuestro salón teníamos muchos productos (latas de leche, cajas de jugos, envases de galletas, etc.) todas estaban desordenadas y nosotros las clasificamos, pero ¿ahora donde las colocaremos?, recuerden que debemos tener nuestra tienda</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Carteles</p> <p>Productos de tienda etiquetas de abarrotos</p> <p>Cajas témperas pincel</p>

en el aula y para eso debemos tener todo ordenado y elegir donde la armaremos. Recordemos también como era la tienda que visitamos ¿tenía todo desordenado?, ¿los productos estaban tirados? ...Entonces hoy decoraremos las cajas donde venderemos nuestros productos y elegiremos el lugar para empezar a armar nuestra tienda.

DESARROLLO

Se agrupan por afinidad de 2 o 3 niños, y eligen una caja la cual decoraran realizando pintado con témperas. ¿Qué productos podemos colocar dentro de la caja que decoraron?

Ahora se les pregunta y responde en qué lugar del salón quisieran que se ubiquen la tiendita, se anota en la pizarra los lugares y por votación se escoge el lugar.



Todos limpian el lugar que eligieron por mayoría para la tiendita y ordenan las cajas y los productos en su lugar.

CIERRE

Nos colamos en asamblea y observamos el trabajo ya concluido.

Dialogan sobre lo que aprendimos: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué le pareció? ¿Les gusto armar la tiendita del salón?

REFRIGERIO – RECREO

ACTIVIDAD DE SALIDA

Guardan sus cosas, se lavan las manos, se arreglan y entonan la canción de despedida.

collares
sectores

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.1 I.E.I : N° 450
 1.1.2 Sección : “ Exploradores ” 5 años
 1.1.3 Sesión : Contamos los productos para organizar nuestra tienda (2)

II SELECCIÓN DE LAS COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

DCN- RUTAS	CAPACIDADES	COMPETENCIAS	INDICADORES
Desarrollo de la comunicación	Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral	Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.	Hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no sabe.
Desarrollo del pensamiento matemático	NUMEROS Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Elabora estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.	Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 10 objetos.
Desarrollo de la comunicación	PRODUCCION DE TEXTOS Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión, con la finalidad de utilizarlos en diversos contextos.	SE APROPIA del sistema de escritura.	Escribe a su manera, siguiendo la linealidad (Escribe sobre una línea imaginaria) y direccionalidad (escribir de izquierda a derecha) de la escritura.

III SECUENCIA DIDACTICA

Fecha	ACTIVIDADES y/o SITUACION DE APRENDIZAJE	Recursos
LUNES	<div data-bbox="1138 247 1284 380" data-label="Image"> </div> <p>JUEGO EN SECTORES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificación: Los niños deciden en que sector jugar (sólo 5 o 6 niños). Registrar los nombres de los niños en el cartel de acuerdo al sector que desea jugar. 2. Organización: Los niños deciden con quien jugar, cómo jugar, a qué jugar, etc. 3. Ejecución: Los niños juegan libremente, la maestra observa e interactúa con ellos. 4. Orden: A través de una canción o una estrategia se logra que los niños guarden el material y ordenan los sectores. 5. Socialización: Verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron como y quienes jugaron, durante el momento. 6. Representación: Los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron durante su juego. <p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE INICIO</p> <p><u>Saludo de Bienvenida:</u> Entonan la canción: “Como están los niños como están”</p> <p><u>Oración:</u> Manito derecha arriba que vamos a orar. Con la oración “Ángel de la Guarda”.</p> <p><u>¿Cómo está el día hoy?:</u> Mirando a la ventana los niños entonan la canción: “Ventanita” Y la canción “sal solcito”.</p> <p><u>Calendario:</u> La profesora entona la canción “el día el mes y al año” y la “Vaca Lechera”.</p> <p><u>Responsabilidades:</u> La profesora designa a los niños responsables de las actividades del aula.</p>	<p>Recursos humanos Pandereta Triangulo</p>

ACTIVIDAD DE UNIDAD DIDÁCTICA



✚ Situación de Aprendizaje: Contamos los productos para organizar nuestra tienda.

INICIO

Nos reunimos en media luna, haciendo asamblea y recordamos que trabajamos del día de ayer, ¿Qué venimos trabajando? ¿Qué productos hay en la tienda? ¿Cómo los hemos organizado?.....ya los tenemos agrupados, pero ¿cuántos de ellos tenemos?, cuantas botellas de gaseosa tenemos?, ¿cuántas botellas de yogurt tenemos?, ¿Cuántas botellas de aceite tenemos?.....y ahora que podremos hacer para saber cuántos productos tenemos?, los niños proponen respuesta..... Entonces hoy **CONTAREMOS LOS PRODUCTOS QUE VENDEREMOS EN LA TIENDA**

DESARROLLO:

Todos los niños y niñas de manera ordenada van al otra aula donde estamos armando nuestra tienda... cada niño elige el producto que desea contar: Pablo elige las botellas de gaseosa, María las latas de leche, etc.

La profesora entrega a cada niño una hoja en ella los niños deberán dibujar el producto que le toco y colocar palotes por cada producto



Y ¿solo los productos de nuestra tienda podremos contar?, los niños proponen contar otros objetos del aula: ganchos de ropa, chapas, cuentas, figuras geométricas, etc.

Los niños cuentan y luego en sus pizarras dibujan el producto pero ahora no harán palotes sino círculos por cada objeto.

Luego exponen sus trabajos

CIERRE

Nos reunimos en asamblea y dialogamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué vamos hacer cuando queremos saber cuántos zanahorias o panes hay en casa?

Pizarra
Plumón
Papelotes
Imágenes de
logotipos
Recursos
humanos

Plumones
Papel crepe
Goma
Cartulina

	<p>ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE – ASEO REFRIGERIO – ASEO</p> <p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA Dialogan de lo trabajado durante el día. Evalúan si cumplieron sus responsabilidades, las normas. Se preparan para salir, se despiden con la canción “Hasta mañana”</p>	<p>Bloques lógicos Cuentos Rompecabezas Cocina e utensilios</p>
--	---	---

SESION DE APRENDIZAJE N° 07


I DATOS INFORMATIVOS:

1.2 I.E.I : N° 450
 1.3 Sección : “ Exploradores ” 5 años
 1.4 Sesión : Contamos los productos para organizar nuestra tienda (2)

II SELECCIÓN DE LAS COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

DCN- RUTAS	CAPACIDADES	COMPETENCIAS	INDICADORES
Desarrollo de la comunicación	Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral	Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.	Hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no sabe.
Desarrollo del pensamiento matemático	NUMEROS Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Elabora estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.	Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 10 objetos.
Desarrollo de la comunicación	PRODUCCION DE TEXTOS Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión, con la finalidad de utilizarlos en diversos contextos.	SE APROPIA del sistema de escritura.	Escribe a su manera, siguiendo la linealidad (Escribe sobre una línea imaginaria) y direccionalidad (escribir de izquierda a derecha) de la escritura.

III SECUENCIA DIDACTICA

Fecha	ACTIVIDADES y/o SITUACION DE APRENDIZAJE	Recursos
<p>MIERCOLES</p>	<div data-bbox="1273 310 1416 436" style="text-align: right;">  </div> <p>JUEGO EN SECTORES</p> <p>1. Planificación: Los niños deciden en que sector jugar (sólo 5 o 6 niños). Registrar los nombres de los niños en el cartel de acuerdo al sector que desea jugar.</p> <p>2. Organización: Los niños deciden con quien jugar, cómo jugar, a qué jugar, etc.</p> <p>3. Ejecución: Los niños juegan libremente, la maestra observa e interactúa con ellos.</p> <p>4. Orden: A través de una canción o una estrategia se logra que los niños guarden el material y ordenan los sectores.</p> <p>5. Socialización: Verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron como y quienes jugaron, durante el momento.</p> <p>6. Representación: Los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron durante su juego.</p> <p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE INICIO</p> <p><u>Saludo de Bienvenida:</u></p> <p>Entonan la canción: “Como están los niños como están”</p> <p><u>Oración:</u> Manito derecha arriba que vamos a orar. Con la oración “Ángel de la Guarda”.</p> <p><u>¿Cómo está el día hoy?:</u></p> <p>Mirando a la ventana los niños entonan la canción: “Ventanita” Y la canción “sal solcito”.</p> <p><u>Calendario:</u> La profesora entona la canción “el día el mes y al año” y la “Vaca Lechera”.</p> <p><u>Responsabilidades:</u></p> <p>La profesora designa a los niños responsables de las actividades del aula.</p>	<p>Recursos humanos Pandereta Triangulo</p>



ACTIVIDAD DE UNIDAD DIDÁCTICA

✚ Situación de Aprendizaje: Contamos los productos para organizar nuestra tienda.

INICIO

Nos reunimos en media luna, haciendo asamblea y recordamos que trabajamos del día de ayer, ¿Qué venimos trabajando? ¿Qué productos hay en la tienda? ¿Cómo los hemos organizado?.....ya los tenemos agrupados, pero ¿cuántos de ellos tenemos?, cuantas botellas de gaseosa tenemos?, ¿cuántas botellas de yogurt tenemos?, ¿Cuántas botellas de aceite tenemos?.....y ahora que podremos hacer para saber cuántos productos tenemos?, los niños proponen respuesta..... Entonces hoy **CONTAREMOS LOS PRODUCTOS QUE VENDEREMOS EN LA TIENDA**

DESARROLLO:

Todos los niños y niñas de manera ordenada van al otra aula donde estamos armando nuestra tienda... cada niño elige el producto que desea contar: Pablo elige las botellas de gaseosa, María las latas de leche, etc.

La profesora entrega a cada niño una hoja en ella los niños deberán dibujar el producto que le toco y colocar palotes por cada producto



Y ¿solo los productos de nuestra tienda podremos contar?, los niños proponen contar otros objetos del aula: ganchos de ropa, chapas, cuentas, figuras geométricas, etc.

Los niños cuentan y luego en sus pizarras dibujan el producto pero ahora no harán palotes sino círculos por cada objeto.

Luego exponen sus trabajos

CIERRE

Nos reunimos en asamblea y dialogamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué vamos hacer cuando queremos saber cuántos zanahorias o panes hay en casa?

Pizarra
Plumón
Papelotes
Imágenes de
logotipos
Recursos humanos

Plumones
Papel crepe
Goma
Cartulina

	<p>ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE – ASEO REFRIGERIO – ASEO</p> <p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA Dialogan de lo trabajado durante el día. Evalúan si cumplieron sus responsabilidades, las normas. Se preparan para salir, se despiden con la canción “Hasta mañana”</p>	<p>Bloques lógicos Cuentos Rompecabezas Cocina e utensilios</p>
--	---	---

SESION DE APRENDIZAJE N°08



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.I : N° 450
 1.2 Sección : 5 años
 1.3 Sesión : Comunica y resuelve problemas de agregar y quitar

VALORES Y ACTITUDES

VALOR	ACTITUDES
Colaboración y tolerancia	❖ Interactúa con sus amigos respetando ❖ Comparte juegos con todos sus compañeros

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	IDENTIDAD PERSONAL Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ella, sin perder de vista su propio interés.	AUTONOMÍA Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	Elige entre alternativas que se le presenta: que quiere jugar, con quien quiere jugar, donde jugar, que actividades realizar, con quien quiere realizar su proyecto.
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN	EXPRESION ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificando, usando variados recursos expresivos	APLICA variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Incorpora normas de la comunicación: pida la palabra para hablar, espera que otro termine de hablar, no interrumpe.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO	NUMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	ELABORA estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	- Explora en situaciones cotidianas las acciones de juntar agregar – quitar, hasta 5 objetos. - Usa estrategias de conteo (conteo de uno en uno y agrupando) para resolver problemas de contexto cotidiano que implican acciones de agregar – quitar y juntar con resultados hasta 5 objetos.

III. SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
VIERNES	<p style="text-align: center;">❖ <u>MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: <ul style="list-style-type: none"> - Dialoga de la actividad a realizar - Recibe indicaciones previas recordando las normas de convivencia. - Indicarles que debe permanecer en el sector hasta que termine el tiempo el cual se le indicará. - Elige el sector en el que desea jugar de manera libre ➤ Organización: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños deciden con qué, a qué y con quién jugar. ➤ Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en cada sector. ➤ Orden: <ul style="list-style-type: none"> - A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. ➤ Socialización: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños expresan a qué jugaron, qué materiales utilizaron y con quienes. <p style="text-align: center;"><u>ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo de Bienvenida: Entonan la canción: “Todos tenemos una casita” ➤ Oración: Manito derecha arriba que vamos a rezar. Hacen la señal de la cruz y rezan la oración “Ángel de la Guarda”. Niño Jesusito manso corderito haz tu nidito en mi corazoncito. Ángel de mi guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche ni de día no me dejes solo que me perdería Jesús, José y María te entrego mi corazón y alma mía. Amén. “Dios es Grande” ➤ Asistencia: Los niños marcan su asistencia ➤ ¿Cómo está el día hoy?: Mirando a la ventana los niños entonan la canción: Ventanita y la canción “Sal solcito”. ➤ Calendario: Entona la canción “Doña Semana “y pregunta ¿Qué día es hoy? ➤ Responsabilidades: La maestra designa a los niños responsables para ayudar en el aula acuerdos de convivencia ➤ Normas de Convivencia: Los niños recuerdan las normas del aula. <p style="text-align: center;">❖ <u>MOMENTO DE LA UNIDAD</u></p> <p>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Comunica y resuelve problemas de compra y venta.</p> <p>INDICADOR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explora en situaciones cotidianas las acciones de juntar agregar – quitar, hasta 5 objetos. - Usa estrategias de conteo (conteo de uno en uno y agrupando) para resolver problemas de contexto cotidiano que implican acciones de agregar – quitar y juntar con resultados hasta 5 objetos. <p>INICIO Sentados en semicírculo dialogamos sobre lo que hicimos el día de anterior con la ayuda del planificador: recordamos que en</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Carteles</p> <p>Productos de tienda etiquetas de abarrotes</p> <p>Plumones</p> <p>Tiendita</p> <p>Hojas Plumones</p>

nuestro salón teníamos muchos productos (latas de leche, cajas de jugos, envases de galletas, etc.) y que todo formaba una tiendita y ¿Cómo se llamaba nuestra tiendita? ¿Quién se acuerda cuanto costaba los fideos y la gaseosa?

Les gustaría hoy jugar con la tiendita de nuestro jardín, si profesora ¿entonces díganme quiénes son los personajes que participan en la tiendita? Aaaaahhhh los vendedores y los compradores.

Recordemos que tenemos que tener nuestra cajita donde guardaremos las monedas para dar vueltos y los compradores tienen su..... Billetera...donde guardan también su dinero

Entonces recordaremos cuales son nuestros acuerdos para el buen funcionamiento de nuestra tienda.

DESARROLLO

Se les pregunta a los niños y ellos responden voluntariamente si desean ser vendedores o compradores... se les coloca una medalla que se identifiquen como tal. Para luego intercambiar los que desean.

Formamos y nos trasladamos en orden al espacio decorado en forma de tiendita con los productos y afiches. Los niños juegan libremente con la supervisión de la docente vendiendo y comprando los diferentes productos que han traído de casa (envolturas y envases vacíos, etc.) donde se inician en el conteo, realizando pequeñas operaciones de agregar y quitar la cantidad de monedas en base a los precios de los productos.



CIERRE

Nos colamos en asamblea y observamos el trabajo ya concluido.

Dialogan sobre lo que aprendimos: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué le pareció? ¿Les gusto jugar a la tiendita y ser vendedores y compradores? ¿Cómo nos comportaremos ahora cuando vayamos a una tienda?

Dibujan lo que más le gusto de proyecto.

REFRIGERIO – RECREO

ACTIVIDAD DE SALIDA

Guardan sus cosas, se lavan las manos, se arreglan y entonan la canción de despedida.

**APLICANDO LA
ESTRATEGIA
“LA TIENDITA”**

Aquí los niños y niñas están jugando en la tiendita, unos realizan el rol de vendedor y otros son los compradores





Realizan sus estimaciones de adición y sustracción haciendo palotes en su pizarra



Comprando Y VENDIENDO. Es aquí donde los niños están resolviendo problemas de adición y sustracción



HOJA DE CALIFICACIÓN

Luego de sustentada la Tesis titulada:

LA ESTRATEGIA “LATIENDITA” PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°450 DE LA LOCALIDAD DE TACNA EN EL AÑO 2015

Por la bachiller MARÍA ELENA PEREZ CONDORI.

Obtuvo la calificación de:

Los jurados fueron:

Presidente:

Secretario:

Vocal:

Tacna, ____ de _____ del 2015

Firma y sello de Secretaría Académica