



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO

PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE
LA EDUCACIÓN INICIAL

“PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA
DESARROLLAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN EN LOS
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL “RAMBRAN”, CASERIO RAMBRAN, DISTRITO
COSTAN, PROVINCIA Y REGIÓN CAJAMARCA.”

AUTORAS:

BECERRA MENDOZA, BERENIZA

HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

ASESORA:

MG. LUISA SECLÉN GUERRERO

LAMBAYEQUE

-2019-

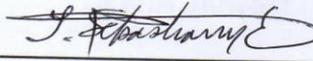
MIEMBROS DEL JURADO:

JURADO:



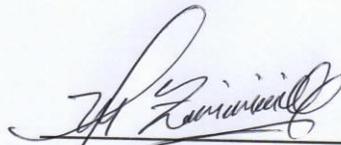
PRESIDENTE:

Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO



SECRETARIA:

Dra. YVONNE DE FATIMA SEBASTIANI ELIAS



VOCAL:

Mg. WALTHER ZUNINI CHIRA

ACTA DE SUSTENTACION



Nº 0000237
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Siendo las 16:30 horas del día 21 de Enero del año dos mil diecinueve
en los ambientes de la FACHSE



Se reunieron los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 0034-2019-
D-UP-FACHSE, de fecha 09 de setiembre de 20 19 integrado por:

Presidente (a) : Laura Isabel Altamirano Delgado

Secretario (a) : Yvonne de Fátima Sebastiani Elías

Vocal : Walter Zurini Chira

La finalidad es evaluar el trabajo académico, con carácter de Informe Técnico Profesional,
titulado: Programa de juegos didácticos para desarrollar la región

de agrupación en los niños de 4 años de la Institución Educativa
Inicial "Pambram", Caserío Pambram, Distrito Costan,
Provincia y Región Cajamarca

Presentado por Beldora Mercedes Boranza y Hernandez Tapia Heidy Jarama

y asesorado por: Luisa Cecilia Guerrero

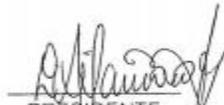
sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 239-2019 UP-D- FACHSE
de fecha 01.10.2019

Para obtener el título de especialista en: Didáctica de la Educación Inicial

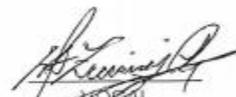
Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Titulación
del Programa de Segunda Especialidad y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de
Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, los
miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva en torno a la estructura del Informe,
dominio profesional y calidad expositiva, con participación de los sustentantes.

Culminada la evaluación, se procedió a la calificación del Informe Técnico Profesional en
condición de Aprobadas; con mención de: Buena

Siendo las 17:30 horas, del mismo día, en la ciudad de Lambayeque
se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del
jurado.


PRESIDENTE


SECRETARIO


VOCAL

Observaciones: _____

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mi mamá por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se lo debo a ella entre los que se incluye este. Gracias a Dios por la vida de mi madre, también por que cada día bendice mi vida con la hermosa oportunidad de estar y disfrutar al lado de las personas que sé que más me aman, gracias a la vida por este nuevo triunfo.

HEIDY HERNANDEZ TAPIA

Este trabajo es dedicado para mi querida hija, quien a pesar de ser muy pequeña me ayuda intensamente, sacrificando su tiempo de quedarse sola en casa y ruego a Dios que me ayude en todo este trabajo para así poder cumplir una meta más en mi vida

BERENIZA BECERRA MENDOZA

Agradecimiento

Expresamos nuestro agradecimiento a Dios por darnos la vida, y llenarnos de sabiduría, para alcanzar la superación, y así poder lograr nuestra meta tan anhelada.

Asimismo, no podemos dejar pasar la oportunidad de dar las gracias a nuestras docentes que nos apoyaron durante nuestro proceso de formación quienes con su sabiduría e instrucción contribuyeron al logro de nuestros objetivos académicos.

HEIDY Y BERENIZA

Índice

Dedicatoria	3
Agradecimiento	5
Índice.....	6
Resumen.....	¡Error! Marcador no definido.
Presentación	9
I. Marco Referencial	12
1.1. Referencia teórico conceptual	12
1.1.1. Referencia Teórica	12
1.1.1.1. El desarrollo cognitivo según Jean Piaget.....	12
1.1.1.2. Teoría del juego según Jean Piaget	15
Planteamiento teórico	16
a. En relación a la noción de agrupación:	16
Noción de agrupación	16
Aspectos psicológicos de la agrupación.....	18
Propiedades de la noción de agrupación	19
b. En relación a los juegos didácticos:	19
Juegos didácticos.....	19
Características del juego didáctico	20
Principios del juego didáctico	22
Objetivos del juego didáctico	23
Elaboración del juego didáctico.....	24
1.1.2. Referencia conceptual	25
Desarrollo.....	25
Programa.....	25
1.2. Propósitos de la intervención	25
1.2.1. Objetivo general:.....	26
1.2.2. Objetivos específicos:	26
1.3. Estrategias de intervención.....	27
1.3.1. Coordinaciones previas	27
1.3.2. Metodología específica	27
1.3.3. Cronograma.....	29
II. Contenido	31

2.1. Evaluación de entrada	31
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de agrupación.....	31
2.2. Propuesta o programa	38
2.2.1. Generalidades	38
2.2.2. Componente didáctico	39
2.2.3. Modelo didáctico.....	40
2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje	42
2.3. Evaluación de salida	93
2.4. Resultados finales	98
III. Conclusiones y recomendaciones.....	102
3.1. Conclusiones	102
3.2. Recomendaciones	103
Bibliografía	104
ANEXOS.....	105

RESUMEN

El presente trabajo académico se realizó en la Institución Educativa Inicial “Rambran” , Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, El propósito fue atender el componente formativo y didáctico de los niños del nivel inicial, desarrollando de 14 sesiones de aprendizaje basadas en una propuesta didáctica con aplicación de juegos didácticos, Esta propuesta estuvo dirigida específicamente a 11 niños y niñas del aula de 4 años del nivel inicial, el objetivo general es proponer y ejecutar un programa de juegos didácticos, para desarrollar la noción de agrupación, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran”, Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca. Después de aplicar el programa de juegos didácticos los resultados de la evaluación fueron En lo que respecta a logro (A), los promedios más altos se aprecian en 82% de logro respectivamente, todos con respecto a una población de 11 niños (100%), esto refleja que la gran mayoría de niños superó las dificultades que tenían en cuanto a la noción de agrupaciones.

Palabras claves: programa, juegos didácticos, noción, agrupaciones.

PRESENTACIÓN

El caserío de Rambran cuenta con aproximadamente 74 viviendas, se encuentra ubicado a una altura de 2611 msnm, tiene servicios básicos, su clima es lluviosa con mucha vegetación.

La población se dedica a la agricultura y a la ganadería, son de bajos recursos económico y sus casas son muy modestas construidas de adobe y techo de calamina. Para llegar a este lugar los caminos son en trocha donde los pobladores se desplazan en vehículos menores. Cuenta con Instituciones educativas de nivel inicial y primario

Fue autorizada según Resolución Directoral RM N° 806 de fecha 2014., año en que inician a desarrollarse sus actividades en el nivel inicial. La Institución educativa es unidocente, habiendo sido en sus inicios PRONOEI, y luego de gestiones de los padres de familia ahora funciona en su propio local con la cual se coordina el desarrollo de algunas actividades con la UGEL de la región.

Los ambientes que pertenecen a la Institución Educativa Inicial son muy pocos, se cuenta con un ambiente grande,

La I.E.I. en inicio tuvo una población de 18 niños, los cuales cada año han ido en aumento, llegando a tener en la actualidad 22 niños de 3, 4 y 5 años de edad.

Los Padres de Familia se encuentran organizados en la Asociación de Padres de Familia, provienen de la zona rural, son agricultores y ganaderos en menor escala, tienen bajos recursos económicos y su función como padres en el acompañamiento escolar de sus hijos es escasa, esta situación se agrava en algunos casos, por ser tanto el padre como la madre, analfabetos. Sin embargo, a pesar de sus limitaciones económicas los padres de familia han sido un gran apoyo pues ellos con su esfuerzo y participación activa han colaborado con la construcción de los ambientes para los niños, y tiene una presencia activa en las diferentes actividades de fiestas patronales, costumbres de los antepasados, platos típicos,

La población de estudiantes el presente año asciende a 25 niños y niñas cuyas edades fluctúan, entre 3 y 5 años. El grupo de intervención es el aula de 5 años, que cuenta con niños y niñas. Siendo una tarea inminente de la docente del nivel inicial el poder contribuir al desarrollo de las diferentes nociones matemáticas, con mayor énfasis en la noción de agrupaciones, pues como bien sabemos son los pilares que permitirán el desarrollo del pensamiento matemático en nuestros niños y niñas de 5 años de edad

A través de la revisión de la lista de cotejo de entrada facilitada por la docente de aula así como de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños en el proceso del desarrollo de nociones matemáticas, principalmente la noción de agrupaciones con 1 y 2 criterios. Se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños y niñas en el proceso de las nociones de agrupación, resumiéndose de la siguiente manera.

- Dificultades para seleccionar figuras iguales y aparear objetos de diferentes grupos
- Agrupar por sus semejanzas y diferencias
- No pueden dibujar las figuras dentro de una agrupación
- Dificultades en el reconocimiento de algunas figuras geométricas al realizar agrupaciones, entre otros

Frente a esta situación surge la necesidad de aplicar un Programa de Juegos Didácticos que se encuentran organizados en una propuesta de 20 actividades centradas en el desarrollo de la noción de Agrupación, los mismos que sean desarrollados por las docentes promoviendo en nuestros niños de 5 años aprendizajes activos, agradables, significativos.

La teoría desarrollada es la Teoría de la Jean Piaget enfoque que hace referencia al Aprendizaje de la Matemática, que permitió que los niños desarrollen la noción de agrupación a partir de actividades relacionadas con situaciones cotidianas que han vivido o experimentado, que tienen sentido para ellos y que convocan su interés y les proporcionan una experiencia gratificante de aprendizaje.

El trabajo académico en su estructura presenta tres Capítulos:

En el primer capítulo: denominado marco referencial, trata de reunir referencia teórica, conceptual y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención.

En el segundo capítulo: titulada contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, programa para desarrollar la noción de agrupación además contendrá los componentes didácticos, modelo didáctico y las sesiones de enseñanza aprendizaje, la evaluación final de salida, y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.

En el tercer capítulo: Se encuentra las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Por último resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta buscan dirigir su accionar hacia el perfeccionamiento de la docentes del nivel inicial comprometida en la solución de los problemas en el proceso de enseñanza a la matemática

LAS AUTORAS

I. MARCO REFERENCIAL

I. Marco Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. El desarrollo cognitivo según Jean Piaget

Para (Piaget, 1973), el desarrollo cognitivo se basa en los resultados de experiencias realizados con niños y destaca dos ideas, la primera: "los niños construyen conocimientos fuera de la clase" y la segunda "todos los niños tienen las mismas estructuras mentales independientemente de su raza y cultura. Todos construyen estructuras lógico-matemáticas y espacio-temporales siguiendo un mismo orden general".

El aprendizaje posee necesariamente un componente biológico y distingue dos tipos de aprendizaje: Aprendizaje por Descubrimiento y Aprendizaje Pasivo, en ambos tipos la conducta se adquiere por la asimilación de un elemento nuevo a un esquema ya formado y en donde el conocimiento está organizado en un todo estructurado y coherente en donde ningún concepto puede existir aislado. Considera, este autor, que hay cuatro factores que influyen en el desarrollo de la inteligencia.

- La maduración.
- La experiencia con objetos.
- La transmisión social.
- La equilibración.

Una de sus fórmulas que ha tenido mayor repercusión en la pedagogía, se resumen en que el conocimiento no se da nunca en un sujeto pasivo, la adquisición de conocimientos supone la ejecución de actividades del sujeto. El aporte más significativo de Piaget a la educación ha sido su Teoría de los Estadios del desarrollo que se da según un proceso escalonado de:

- Asimilaciones: Cuando el sujeto incorpora nueva información en función de esquemas o estructuras disponibles, haciéndola parte de su conocimiento.
- Acomodaciones: Hace que el individuo transforme la información que ya tenía en función de la nueva.
- Equilibrio Cognitivo: Entre ambos procesos en los que basa el progreso de las estructuras cognitivas.

Además Piaget sostiene que los factores que influyen en el desarrollo intelectual son: El balance entre la estabilidad y el cambio, la maduración y la interrelación social.

Es fundamental en la teoría de Piaget es la idea de que el niño en su desarrollo pasa por una serie de estadios o etapas, cada una de las cuales con una característica especial. La capacidad del niño para aprender y entender el mundo está determinada por el estadio particular en que se encuentre. Estos estadios son:

Primer estadio o período: Sensorio Motor.

Comprende desde el nacimiento hasta dos años cuando aparece el lenguaje, se caracteriza por reflejos y acciones espontáneas para satisfacer sus necesidades.

Un logro importante del niño es el darse cuenta de que está separado del resto de las cosas y que hay un mundo de objetos independiente de él y de sus propias acciones.

Segundo estadio o período: Preoperacional

Comprende un trecho muy largo en la vida del niño, durante el cual ocurren grandes cambios en su construcción intelectual, hecho que habrá que aprovechar y tener en cuenta en su formación. El niño en este estadio presenta un razonamiento de carácter intuitivo y parcial, razona a partir de lo que ve. Domina en él la percepción. Su estructura intelectual está dominada por lo concreto, lo lento, y lo estático. Es un período de transición y de transformación total del pensamiento del niño que hace posible el paso del egocentrismo a la cooperación, del desequilibrio al equilibrio estable, del pensamiento preconceptual al razonamiento lógico. Se pueden considerar en este período dos etapas:

a) Preconceptual de 2 a 4 años en la que el pensamiento está a medio camino entre el esquema sensomotor y el concepto. Las estructuras están formadas por conceptos inacabados que producen errores y limitaciones al sujeto. El razonamiento se caracteriza por percibir solamente algunos aspectos de la totalidad del concepto y por mezclar elementos que pertenecen verdaderamente al concepto con otros ajenos a él.

b) Intuitiva de 4 a 7 años. El pensamiento está dominado por las percepciones inmediatas. Sus esquemas siguen dependiendo de sus experiencias personales y de su control perceptivo. Son esquemas pre- lógicos.

Las edades de estos periodos son aproximadas y ya que los niños de 5 años se encuentran en el periodo Pre operacional, nos centraremos con un poco de más detalle en las características de este y estas son:

- A inicios de esta etapa aparece la función simbólica.
- Hay dos tipos de función simbólica: simbolismo no verbal, en el que “cualquier objeto o movimiento puede significar algo arbitrariamente construido por el niño.” Por ejemplo una pieza de madera puede simbolizar un auto o un robot. Los niños en esta etapa tienen juegos muy variados, aunque no tengan juguetes ellos se entretienen imaginando. Y simbolismo verbal, en esta etapa aparece el lenguaje, el niño trasmite a través del lenguaje lo que siente, lo que piensa, va a socializar con las personas que lo rodean, va a enriquecer su pensamiento y su memoria.
- La irreversibilidad: “Irreversibilidad, significa la incapacidad de ir adelante y hacia atrás con su pensamiento”. Por ejemplo si se forman dos conjuntos de cinco niños cada uno, se les pide que cuenten y digan dónde hay más, los niños dirán que en los dos conjuntos hay igual cantidad de niños, pero si después se cambia y en un conjunto se colocan los niños juntitos y sentados, en el otro conjunto se colocan los niños parados y separados luego se les pide que digan donde hay mayor cantidad de niños, señalarán que hay más niños donde están parados y separados. Esto ocurre por la incapacidad del niño de volver al punto inicial.
- Egocentrismo, , el niño se centra en su punto de vista y es incapaz de ponerse en el lugar de los demás.
- Centración, el niño centra su atención en un solo atributo del objeto o hecho.
- Estado versus transformaciones, el niño es incapaz de seguir un proceso continuo. En estos casos se fija en la situación inicial y final, sin prestar atención a las transformaciones intermedias que se puedan presentar.

- “Razonamiento transductivo, esto implica que el niño al tratar de verbalizar una causalidad procede de lo particular a lo particular, y no de lo particular a lo general o de lo general a lo particular”.

1.1.1.2. Teoría del juego según Jean Piaget

Para (Piaget, 1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, ya que el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad”, Por medio de él, el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

El autor, sostiene que antes del segundo año no se observa una conducta en el niño que implique la evocación de un objeto ausente; los mecanismos senso-motores ignoran la representación, viendo al juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotilia. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación lúdica” que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil de los esquemas sensorio-motores.

La espontaneidad es estudiada por Piaget como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente.

Coloca así Piaget el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes, el juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada dejando sentir su influencia por medio de una serie de importantes elaboraciones teóricas y estudios acerca el juego siendo la principal actividad a través el cual el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea, realizando procesos de aprendizajes individuales; fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

- Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.
- Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).
- Importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Planteamiento teórico

a. En relación a la noción de agrupación:

Noción de agrupación

Para (Kamii, 1992) la matemática está presente en la vida activa de los niños y niñas. De este modo fundamenta la importancia de la matemática en la formación integral de los niños y las niñas, en especial en el inicio del desarrollo del pensamiento, a partir de situaciones lúdicas, pero que a la vez le permiten ir concretando maneras diversas de

solucionar problemas que obedece a su edad y a su contexto; por lo que tienen que tener relación con la vida cotidiana del niño y de la niña.

Agrupar es un proceso humano básico que no se reduce a la actividad matemática. Nuestra actividad clasificatoria comienza en el momento en que elaboramos los primeros conceptos; no olvidemos que un concepto, al fin y al cabo, no es más que un conjunto de regularidades percibidas a las que se dotan de un nombre (clase) distintivo.

Según (Kamii, 1992), considera que las agrupaciones matemáticas en los niños y niñas en edad preescolar, permite la adquisición de número, que se da de manera gradual y paulatina a medida que interioriza diversas relaciones, con sus experiencias de vida, con las situaciones de juegos didácticos y se inicia en la:

- Percepción de agrupaciones o cantidades generales, como: pocos, algunos, muchos, cantidad, bastante.
- Distinción y comparación de cantidades de objetos agrupados; hay tantos como; no hay tantos como; aquí hay más que aquí; aquí hay menos que aquí.
- El principio de unicidad; el niño y niña nombra a los objetos agrupados con el nombre “uno” y para decir dos por ejemplo, dirá uno y uno.
- Generalización; el niño tiene que intelectualizar el concepto “uno” como generalización de la unicidad. De este modo al ver un cuaderno dirá uno; al igual que ver un globo, o cualquier otro objeto.

La cantidad de objetos agrupados racionalmente puede ser usada como un índice de progreso. Aunque la forma infantil de agrupar es más correcta entre los 5 y 7 años el niño todavía tiene dificultad para entender las relaciones entre los grupos a diferentes niveles en el sistema de agrupación.

Cuando se presentan dos colores el agrupamiento hecho por el niño muestra una falta de congruencia. El niño comienza agrupando según la forma, pero pronto pierde la relación y permite que sea el color el que determine la razón para juntarlos. La cantidad de objetos agrupados racionalmente puede ser usada como un índice de progreso.

Aspectos psicológicos de la agrupación

Para (Cofre, 1981), el proceso de agrupación va evolucionando gradualmente a través de las siguientes fases:

a) Agrupación de colecciones gráficas:

El niño agrupa objetos de una manera arbitraria. Los objetos que agrupa no parecen tener ninguna relación con semejanzas y diferencias. Pueden ser de una sola dimensión, continuos o discontinuos. Los elementos que escoge son heterogéneos. Ejemplo: Si se le pide a un niño que agrupe los objetos que se parecen, hará una colección de objetos sin relación aparente, pero al preguntarle "¿por qué van juntos?" nos dirá "este es rojo...este tiene un hueco...este es largo".

b) Agrupaciones sin criterio consistente:

Comienza a agrupar objetos, notando las diferencias y semejanzas, pero no de una manera consistente. Por ejemplo agrupa objetos inicialmente por la forma, luego cambia por el color, luego por el tamaño, dejándose llevar por el atributo que más llame su atención escogido, forma múltiples grupos pequeños exactamente iguales en todas las dimensiones. Por ejemplo: agrupa los redondos y azules, luego los redondos y rojos.

c) Agrupaciones exactas con criterio consistente:

En esta fase, las agrupaciones las hace el niño usando un criterio perceptible, coherente y único para el grupo que forma. Al preguntarle por qué van juntos, dirá porque tienen el mismo color o tamaño, entre otros. Sin embargo, por querer ser tan exacto y ajustado al atributo que ha elegido.

d) Agrupaciones más flexibles con más de un criterio constante:

Los criterios usados siguen siendo perceptibles, pero ahora los grupos que forma incluyen más objetos, porque los criterios son más amplios. Por ejemplo: agrupará los objetos grandes y pequeños que son redondos o los botones de varios colores de 2 huecos, etc.

e) Agrupaciones de objetos con criterio menos perceptible:

En esta fase, los objetos que el niño agrupa no son idénticos, es decir, el criterio no es tan perceptible. Por ejemplo: agrupa el lápiz con las cuentas de madera o las tijeras con las agujas, porque son de los mismos materiales.

Propiedades de la noción de agrupación

Para (Cascallana, 1998), distingue cuatro tipos de propiedades que puede poseer, éstos son los siguientes:

- **Composición**; dos acciones sucesivas se coordinan en una sola, como ocurre en las relaciones de transitividad. El niño es capaz de darse cuenta de que las comparaciones sucesivas se coordinan en una sola.
- **Reversibilidad**; una acción puede compensarse por la realización de la acción contraria, por ejemplo transversar el contenido de un recipiente A un B es lo mismo que al revés.
- **Asociatividad**; un mismo resultado puede ser alcanzado por caminos diferentes, ejemplo sumar $3 + 2$ es lo mismo que $2 + 3$.
- **Identidad**; la realización de una operación y su inversa es la operación idéntica, ejemplo agrupar objetos y luego separarlos equivale a no hacer nada.

b. En relación a los juegos didácticos:

Juegos didácticos

Para (Ramírez, 2001), los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten. El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares.

Define al juego didáctico como “una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura” (p. 3); lo cual implica entonces, según lo que expresa esta Gervasi que si el niño y la niña juega, entonces debe aprender jugando los conocimientos relacionados con la competencia: nociones de cantidad.

Al igual que en el juego se pueden descubrir dificultades de asociación, seguridad, comunicación, etc.; que pueden presentar cada uno de los estudiantes y que son difíciles de detectar en otros espacios escolares, por tanto es rol del docente adecuar

su actividad pedagógica a la naturaleza del niño y la niña: el juego, como recursos de su desarrollo integral, por lo tanto, la educación ofrecida no debe ser impuesta y mucho menos desmotivante, se debe abrir espacios lúdicos que le permitan al niño y la niña la socialización y el conocimiento utilizando su propio cuerpo como una oportunidad de aprendizaje.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El niño y la niña tienen como característica especial, el impulso innato a jugar y lo hacen por un impulso natural de divertirse y a la vez, con el juego desarrollan sus habilidades mentales y psico-emocionales y conocen su entorno; por lo que la capacidad de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad se aprende, valiéndose de esta característica, por esta razón los juegos didácticos tienen un alto potencial educativo y permite que los niños y niñas tengan un acercamiento agradable y placentero a diversos contenidos y formas de pensar propias de la matemática.

Características del juego didáctico

Para (Ortega, 1990), expresa que, el juego se caracteriza por su espontaneidad, interés y plena voluntad, por tanto:

- Es una actividad espontánea y libre; es la mejor manera de vivir del niño y niña como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación.
- No tiene interés material; la intención de las situaciones lúdicas es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario.
- Se desarrolla con orden; aunque no pareciera compartido va precedido de alboroto observándose una etapa de preparación, y es en el desempeño en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que las situaciones lúdicas siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.
- Manifiesta regularidad y consistencia; tanto en su ejecución como en su estructura, el niño y niña expresan la actividad lúdica correspondiente a sus condiciones tanto psicológicas como sociales, lo que implica que el infante incrementará o disminuirá

el tiempo designado al juego de acuerdo con sus necesidades personales de desarrollo o evasión de la realidad.

- Es una construcción de la realidad; en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y desarrollo de potencialidades.
- Las situaciones lúdicas se auto promueven; es de decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce.
- Es un espacio liberador; por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de su origen, es una resultante frecuentemente observada de su práctica, pues la tendencia es poner en juego la inteligencia del individuo.
- El juego no aburre; pero en caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- El juego es una fantasía hecha realidad: que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación: es decir, es una reproducción de lo que se observa.
- Desinteresada; caso contrario deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- El juego se expresa en tiempo y en espacio; tanto físico como psicológico, es decir, si el niño y niña se dedica periodos o lapsos en términos de tiempo a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio.
- Despiertan el interés hacia las diferentes áreas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Principios del juego didáctico

Para (Ferrero, 1991), la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje de la matemática y de comunicación; es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad. Los principios para su ejecución didáctica son:

Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, son:

- **Participación**, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas y motrices e intelectuales de los niños y las niñas. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad.
- **Dinamismo**, expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño y la niña. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos.
- **Entrenamiento**, la actividad lúdica, ejerce un fuerte efecto emocional en el niño y la niña; puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva.
- **Interpretación de papeles**, está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.
- **Retroalimentación**, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:
 - La obtención de información.

- Su registro, procesamiento y almacenamiento.
 - La elaboración de efectos correctores.
 - Su realización.
- **Carácter problémico**, en el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico- psicológicas del pensamiento y del aprendizaje.
 - **Obtención de lo concreto**, refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.

Objetivos del juego didáctico

Para (Serrano, 1990), un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc.

Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

- Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.

Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

Elaboración del juego didáctico

Según (García, 2007):

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

1.1.2. Referencia conceptual

Desarrollo

Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Programa

Plan, proyecto o declaración de lo que se piensa realizar. Secuencias de instrucciones detalladas y codificadas que sirven para dirigir un proyecto de investigación. Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Noción de agrupación

Agrupar es un proceso humano básico que no se reduce a la actividad matemática. Nuestra actividad clasificatoria comienza en el momento en que elaboramos los primeros conceptos; no olvidemos que un concepto, al fin y al cabo, no es más que un conjunto de regularidades percibidas a las que se dotan de un nombre (clase) distintivo.

Juegos didácticos

El juego también influye y estimula el desarrollo social porque el niño toma parte con otros del grupo, son instrumentos de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales relaciones entre los niños, constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las apetencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad. Jugar es la esencia de la vida de un niño, es su actividad su trabajo; juega por una necesidad interior.

1.2. Propósitos de la intervención

El presente trabajo académico tiene como principal propósito desarrollar la noción de agrupación en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, a través de la aplicación de un programa de juegos didácticos, con las cuales se podrá desarrollar la noción de agrupación en los niños que pertenecen al grupo de investigación.

Los propósitos de la intervención han sido definidos por objetivos; general y específicos siendo estos:

1.2.1. Objetivo general:

Desarrollar un programa de juegos didácticos, para mejorar la noción de agrupación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la noción de agrupación, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar sesiones de enseñanza-aprendizaje con juegos didácticos, que permita el nivel de desarrollo de la noción de agrupación, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca.
- Aplicar sesiones de enseñanza-aprendizaje con juegos didácticos, que permita el nivel de desarrollo de la noción de agrupación, en los niños de 4 años de edad de Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de agrupación, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, después de la aplicación de un programa de juegos didácticos, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de la noción de agrupación, a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca.

1.3. Estrategias de intervención

El presente programa tuvo como finalidad desarrollar el nivel de la noción de agrupación en los niños de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca. Se ha tenido a bien realizar la investigación aplicando un programa de juegos didácticos.

1.3.1. Coordinaciones previas

Se efectuaron las coordinaciones con la Directora de la Institución Educativa Inicia pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al programa juegos didácticos, para mejorar el desarrollo de la noción de agrupación, con los niños de 4 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 11 niños, estos niños son matriculados en el año 2019, en la cual se aplicó la evaluación de entrada

Todos los niños y niñas tuvieron la misma posibilidad de matrícula en los días indicados, lo que nos lleva a indicar cierto nivel de representatividad (nómina de matrícula).

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada con indicadores para conocer el desarrollo de la noción de agrupación de los niños sometidos al estudio antes de la aplicación del programa juegos didácticos. Los resultados demostraron que el grupo no había desarrollado la noción de agrupación de acuerdo a su edad. Se diseñó un programa de juegos didácticos, para desarrollar la noción de agrupación en los niños de 4 años, procediendo luego a aplicarla al grupo de estudio.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca.

El aula estuvo conformada por 11 niños para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad.

Niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca	11 niños
---	-----------------

Fuente: Nómina de matrícula 2019.

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada para mejorar el desarrollo de la noción de agrupación en los 11 niños antes de la aplicación de un programa de juegos didácticos, luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar la noción de agrupación.

Tercer momento

Se aplicó un programa de juegos didácticos, para mejorar el desarrollo de la noción de agrupación en los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca.

Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de abril – junio 2019.

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa de juegos didácticos, se aplicó la evaluación de salida cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 4 años habían incrementado y mejorar la noción de agrupación de manera significativa.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez del programa realizado.

1.3.3. Cronograma

N°	ACTIVIDADES	2019		
		ABRIL	MAYO	JUNIO
1	Coordinaciones previas.	X		
2	Formulación de la problemática.	X		
3	Elaboración del instrumento.	X		
4	Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar la noción de agrupación.	X		
5	Análisis de resultados.	X		
6	Diseño del programa de juegos didácticos.	X		
7	Aplicación del programa 14 sesiones.		X	X
8	Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado.			X
9	Sistematización de resultados			X
10	Sustentación del trabajo académico			X

II. CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, entre 11 niñas y niños.

Se elaboró un instrumento de evaluación la cual consta de 7 indicadores relacionados a los aspectos de la noción de agrupación.

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de agrupación.

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.			
02	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno.			
03	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.			
04	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.			
05	Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.			
06	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.			
07	Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.			

Tabla de Valoración

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO EN APRENDIZAJE	A	ALTO
PROCESO EN APRENDIZAJE	B	MEDIO
INICIO EN APRENDIZAJE	C	BAJO

TABLA 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Agrupación y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno.	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	Agrupación de objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	Agrupación material concreto de acuerdo al grosor.
		NOCIÓN DE AGRUPACIÓN						
1	MARISA	B	B	B	C	C	B	B
2	LESLI	C	C	C	C	C	C	C
3	ALEXANDRO	C	C	C	C	C	C	C
4	MARGARET	A	A	A	A	A	A	A
5	CLARIXA	C	C	C	C	C	C	C
6	JOSÉ	C	C	C	C	C	C	C

7	MAGALI	B	A	B	B	A	A	B
8	JUAN	C	C	C	C	C	C	C
9	CLARIVET	C	C	C	C	C	C	C
10	MARITZA	A	B	A	B	B	B	B
11	JUNIOR	C	C	C	C	C	C	C
Puntaje	A	2	2	2	1	2	2	1
	B	2	2	2	2	1	2	3
	C	7	7	7	8	8	7	7
Porcentaje	A	18%	18%	18%	9%	18%	18%	9%
	B	18%	18%	18%	18%	9%	18%	27%
	C	64%	64%	64%	73%	73%	64%	64%

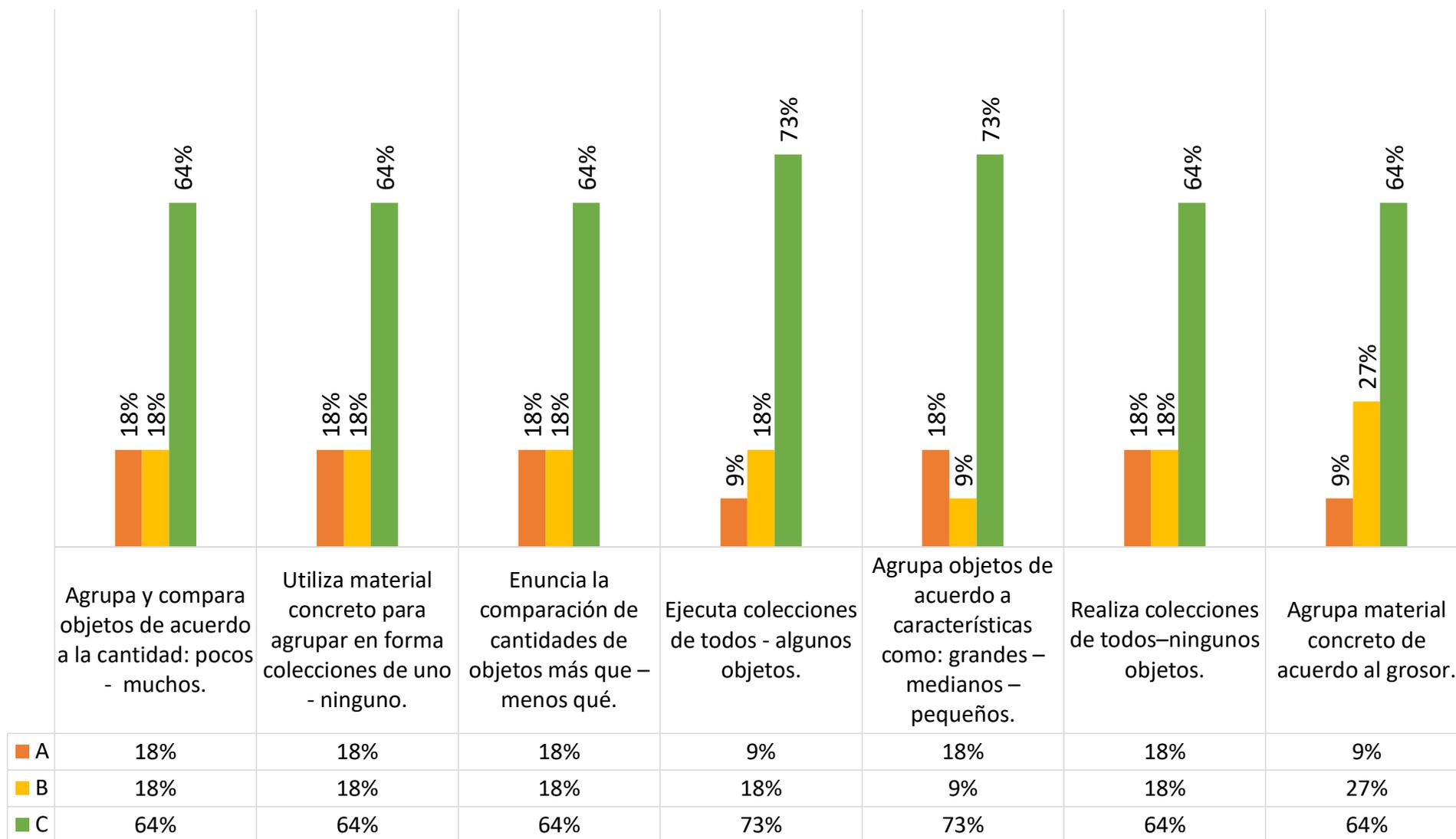
Fuente: Evaluación entrada abril 2019

TABLA 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
NOCIÓN DE AGRUPACIÓN	Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.	2	18%	2	18%	7	64%	15%	18%	67%
	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno.	2	18%	2	18%	7	64%			
	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que - menos que.	2	18%	2	18%	7	64%			
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	1	9%	2	18%	8	73%			
	Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes - medianos - pequeños.	2	18%	1	9%	8	73%			
	Realiza colecciones de todos-ningunos objetos.	2	18%	2	18%	7	64%			
	Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.	1	9%	3	27%	7	64%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2019

GRÁFICO Nº 01: RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

En la tabla N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel del desarrollo de la noción de agrupación; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

En lo que respecta **logro (A)** se obtuvo un promedio que corresponde al 15%, en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 18% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 67%; todo con respecto a una población de 11 niños (100%), esto refleja que más de la mitad de niños tienen dificultades en cuanto a la noción de agrupación.

En los indicadores donde los niños evaluados tienen mayor dificultad en los indicadores 04 y 05; donde obtienen el 73% en inicio y el 14% en proceso; observándose que no ejecutan colecciones de todos - algunos objetos y no agrupan objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, se hace la necesidad de aplicar un programa de juegos didácticos, encaminadas a mejorar el nivel del desarrollo de la noción de agrupación, niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- **I.E.I:** “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca.
- **Edad:** 4 años
- **Número de niños:** 11 niños
- **Docente responsable:** BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA
- **Docente asesora:** MG. LUISA SECLEN GUERRERO

b) Objetivo:

- Desarrollar la noción de agrupación, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, a través de la aplicación de un programa de juegos didácticos.

c) Contenido del programa:

La relación que presentamos es el programa de juegos didácticos seleccionados para desarrollar la noción de agrupación.

N°	JUEGOS DIDÁCTICOS
1	Juego “Agrupando cantidades de objetos”
2	Juego “Agrupando colecciones uno – ninguno”
3	Juego “Agrupando objetos más que – menos que”
4	Juego “Agrupando colecciones todos - algunos”
5	Juego “Agrupando objetos grandes-medianos-pequeños”
6	Juego “Agrupando todos-ninguno objetos”

7	Juego “Agrupando objetos por su grosor”
8	Juego “Agrupando pocos-muchos objetos”
9	Juego “Agrupando uno-ninguno objeto”
10	Juego “Agrupando cantidades”
11	Juego “Agrupando todos-algunos objetos”
12	Juego “Agrupando objetos por su tamaño”
13	Juego “Agrupando colecciones todos - ninguno”
14	Juego “Agrupando objetos según su grosor”

2.2.2. Componente didáctico

El componente didáctico en el cual se ubica específicamente el programa de juegos didácticos, es el componente contenido, específicamente la dimensión cognoscitiva del componente contenido.

En este sentido, las actividades propuestas corresponden al componente contenido del proceso enseñanza-aprendizaje, porque este componente es el que tiene como elemento

fundamental las competencias las cuales se desagregan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes.

Los juegos didácticos que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por las docentes, pero cuando se trabaja con niños lo importante es lo práctico característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

Como se sabe existen una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación. El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Se ha elegido esta denominación pues consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significado.

I. Parte Informativa

Dedicada a registrar los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los estudiantes, las referencias curriculares, el tema y los autores.

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida toma en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñe y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se

denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 45 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje

Guardando coherencia con el modelo presentado se diseñaron y aplicaron 14 sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	: “Rambran”
1.2. Sección	: Única
1.3. Área Curricular	: Matemática.
1.4. Denominación actividad	: Juego “Agrupando cantidades de objetos”
1.5. Fecha	: abril 2019
1.6. Duración	: 50 Minutos
1.7. Docentes	: BECERRA MENDOZA, BERENIZA HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos, mediante el juego “Agrupando cantidades de objetos”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, pocos - muchos	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores de evaluación
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Las docentes inician la sesión, diciendo a todos los niños que vamos hacer un recorrido al mercado.</p> <p>Los niños observan los productos en venta. Se interroga ¿todos los productos estarán en desorden? ¿Cómo se encuentran las frutas? ¿Las verduras como el tomate están en diferentes lugares.</p> <p>Las docentes explican a todos los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Agrupar y</p>		15'	Participa activamente en el juego ordenar o agrupar objetos en forma libre

	comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.			
PROCESO	<p>Se les propone a los niños el siguiente juego: "Agrupando cantidades". El objetivo del juego es que los niños y las niñas formen grupos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos y luego las señalen en voz alta.</p> <p>Reglas del juego los equipos no pueden repetir los criterios de agrupación. Se anotará un punto al equipo, por respuesta correcta. Cada equipo jugará dos veces, luego se intercambiarán los roles. Se organizarán en tres equipos con distintos nombres y cada uno tendrá roles.</p> <p>Presentamos material concreto: Los niños agrupan los bloques por sus características iguales</p> <p>Preguntamos: ¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo agrupen según su cantidad: ¿Cómo lo hemos ordenado?, Observamos a cada grupo de objetos: ¿Cuáles son los iguales?</p> <p>Con todos los niños repasamos las agrupaciones que tienen las mismas características.</p> <p>Las docentes entregan a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Encierra en un círculo con crayola roja donde hay muchas pelotas, pinta con crayola verde</p>	<p>Bloques</p> <p>Ficha de trabajo</p>		<p>Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.</p>

	<p>donde hay pocas pelotas. Ficha de Trabajo N°01.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.</p>			
SALIDA	<p>Metacognición</p> <p>Reflexionan meta cognición respondiendo a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos nuestras dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? ¿Qué es organizar?</p>		5'	Participa en la evaluación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
- 1.2. Sección : Única
- 1.3. Área Curricular : Matemática.
- 1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando colecciones uno – ninguno”
- 1.5. Fecha : abril 2019
- 1.6. Duración : 50 Minutos
- 1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de utilizar material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno, mediante el juego “Agrupando colecciones uno – ninguno”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, uno - ninguno	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se inicia la sesión desarrollando en el patio, el juego “buscando el tesoro”</p> <p>En asamblea las docentes anuncian que hay un tesoro escondido e interroga ¿Qué podemos hacer para encontrarlo? ¿Qué cosas habrá dentro? ¿Podemos ir a buscarlo? ¿De qué manera?</p>	<p>Pelota</p> <p>Patio de recreo.</p>	15'	Participa activamente en el juego

	Las docentes explican a los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Utilizar material concreto para agrupar en forma colecciones de uno – ninguno.			
PROCESO	<p>Pedimos a todos los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas</p> <p>Preguntamos ¿en qué grupo hay una niña?</p> <p>Las docentes ejecutan una dinámica “uno-ninguno”</p> <p>Las docentes entregan suvenir: “perritos y vacas”, los niños tendrán que imitar los sonidos del animal que les ha tocado, de tal manera que pueda encontrar a los compañeros que emiten al mismo sonido y forman 2 grupos, en el primer grupo solo hay un niño y en el segundo grupo habrá ninguna niña. Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer las agrupaciones hay niños que se quedaron solo</p> <p>¿En qué grupo hay algunos niños?</p> <p>¿En qué grupo hay un niño? ¿En qué grupo no hay ninguna niña?</p> <p>Presentamos material concreto:</p> <p>-Muchas piedras, pocas chapas</p>	<p>Máscaras de animales</p> <p>Chapas Piedras Palos</p>	35'	<p>Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno – ninguno.</p>

	<p>-Muchos embudos, pocos palos</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay uno? , ¿Dónde hay algunos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades uno y ninguno observando los grupos.</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Agrupar y colorear donde hay uno niño y encerrar de color rojo donde hay ninguna niña. Ficha de Trabajo N°02</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.</p>	Hoja de trabajo		
SALIDA	<p>Metacognición</p> <p>Responde a interrogantes como:</p> <p>¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos</p>	Preguntas	5 min	

	las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?			Participa en la evaluación.
--	--	--	--	-----------------------------

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	: “Rambran”
1.2. Sección	: Única
1.3. Área Curricular	: Matemática.
1.4. Denominación actividad	: Juego “Agrupando objetos más qué – menos qué”
1.5. Fecha	: abril 2019
1.6. Duración	: 50 Minutos
1.7. Docentes	: BECERRA MENDOZA, BERENIZA HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de enunciar la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, mediante el juego “Agrupando objetos más qué – menos qué”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de las cantidades de objetos más que – menos qué	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Las docentes invitan a todos los niños a ir al patio para realizar el juego.</p> <p>Después de ejecutado el juego y reunidos en círculo realizan un comentario respondiendo a: ¿Cuántas/os niñas y niños se agruparon? ¿De cuantas maneras se iban agrupando?</p> <p>Las docentes explican a los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Enunciar la comparación de cantidades de objetos más que – menos que</p>	Pelota Patio de recreo.	15'	Participa activamente en el juego
PROCESO	<p>Pedimos a todos los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas, preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas?</p> <p>La docente ejecuta una dinámica Simón manda</p> <p>La docente reparte mascararas: “pollos y gatos”, los niños tendrán que imitar los sonidos del animal que les ha tocado, de tal manera que pueda encontrar a los compañeros que emiten al mismo</p>	Máscaras de animales	35'	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos que

	<p>sonido y forman 2 grupos, en el primer grupo habrán más que y en el segundo grupo habrán menos que niños. Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer las agrupaciones</p> <p>¿En qué grupo hay más niños?</p> <p>¿En qué grupo hay menos niños?</p> <p>Presentamos material concreto:</p> <p>-Más piedras, menos chapas</p> <p>-Menos embudos, más palos</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay más? , ¿Dónde hay menos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades más que – menos que observando los grupos.</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p>	<p>Chapas Piedras Embudos Palos</p> <p>Hoja de trabajo</p>		
--	--	--	--	--

	<p>Agrupar y encerrar donde hay más pelotas, colorear donde hay menos pelotas. Ficha de Trabajo N°03.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.</p>			
SALIDA	<p>Metacognición</p> <p>Responde a las interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p>	Preguntas	5 min	Participa en la evaluación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
1.2. Sección : Única
1.3. Área Curricular : Matemática.
1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando colecciones todos - algunos”
1.5. Fecha : Abril 2019
1.6. Duración : 50 Minutos
1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar colecciones de todos - algunos objetos, mediante el juego “Agrupando colecciones todos - algunos”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, de colecciones de todos - algunos objetos	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Las docentes invitan a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a subir al trencito, donde los niños elegirán su subida.</p> <p>A la voz, de las docentes cada niño subirá al vagón que más le guste.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué color tienen los vagones? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos subieron al tren? • ¿Por qué no subieron al vagón celeste? <p>Las docentes dan a conocer el propósito de la sesión: Ejecutar colecciones de todos - algunos objetos.</p>	Siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Los pequeños trencitos”, el cual consiste que las docentes indican a todos los niños que se coloquen en forma ordenada en el patio, al frente de todos los niños, la docente mostrará vagones de diferentes colores, el cual al sonido del silbato cada niño subirá a cada vagón de su preferencia. Terminada el juego en un tiempo determinado y cuando</p>	Silbato Tiza Patio	10 min	Ejecutar colecciones de todos - algunos objetos.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
1.2. Sección : Única
1.3. Área Curricular : Matemática.
1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando objetos grandes-medianos-pequeños”
1.5. Fecha : Mayo 2019
1.6. Duración : 50 Minutos
1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños, mediante el juego “Agrupando objetos grandes-medianos-pequeños”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de las agrupaciones grandes – medianos – pequeños	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
<p>INICIO</p>	<p>Motivación Las docentes inician la sesión con la narración sencilla del cuento de los enanos Para eso cada niño recibe una imagen de cada enanito</p> <p>A medida que las docentes narran la historia en forma sencilla y de acuerdo a la imagen que les tocó, cada niña y va colocando en el piso ¿Cómo son los enanos? ¿Qué tamaño tiene cada uno? ¿Conoces otros que tienen diferentes tamaños?</p> <p>Las docentes explican a los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños.</p>	<p>Imágenes de animales</p> <p>Siluetas de animales</p>	<p>10 min</p>	<p>Participa activamente del juego.</p>
<p>PROCESOS</p>	<p>Las docentes piden a todos los niños que formen tres grupos, donde se colocaran todos los niños más grandes en el otro grupo todos los niños medianos y el último grupo los niños más pequeños.</p> <p>Luego se colocara tres ula ula y a la orden del silbato los niños se ubicaran</p>	<p>Ulaula</p>	<p>35 min</p>	<p>Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños</p>

	<p>dentro del ula ula los más grandes, los medianos y los más pequeños.</p> <p>Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer las agrupaciones</p> <p>¿En qué grupo son los más grandes?</p> <p>¿Dónde se encuentran los niños medianos? ¿En qué grupo son los pequeños?</p> <p>Las docentes presentan material concreto:</p> <p>Los niños agruparan de acuerdo a la consigna de la docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los grandes agrupar con una tira azul. • Los medianos agrupan con una tira verde. • Los pequeños agrupan con una tira amarilla <p>Las docentes piden a todos los niños que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades grandes –medianos – pequeños observando los grupos.</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Agrupar y colorear de azul los objetos grandes, de amarillo los objetos</p>	<p>Bloques</p> <p>Chapas</p> <p>Maderas</p> <p>Semillas</p>		
--	---	---	--	--

	<p>medianos y de verde los objetos pequeños. Ficha de Trabajo N°05.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes</p>	Ficha de trabajo		
SALIDA	<p>Metacognición</p> <p>, responde a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p>		5 min	Participa en la evaluación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
- 1.2. Sección : Única
- 1.3. Área Curricular : Matemática.
- 1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando todos-ninguno objetos”
- 1.5. Fecha : Mayo 2019
- 1.6. Duración : 50 Minutos
- 1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones de todos–ninguno objeto, mediante el juego “Agrupando todos-ninguno objetos”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de las colecciones de todos–ninguno objetos	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Las docentes invitan a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar a los animalitos (pollos, patos, gallinas, pavos)</p> <p>A la voz de las docentes cada niño toma la cantidad de animales que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué animales compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos animales hay? <p>Las docentes dan a conocer el propósito de la sesión: Realizar colecciones de todos–ninguno objetos</p>	siluetas	10 min.	<p>Muestra interés durante la actividad</p> <p>Participa activamente en el juego</p>
P R O C E S O	<p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Los animalitos”.</p> <p>El juego inicia cuando la docente forma 2 grupos de 5 niños cada uno, el cual de acuerdo a su indicación, agrupan todas las siluetas de animalitos, y además agrupan las siluetas de animales de granja.</p>	<p>Silbato</p> <p>caja</p> <p>pelotas</p>	10 min	Realiza colecciones de todos–ninguno objetos

	<p>El juego termina en un tiempo determinado, gana el grupo que lo haya realizado correctamente.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejaran de agrupar, comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos” “ninguno.</p> <p>Presentamos material concreto:</p> <p>Siluetas de animales, piedras, palos, animales plásticos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay más objetos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa y encierra con amarillo donde están todos los animales de la selva y encierra con verde el grupo donde no hay ningún animalito de la selva. Ficha de trabajo N°06.</p>	<p>Siluetas de animales</p> <p>Piedras</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	
--	--	---	----------------------------------	--

	Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.			
C I E R R E	Metacognición Responde a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?	preguntas	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
1.2. Sección : Única
1.3. Área Curricular : Matemática.
1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando objetos por su grosor”
1.5. Fecha : Mayo 2019
1.6. Duración : 50 Minutos
1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupar material concreto de acuerdo al grosor, mediante el juego “Agrupando objetos por su grosor”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, de acuerdo a su grosor	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se inicia la sesión, pidiéndoles a todos los niños a que observen los materiales que se encuentran en aula en la zona de construcción.</p> <p>Las docentes explican a todos los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.</p>	Material	15'	Participa activamente en el juego
PROCESO	<p>Se les propone a los niños el siguiente juego: “Nos juntamos de muchas maneras”. El objetivo del juego es que los niños y las niñas formen grupos según características comunes grueso - delgado y luego las señalen en voz alta.</p> <p>Reglas del juego los equipos no pueden repetir los criterios de agrupación. Se anotará un punto al equipo, por respuesta correcta. Cada equipo jugará dos veces, luego se intercambiarán los roles. Se organizarán en tres equipos con distintos nombres y cada uno tendrá roles.</p> <p>Presentamos material concreto: Los niños agrupan los bloques por sus características iguales Preguntamos:</p>	Bloques		Agrupa material concreto de acuerdo al grosor

	<p>¿Qué observamos? Pedimos que lo agrupen según sus criterios iguales.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos.</p> <p>¿Cuáles son los iguales? Con los niños repasamos las agrupaciones que tiene las mismas características grueso – delgado.</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Agrupar y colorear de azul los objetos delgados y de color verde a los objetos delgados. Ficha de Trabajo N°07.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.</p>	Ficha de trabajo		
SALIDA	<p>Metacognición</p> <p>Responde a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p>	Preguntas	5 min	Participa en la evaluación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	: “Rambran”
1.2. Sección	: Única
1.3. Área Curricular	: Matemática.
1.4. Denominación actividad	: Juego “Agrupando pocos-muchos objetos”
1.5. Fecha	: Mayo 2019
1.6. Duración	: 50 Minutos
1.7. Docentes	: BECERRA MENDOZA, BERENIZA HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos, mediante el juego “Agrupando pocos-muchos objetos”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, pocos - muchos	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se inicia la sesión desarrollando en el patio, el juego “El mata gente”</p> <p>Después de ejecutado el juego y reunidos en círculo realizan un comentario respondiendo a: ¿Cuántas/os niñas y niños había al comienzo en el centro del juego? ¿A medio juego, cuántos niñas y niños había? ¿Casi al finalizar el juego, cuántas/os niñas y niños habían jugado? ¿Terminado el juego, cuántos concursantes quedaron al centro?..</p> <p>Las docentes explican a todos los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.</p>	Pelota Patio de recreo.	15'	Participa activamente en el juego
PROCESOS	<p>Las docentes piden a todos los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas</p> <p>Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas?</p> <p>Las docentes ejecutan una dinámica “pocos - muchos”.</p> <p>Las docentes reparten mascararas: “gallos y gallinas”, los niños tendrán</p>		35'	Agrupa y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos

	<p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Agrupar objetos y encerrar con color verde donde hay muchos gallos, y, colorear donde hay pocas gallinas.</p> <p>Ficha de Trabajo N°08.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	Hoja de trabajo		
SALIDA	<p>Metacognición</p> <p>Responde a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p>	Preguntas	5 min	Participa en la evaluación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	: “Rambran”
1.2. Sección	: Única
1.3. Área Curricular	: Matemática.
1.4. Denominación actividad	: Juego “Agrupando uno-ninguno objeto”
1.5. Fecha	: Mayo 2019
1.6. Duración	: 50 Minutos
1.7. Docentes	: BECERRA MENDOZA, BERENIZA HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de utilizar material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno, mediante el juego “Agrupando uno-ninguno objeto”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de las colecciones uno - ninguno	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Las docentes invitan a todos los niños a observar un sobre dorado. Luego les menciona que el rey ha mandado un sobre con diferentes actividades que debemos cumplir. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Ustedes cumplirán las órdenes que ha enviado el rey? <p>Las docentes dan a conocer el propósito de la sesión: Utilizar material concreto para agrupar en forma colecciones de uno – ninguno.</p>	siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego
P R O C E S O	<p>Salimos al patio y realizamos el juego “A la orden del rey”, llevando el sobre donde están las actividades que manda a realizar</p> <p>“A la orden del rey”, que los niños que tienen zapatillas blancas salten Los demás niños escuchan la orden las docentes les piden a los niños que observen y que se agrupen los de polos de color amarillo y salten, quedándose ya agrupados, Luego abre el sobre y les lee lo que el rey ordena que las niñas que tienen lazo</p>	Recursos humanos Sobre Cartulina Tizas	30 min	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno

	<p>blanco bailen extendiendo sus manos.</p> <p>Terminando la acción los niños se quedan agrupados, seguidamente se abre el sobre y el rey ordena que los que tienen zapatillas blancas giren con un solo pie, quedando luego agrupados finalmente el rey ordena a gatear a los niños que han traído corbata se observaban y se agrupan, luego la docente les pide que observen las agrupaciones comparando ¿dónde hay: uno-ninguno?</p> <p>Presentamos material concreto: conos, bloques lógicos, botones, cuentas, cubos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de los cuantificadores uno- ninguno.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos los cuantificadores “uno-ninguno”</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de pajaritos, Agrupa y colorea la mesa donde no hay ninguna naranja y encierra la mesa</p>	<p>Conos</p> <p>Bloques</p> <p>Botones</p> <p>cuentas</p>		
--	---	---	--	--

	<p>donde hay una naranja. Ficha de Trabajo N°09.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.</p>	ficha de trabajo		
C I E R R E	<p>Metacognición</p> <p>Responden a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p>	Preguntas	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
- 1.2. Sección : Única
- 1.3. Área Curricular : Matemática.
- 1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando cantidades”
- 1.5. Fecha : Mayo 2019
- 1.6. Duración : 50 Minutos
- 1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de enunciar la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, mediante el juego “Agrupando cantidades”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidades de objetos más que – menos qué	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Las docentes invitan a todos los niños a salir al patio.</p> <p>Luego les menciona que hoy realizan una carrera de los conejos, donde todos los niños que deseen salir a correr se colocan en la línea, cuando escuchen el silbato les invita a que corran y lleguen a la meta.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Llegaron más niños a la meta? • ¿Fueron menos niños los que llegaron a la meta? <p>Las docentes dan a conocer el propósito de la sesión: Enunciar la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué</p>	siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego.
P R O C E S O	<p>Las docentes invitan a todos los niños y niñas a salir al patio donde ellos tendrán que ser los conejitos, y 5 parejas de niños serán las dos casitas.</p> <p>Luego las docentes les invita a saltar con las orejitas de conejos donde esperan la orden: ¡conejitos a su casa! los niños verán en que casita se ubican. Luego</p>	Recursos humanos Tiza silbato	30 min	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué

	Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.			
C I E R R E	Metacognición Responden a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?	Voz Pizarra plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
1.2. Sección : Única
1.3. Área Curricular : Matemática.
1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando todos-algunos objetos”
1.5. Fecha : Junio 2019
1.6. Duración : 50 Minutos
1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar colecciones de todos - algunos objetos, mediante el juego “Agrupando todos-algunos objetos”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidades todos - algunos	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p>	<p>Las docentes invitan a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a subir al tren, donde los niños elegirán su subida.</p> <p>A la voz, la docente cada niño subirá al vagón que más le guste.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué color tienen los vagones? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos subieron al tren? • ¿Por qué no subieron al vagón verde? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Ejecutar colecciones de todos - algunos objetos.</p>	<p style="text-align: center;">Siluetas</p>	<p style="text-align: center;">10 min.</p>	<p style="text-align: center;">Participa activamente en el juego.</p>
<p style="text-align: center;">P R O C E S</p>	<p>Salimos al patio y realizamos el juego “Los trencitos de la felicidad”, el cual consiste que la docente indica a todos los niños que se coloquen en forma ordenada en el patio, al frente de todos los niños, la docente mostrará vagones de diferentes colores, el cual al sonido del silbato cada niño subirá a cada vagón de su preferencia. Terminada el juego en un tiempo determinado y cuando todos los niños estén subidos en algún vagón.</p>	<p style="text-align: center;">Silbato Tiza Patio costal</p>	<p style="text-align: center;">10 min</p>	<p style="text-align: center;">Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
1.2. Sección : Única
1.3. Área Curricular : Matemática.
1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando objetos por su tamaño”
1.5. Fecha : Junio 2019
1.6. Duración : 50 Minutos
1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños, mediante el juego “Agrupando objetos por su tamaño”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de las cantidades grande mediano y pequeños	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Las docentes inician la sesión con la narración sencilla del cuento de los arboles Para eso cada niño recibe una imagen de cada árbol.</p> <p>A medida que la docente narrada la historia en forma sencilla y de acuerdo a la imagen que les tocó, cada niña y va colocando en el piso ¿Cómo son los árboles? ¿Qué tamaño tiene cada uno? ¿Conoces otros que tienen diferentes tamaños?</p> <p>Las docentes explican a los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.</p>	<p>Imágenes de arboles</p> <p>Siluetas de arboles</p>		<p>Participa activamente de la narración.</p> <p>Menciona los objetos por su tamaño</p>
	<p>Las docentes piden a todos los niños que formen tres grupos, donde se colocaran todos los niños más grandes en el otro grupo todos los niños medianos y el último grupo los niños más pequeños.</p> <p>Luego se colocara tres cuerdas de colores y a la orden del silbato los niños se ubicaran</p>	Cuerdas de colores		Agrupa objetos de acuerdo a

	Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes	Ficha de trabajo		
SALIDA	Metacognición Responde a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?		5'	Participa en la evaluación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : “Rambran”
- 1.2. Sección : Única
- 1.3. Área Curricular : Matemática.
- 1.4. Denominación actividad : Juego “Agrupando colecciones todos - ninguno”
- 1.5. Fecha : Junio 2019
- 1.6. Duración : 50 Minutos
- 1.7. Docentes : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones de todos–ningunos objetos, mediante el juego “Agrupando colecciones todos - ninguno”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Realizar colecciones de todos–ningunos objetos.	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Las docentes invitan a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas.</p> <p>Las docentes mencionan e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Qué haremos con las pelotas? <p>Las docentes dan a conocer el propósito de la sesión: Realizar colecciones de todos–ningunos objetos.</p>	Siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Lanzando balones “. Los niños lanzarán el balón con la mano, desde el punto de partida hasta la canasta o cesto donde está su equipo.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejaran de lanzar, luego se realizará el conteo de las pelotas por equipo, comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos” “ningunos”</p> <p>Presentamos material concreto: Canasta, Cestos, Pelotas, Silbato, Botones, Palos, Animales plásticos</p> <p>Preguntamos</p>	Silbato Caja canasta pelotas	10 min	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.

	<p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay ningún objeto?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades “todos” “ningunos” observando los grupos.</p> <p>Las docentes entregan a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Colorea el árbol donde están todas las manzanas y encierra con rojo el árbol donde no hay ninguna manzana. Ficha Trabajo N°13.</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.</p>	<p>Cestos</p> <p>Pelotas</p> <p>Silbato</p> <p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	
C I E R R E	<p>Metacognición</p> <p>Responde a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo o hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p>	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>plumones</p>	<p>10 min.</p>	<p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 14

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I** : “Rambran”
- 1.2. Sección** : Única
- 1.3. Área Curricular** : Matemática.
- 1.4. Denominación actividad** : Juego “Agrupando objetos según su grosor”
- 1.5. Fecha** : Junio 2019
- 1.6. Duración** : 50 Minutos
- 1.7. Docentes** : BECERRA MENDOZA, BERENIZA
HERNANDEZ TAPIA, HEIDY LIANA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupar material concreto de acuerdo al grosor, mediante el juego “Agrupando objetos según su grosor”, mostrando con mucha seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Noción de agrupación	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidades según su grosor	Muestra con mucha seguridad y confianza.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Las docentes inician la sesión, pidiéndoles a todos los niños a que observen los materiales que se encuentran en aula en la zona de construcción.</p> <p>Las docentes explican a todos los niños sobre el objetivo o propósito de la actividad: Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.</p>	Material	15'	Participa activamente en el juego ordenar o agrupar objetos en forma libre
PROCESO	<p>Se les propone a los niños el siguiente juego: “Nos juntamos de diversas maneras”. El objetivo del juego es que los niños y las niñas formen grupos según características comunes grueso - delgado y luego las señalen en voz alta.</p> <p>Reglas del juego los equipos no pueden repetir los criterios de agrupación. Se anotará un punto al equipo, por respuesta correcta. Cada equipo jugará dos veces, luego se intercambiarán los roles. Se organizarán en tres equipos con distintos nombres y cada uno tendrá roles.</p> <p>Presentamos material concreto: Los niños agrupan los bloques por sus características iguales</p> <p>Preguntamos: ¿Qué observamos? Pedimos que lo agrupen según sus criterios iguales.</p>	Bloques		Agrupa material concreto de acuerdo al grosor.

	<p>¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos.</p> <p>¿Cuáles son los iguales? Con los niños repasamos las agrupaciones que tiene las mismas características por su grosor (grosso – delgado)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Agrupar objetos encerrando de color amarillo los objetos delgados y de color verde a los objetos gruesos. Ficha de Trabajo N°14.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de las docentes.</p>	Ficha de trabajo		
SALIDA	<p>Metacognición</p> <p>Responde a interrogantes como: ¿qué aprendimos ahora? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Cómo solucionamos las dificultades? ¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p>	Preguntas	5 min	Participa en la evaluación.

2.3. Evaluación de salida

TABLA 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Agrupar y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno.	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.
		NOCIÓN DE AGRUPACIÓN						
1	MARISA	A	A	A	A	A	A	A
2	LESLI	C	B	B	C	C	B	B
3	ALEXANDRO	B	C	B	B	B	B	C
4	MARGARET	A	A	A	A	A	A	A
5	CLARIXA	A	A	A	A	A	A	A
6	JOSÉ	A	A	A	B	A	A	B

7	MAGALI	A	A	A	A	A	A	A
8	JUAN	A	A	A	A	A	A	A
9	CLARIVET	A	A	A	A	A	A	A
10	MARITZA	A	A	A	A	A	A	A
11	JUNIOR	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	9	10	9	8	9	9	9
	B	1	1	2	2	1	2	1
	C	1	0	0	1	1	0	1
Porcentaje	A	82%	91%	82%	73%	82%	82%	82%
	B	9%	9%	18%	18%	9%	18%	9%
	C	9%	0%	0%	9%	9%	0%	9%

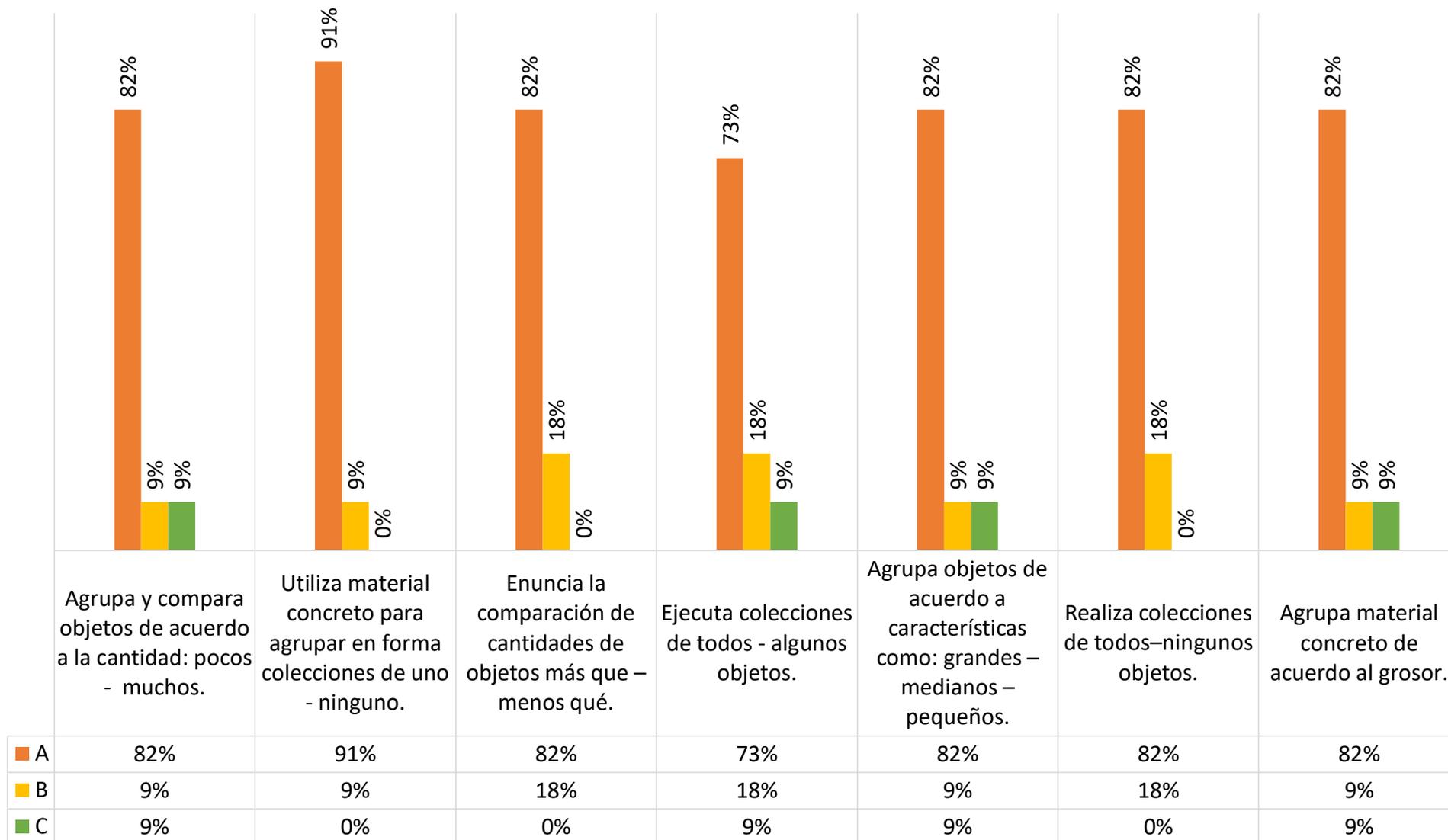
Fuente: Evaluación salida junio 2019

TABLA 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
NOCIÓN DE AGRUPACIÓN	Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.	9	82%	1	9%	1	9%	82%	13%	5%
	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno.	10	91%	1	9%	0	0%			
	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que - menos que.	9	82%	2	18%	0	0%			
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	8	73%	2	18%	1	9%			
	Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes - medianos - pequeños.	9	82%	1	9%	1	9%			
	Realiza colecciones de todos-ningunos objetos.	9	82%	2	18%	0	0%			
	Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.	9	82%	1	9%	1	9%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida junio 2019

GRÁFICO Nº 02: RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE SALIDA

En la tabla N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el desarrollo de la noción de agrupación; luego de haberse aplicado el programa de juegos didácticos, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto

En lo que respecta a logro (A), los promedios se aprecian un 82% de logro. En lo que respecta a inicio (C) tienen un promedio de solamente el 5%; todos con respecto a una población de 11 niños (100%), esto refleja que la gran mayoría de niños superó las dificultades que tenían en cuanto a la noción de agrupación.

En los indicadores donde los niños evaluados obtienen mayores progresos en los indicadores 01, 03, 05, 06 y 07; donde la mayoría obtienen el 82% de logro y solamente el 6% están en inicio; observándose que logran agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos, logran enunciar la comparación de cantidades de objetos más que – menos que, logran agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños, logran realizar colecciones de todos–ningunos objetos y logran agrupar material concreto de acuerdo al grosor.

Estos resultados se evidencian además en el gráfico N°02 y permitieron demostrar que la aplicación del programa de juegos didácticos, logró desarrollar la noción de agrupación de los niños del aula de 4 años del nivel inicial.

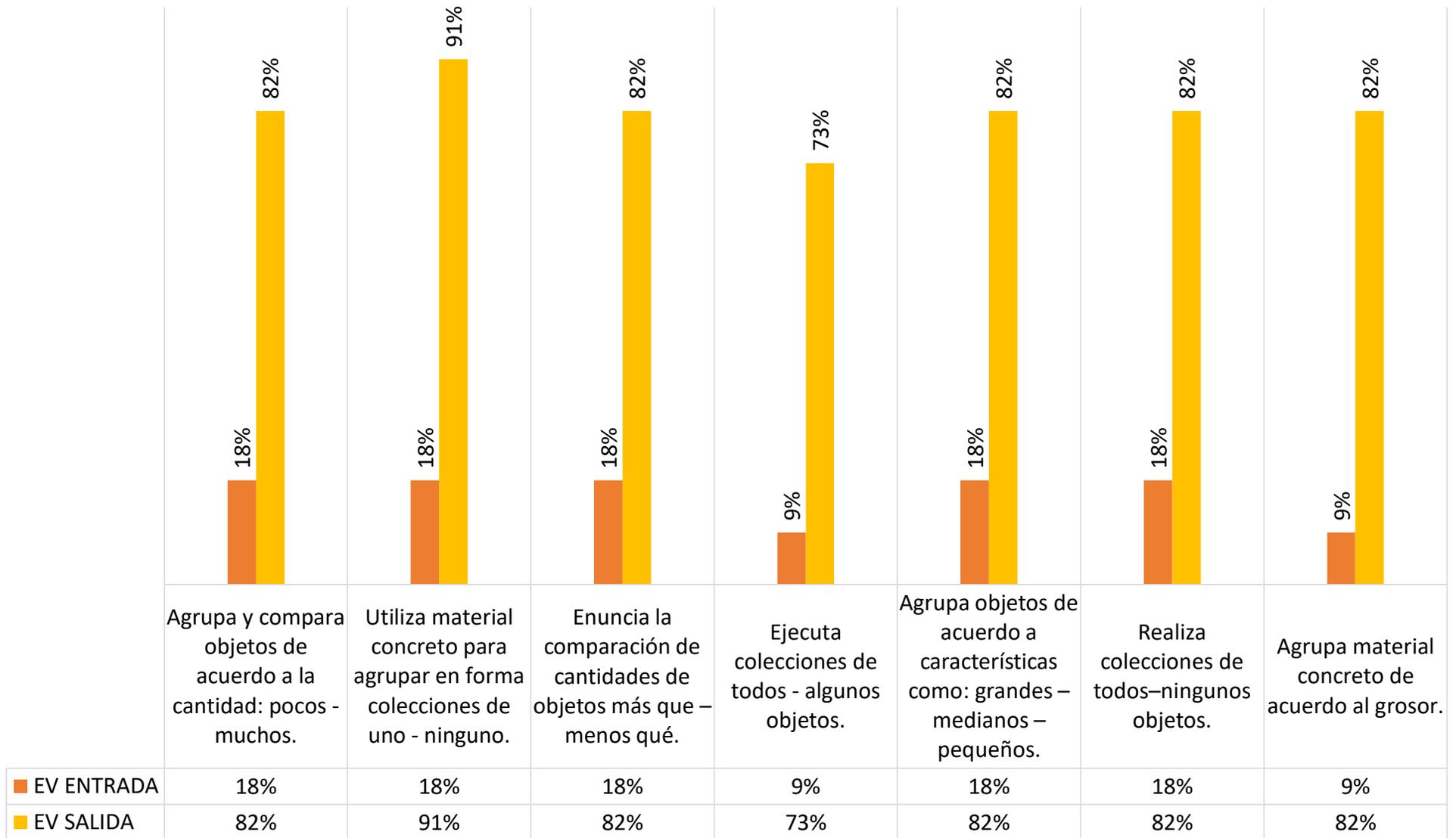
2.4. Resultados finales

TABLA N° 05: RESULTADOS FINALES OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
NOCIÓN DE AGRUPACIÓN	Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.	2	18%	9	82%	64%
	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno.	2	18%	10	91%	73%
	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.	2	18%	9	82%	64%
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	1	9%	8	73%	64%
	Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños.	2	18%	9	82%	64%
	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	2	18%	9	82%	64%
	Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.	1	9%	9	82%	73%
PROMEDIO						68%

Fuente: Evaluación de entrada y salida abril– junio 2019

GRÁFICO 03: COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida abril- junio 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

En la tabla N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos didácticos, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 68%.

En los indicadores se observan que en la evaluación de entrada los indicadores con mayor nivel de mejora; donde podemos apreciar que logro (A) tiene un porcentaje del 15%, en tanto en su evaluación de salida, logro (A) alcanza un porcentaje del 82%, esto con respecto a una población de 11 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 67%, de esta manera los niños intervenidos: Agrupan y comparan objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos, utilizan material concreto para agrupar en forma colecciones de uno – ninguno, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de todos - algunos objetos, agrupan objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños, realizan colecciones de todos–ningunos objetos y agrupan material concreto de acuerdo al grosor.

En los 7 indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la noción de agrupación, entre el 9% al 18%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos didácticos, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 73% y 91%.

Según los resultados obtenidos, los 11 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de agrupación.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Se identificó el desarrollo de la noción de agrupación de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, en la evaluación de entrada nos da como resultado que el desarrollo de la noción de agrupación es bajo, más de la mitad de los niños se encuentran en un nivel de inicio (c) no ejecutan colecciones de todos - algunos objetos, no agrupan objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.
- Se diseñó un programa de juegos didácticos, como contenido didáctico, genera y permite el desarrollo de la noción de agrupación, que a partir de la mediación de la docente pone en funcionamiento las habilidades para desarrollar los indicadores de la noción de agrupación, acorde a su edad.
- Se aplicó un programa de juegos didácticos, a los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, a través de 15 sesiones de aprendizaje para el desarrollo de las agrupaciones.
- Los resultados de la evaluación de salida los logros alcanzados por los niños de 4 años en el desarrollo de las agrupaciones, observándose que llegan a: Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos, utilizar material concreto para agrupar en forma colecciones de uno – ninguno, enunciar la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños, realizar colecciones de todos–ningunos objetos y agrupar material concreto de acuerdo al grosor.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida establecidas en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, podemos determinar que han mejorado significativamente en un 68%, en los elementos de la noción de agrupación.

3.2. Recomendaciones

- A las docentes de la Institución Educativa Inicial “Rambran” Caserío Rambran, Distrito Costan, Provincia y Región Cajamarca, se le sugiere aplicar el programa de juegos didácticos, como contenido didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar la noción de agrupación que incluya sesiones de aprendizajes dialogados y participativos y que despierte el interés en los niños y niñas.
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación del programa de juegos didácticos, para el desarrollo de la noción de agrupación, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.
- El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje de las agrupaciones, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias de la noción de agrupación, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cuatro años.

Bibliografía

- Cascallana, T. (1998). *Iniciación a las matemáticas*. Madrid: Editorial Santillana.
- Cofre, A. (1981). *Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Ferrero, L. (1991). *El juego y la Matemática*. Madrid: La Muralla.
- García, A. (2007). *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos*. Barcelona : Ediciones Ceac. S.A.
- Kamii, C. (1992). *El numero en la educación preescolar*. Madrid: Visor.
- Ortega. (1990). *Principios básicos de los juegos didácticos*. Madrid: Ed. Paidos.
- Piaget, J. (1956). *El aprendizaje por el juego motriz etapa infantil*. Madrid.: CEPE.
- Piaget, J. (1973). *Desenvolvimiento y desarrollo cognitivo: Estructuras cognitivas*. . Madrid: Paidos.
- Ramírez, I. (2001). *Los juegos didácticos*. Madrid: Editorial Santillana.
- Serrano, M. (1990). *El proceso de enseñanza aprendizaje*. Mérida: Talleres gráficos.

ANEXOS

ANEXO N° 01

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA
NOCIÓN DE AGRUPACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre:.....

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Agrupar y comparar objetos de acuerdo a la cantidad: pocos - muchos.			
02	Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno - ninguno.			
03	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.			
04	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.			
05	Agrupar objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.			
06	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.			
07	Agrupar material concreto de acuerdo al grosor.			

Tabla de Valoración

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO EN APRENDIZAJE	A	ALTO
PROCESO EN APRENDIZAJE	B	MEDIO
INICIO EN APRENDIZAJE	C	BAJO

ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

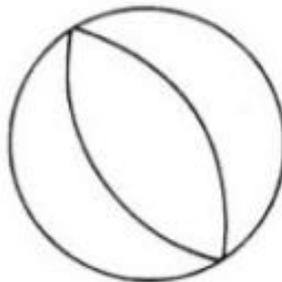
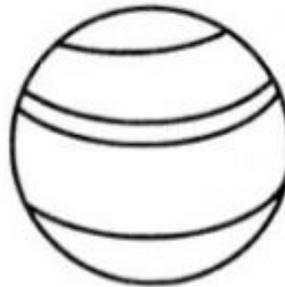
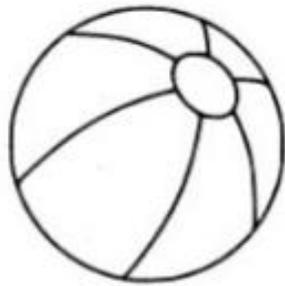
FICHA EVALUACIÓN N° 01

JUEGO: “AGRUPANDO CANTIDADES DE OBJETOS”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa objetos y encierra con color azul donde hay muchos, y, colorea donde hay pocos.



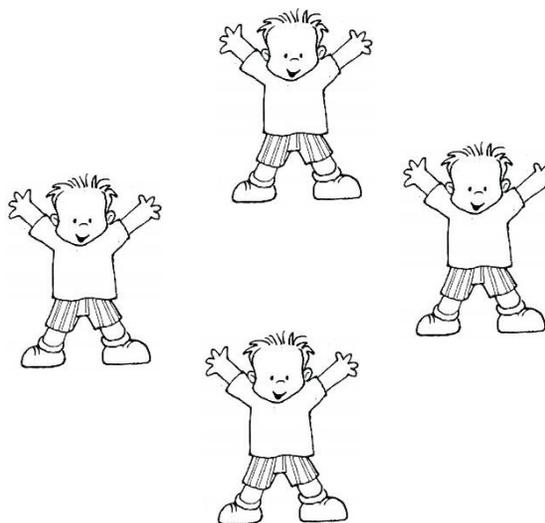
FICHA EVALUACIÓN Nº 02

JUEGO: “AGRUPANDO COLECCIONES UNO - NINGUNO”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y colorea donde hay uno niño y encierra de color rojo donde hay ninguna niña.



FICHA EVALUACIÓN Nº 03

JUEGO: “AGRUPANDO OBJETOS MÁS QUÉ - MENOS QUÉ”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y encierra donde hay más pelotas, colorea donde hay menos pelotas.



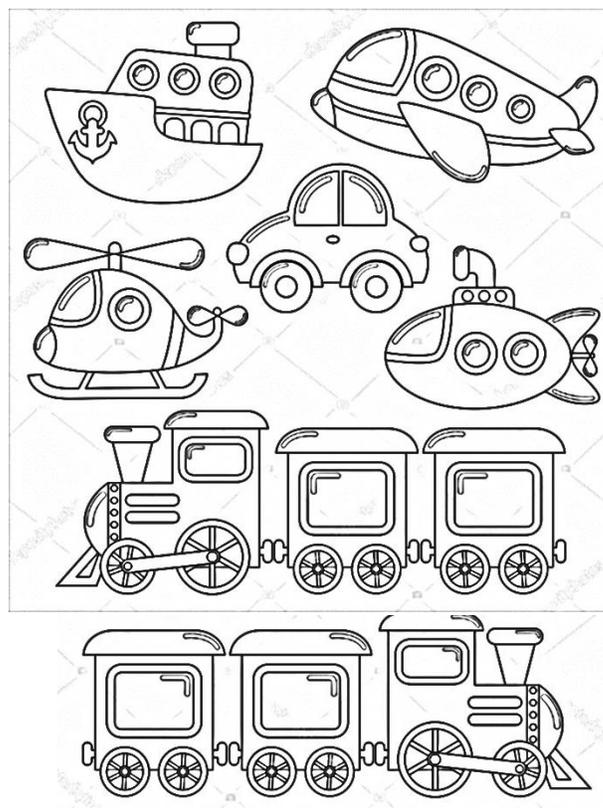
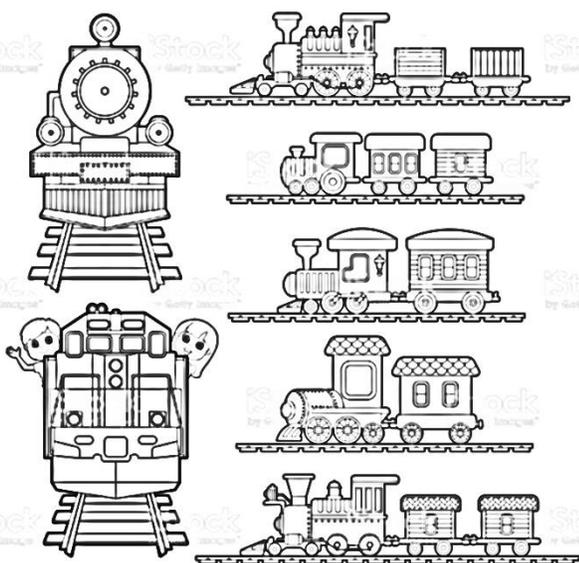
FICHA EVALUACIÓN Nº 04

JUEGO: "AGRUPANDO COLECCIONES TODOS - ALGUNOS"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y encierra de color verde todos los trenes y de color azul algunos trenes.



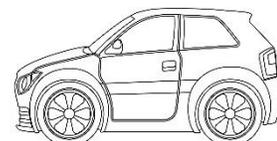
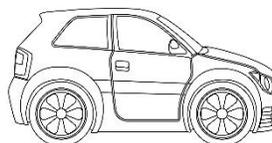
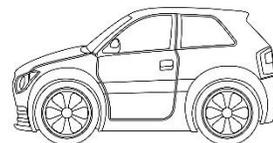
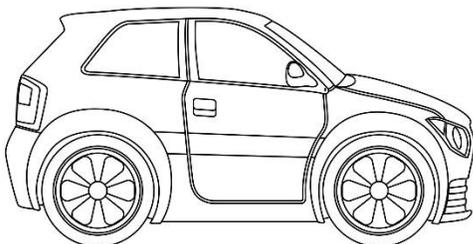
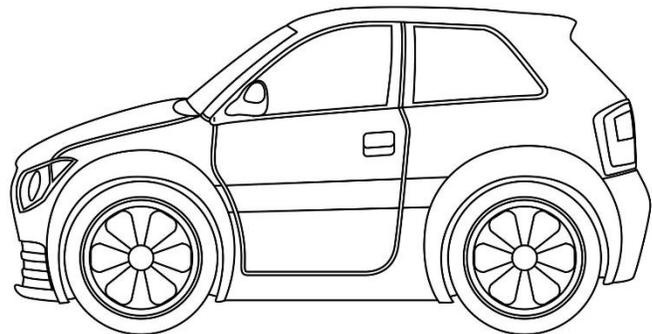
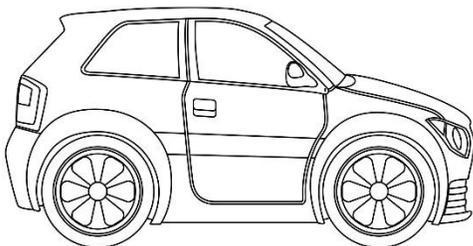
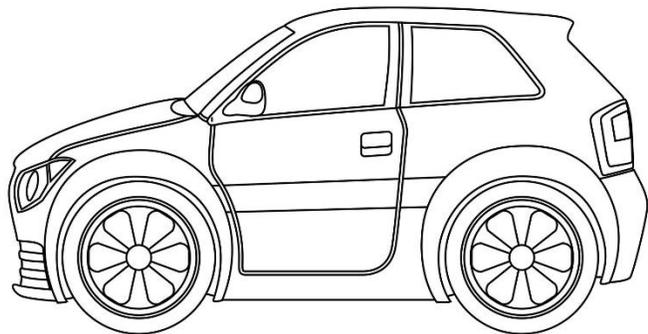
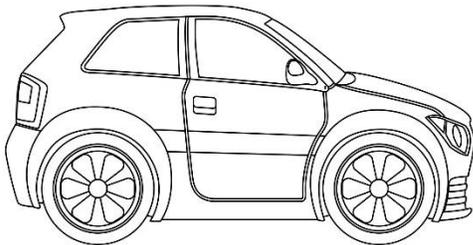
FICHA EVALUACIÓN Nº 05

JUEGO: “AGRUPANDO OBJETOS GRANDES-MEDIANOS- PEQUEÑOS”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y colorea de azul los objetos grandes, de amarillo los objetos medianos y de verde los objetos pequeños.



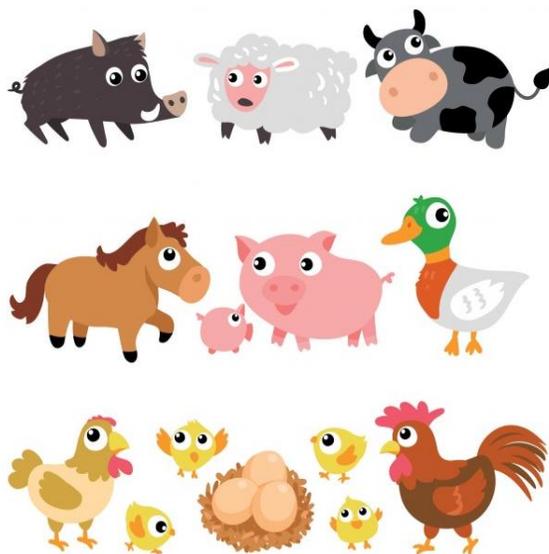
FICHA EVALUACIÓN Nº 06

JUEGO: "AGRUPANDO TODOS-NINGUNO OBJETOS"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y encierra con amarillo donde están todos los animales de la selva y encierra con verde el grupo donde no hay ningún animalito de la selva.



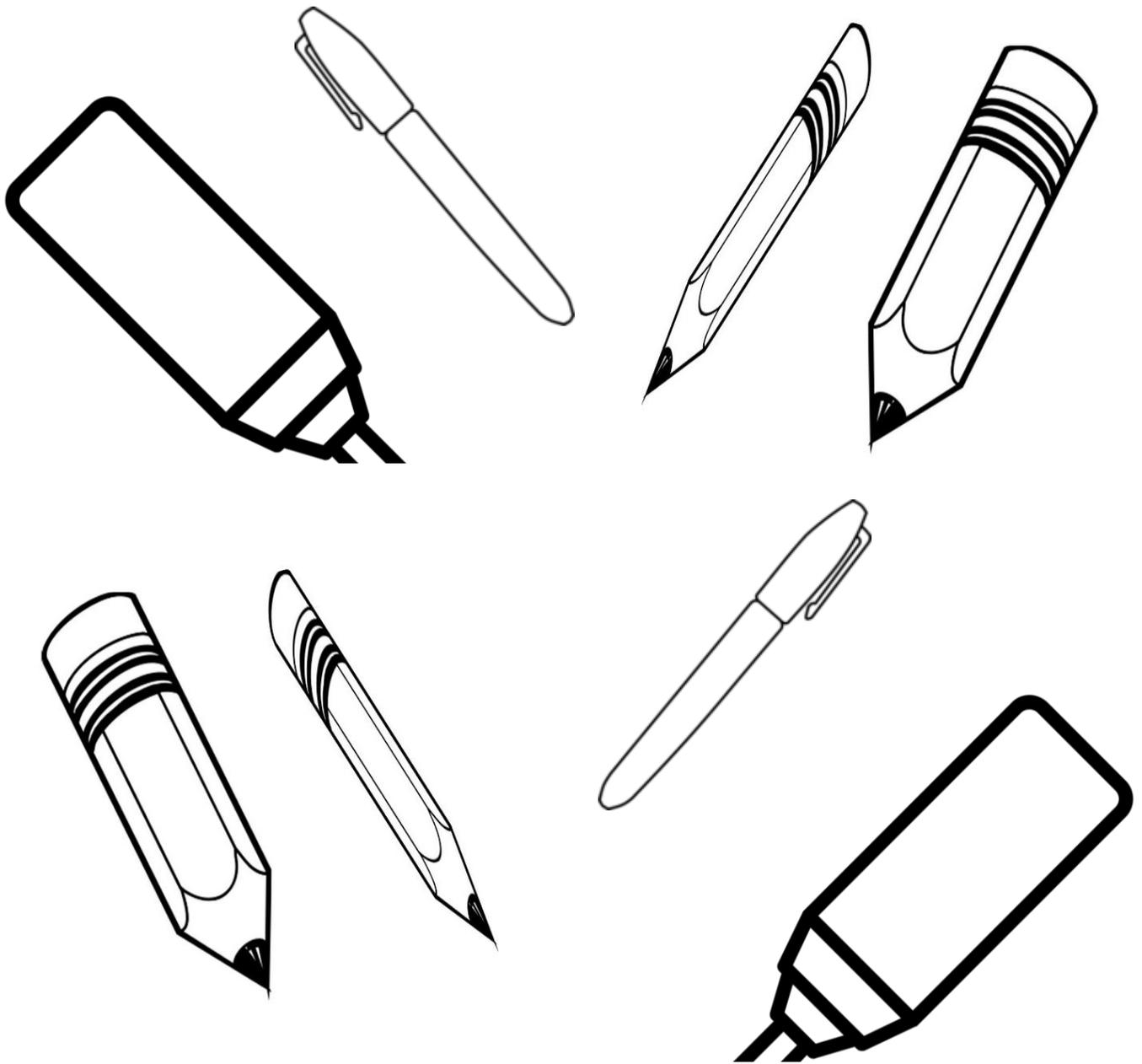
FICHA EVALUACIÓN Nº 07

JUEGO: “AGRUPANDO OBJETOS POR SU GROSOR”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y colorea de azul los objetos delgados y de color verde a los objetos delgados.



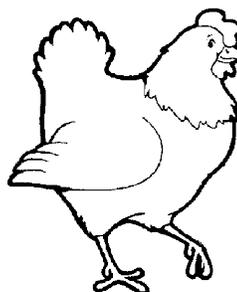
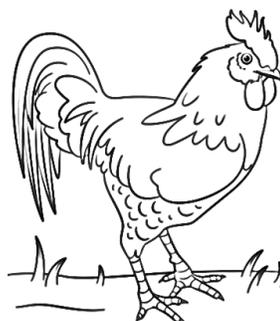
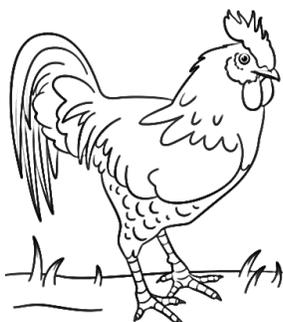
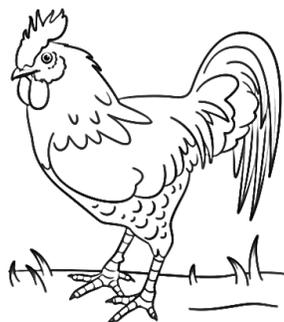
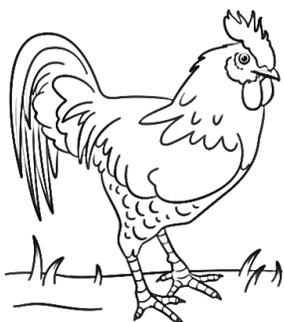
FICHA EVALUACIÓN Nº 08

JUEGO: “AGRUPANDO POCOS-MUCHOS OBJETOS”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa objetos y encierra con color verde donde hay muchos gallos, y, colorea donde hay pocas gallinas.



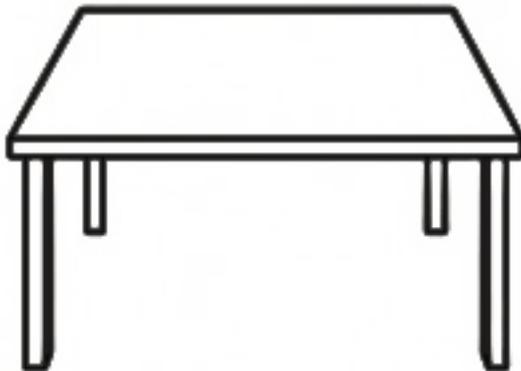
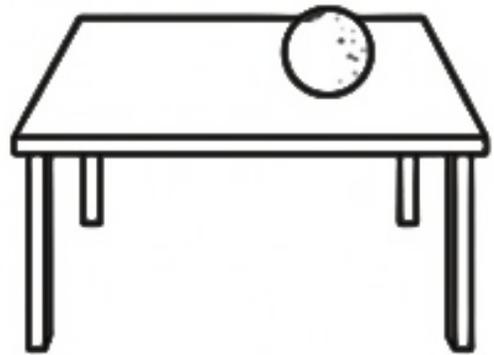
FICHA EVALUACIÓN Nº 09

JUEGO: "AGRUPANDO UNO-NINGUNO OBJETO"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y colorea la mesa donde no hay ninguna naranja y encierra la mesa donde hay una naranja.



FICHA EVALUACIÓN Nº 10

JUEGO: "AGRUPANDO CANTIDADES"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y colorea donde observan más conejos, encierra con un círculo rojo donde hay menos conejos.



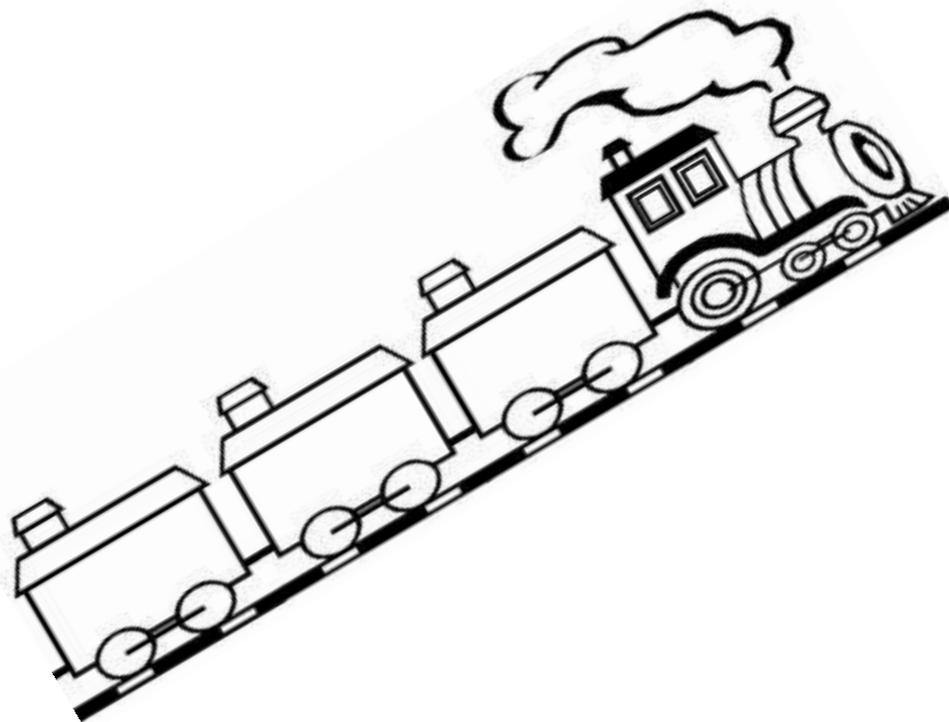
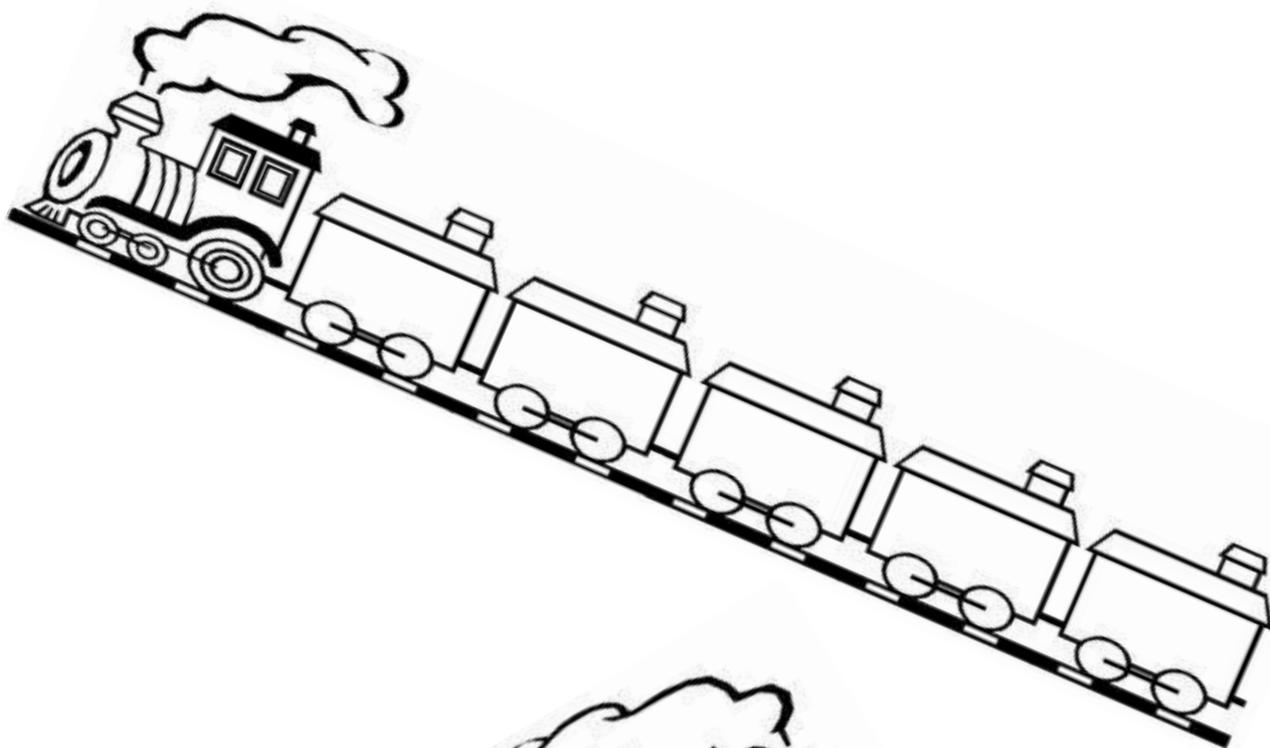
FICHA EVALUACIÓN Nº 11

JUEGO: “AGRUPANDO TODOS-ALGUNOS OBJETOS”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y encierra de color verde la imagen donde están todos los vagones y colorea donde están algunos vagones.



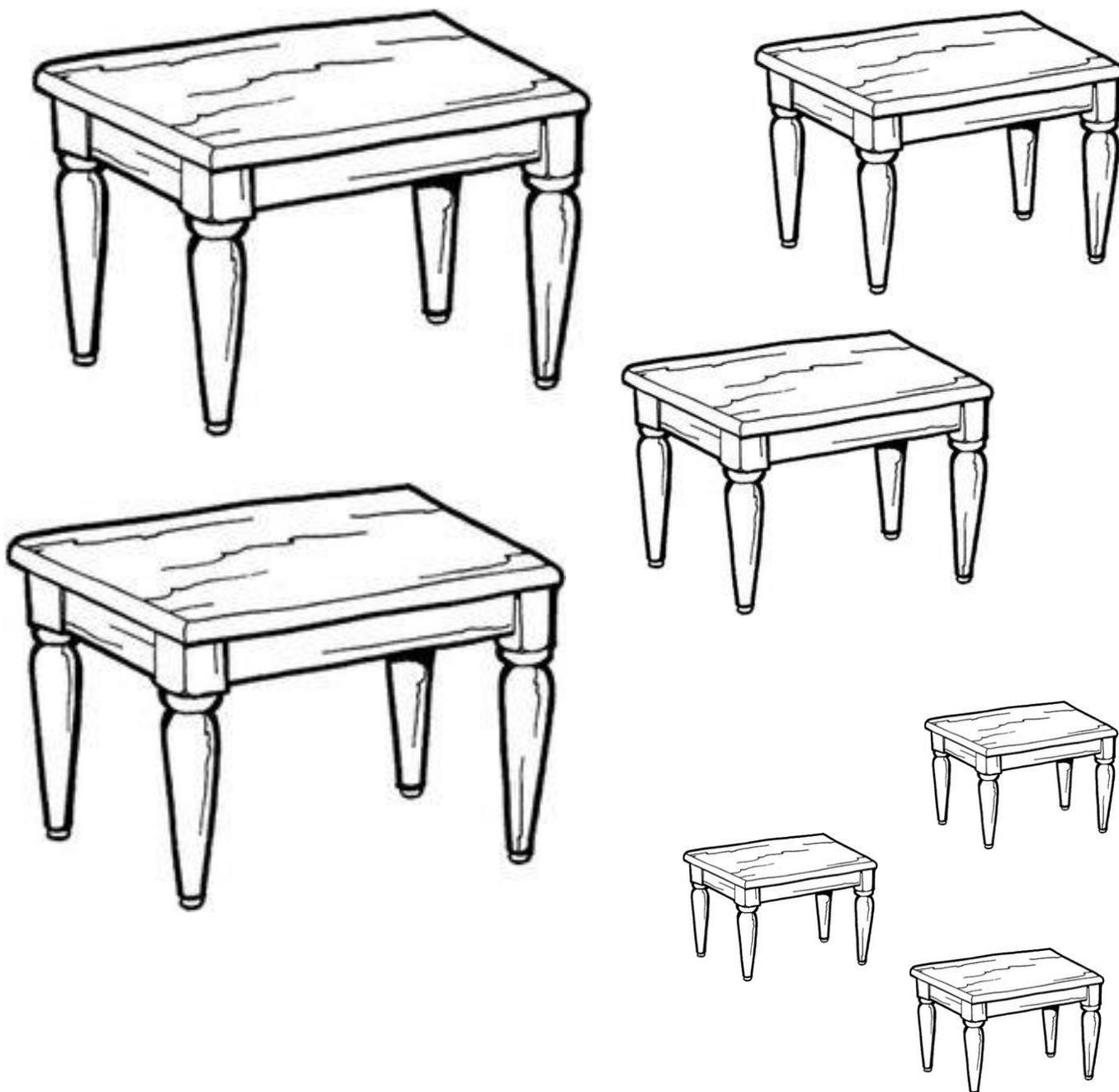
FICHA EVALUACIÓN Nº 12

JUEGO: "AGRUPANDO OBJETOS POR SU TAMAÑO"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y encierra los objetos de acuerdo a su tamaño (grande-mediano-pequeño) con diferentes colores.



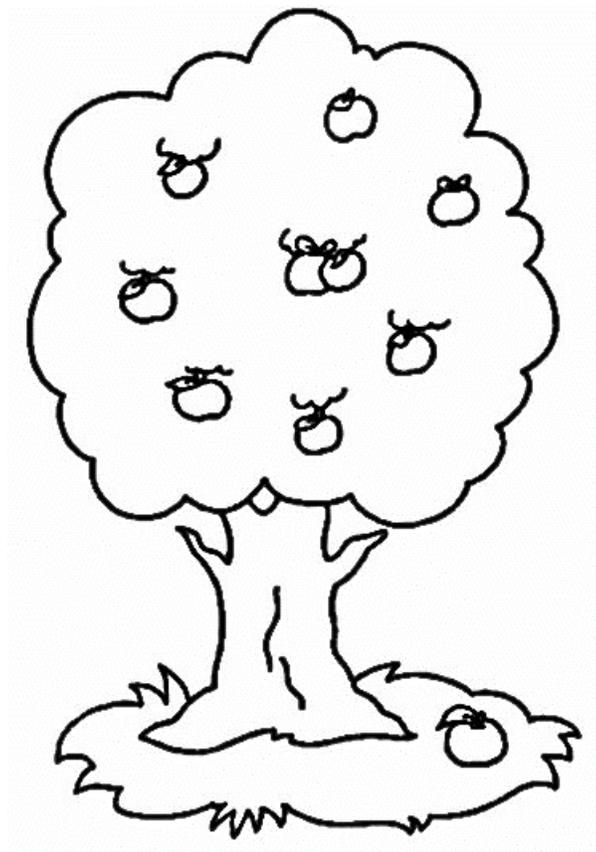
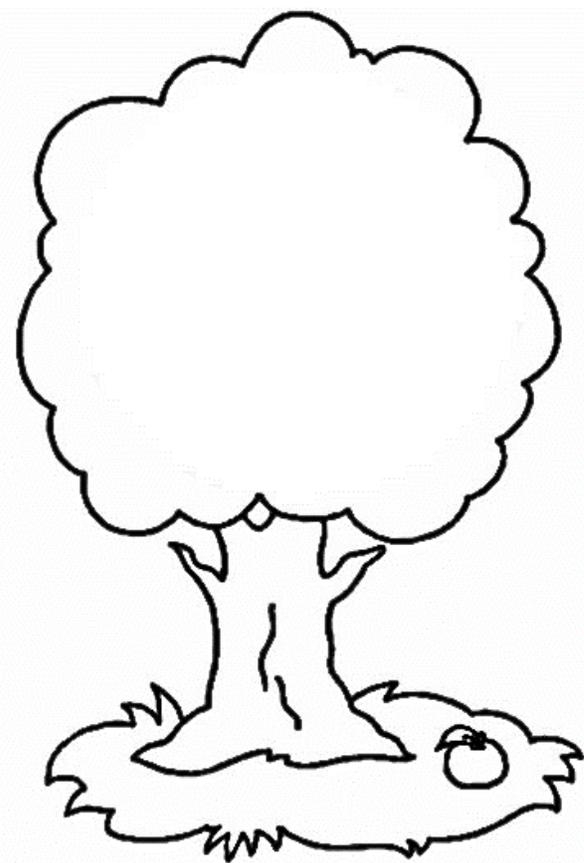
FICHA EVALUACIÓN Nº 13

JUEGO: "AGRUPANDO COLECCIONES TODOS - NINGUNO"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa y colorea el árbol donde están todas las manzanas y encierra con rojo el árbol donde no hay ninguna manzana



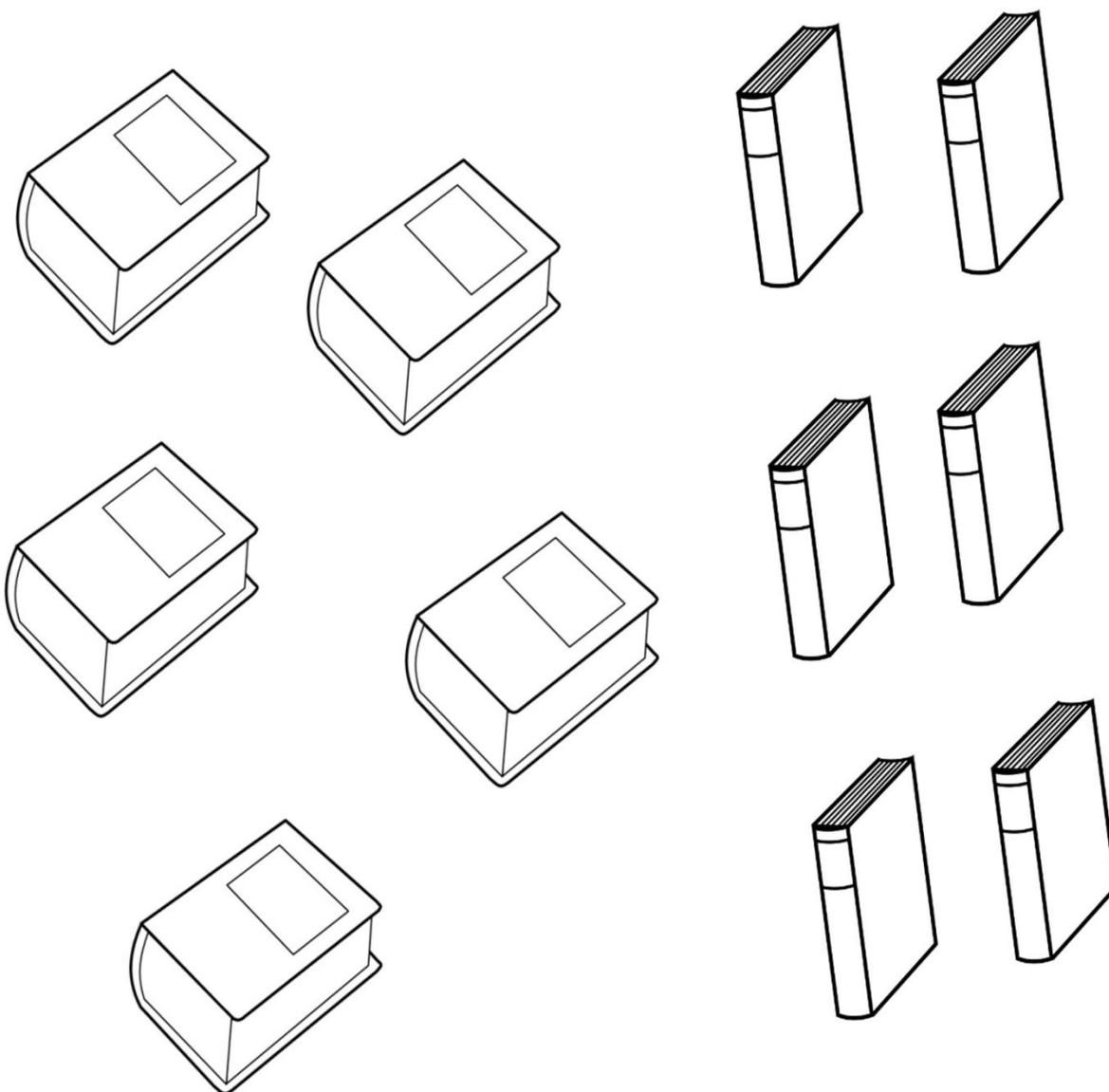
FICHA EVALUACIÓN Nº 14

JUEGO: “AGRUPANDO OBJETOS SEGÚN SU GROSOR”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Agrupa objetos encerrando de color amarillo los objetos delgados y de color verde a los objetos gruesos.



ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA



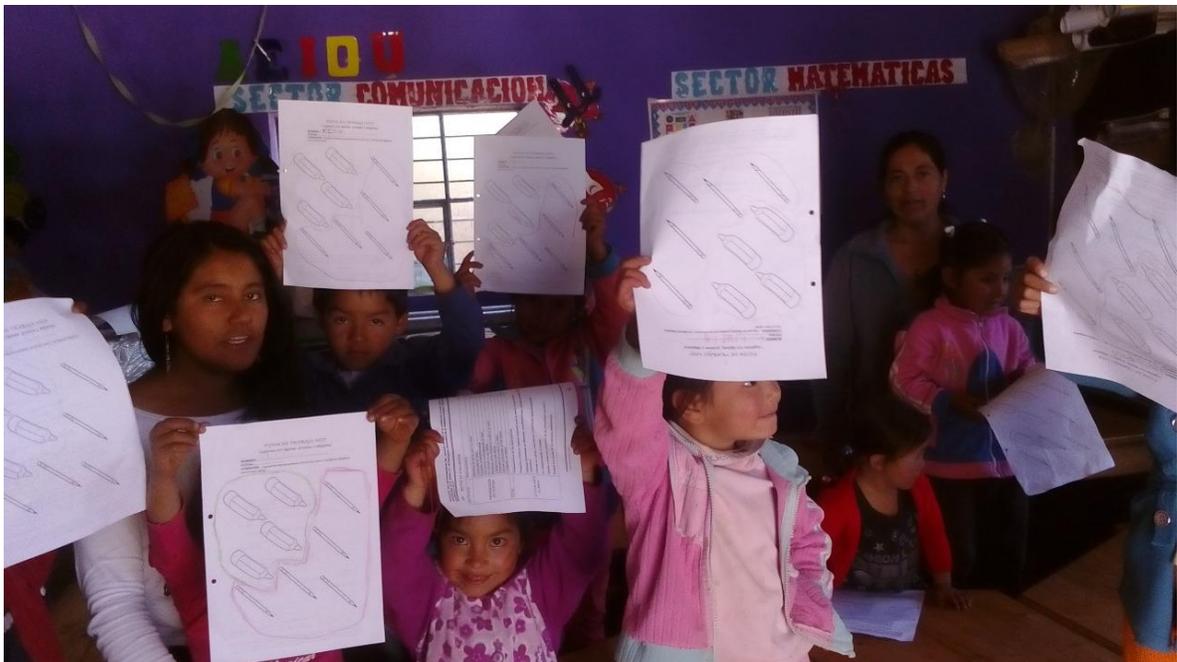
Niños y docentes en la IEI Rambran después de haber realizado una actividad



niños trabajando la noción de agrupación a través de un juego



Docentes realizando el inicio de la actividad para la noción de agrupación



Niños exponiendo sus fichas de trabajo después de haber realizado la actividad



Niños realizando la ficha de trabajo después de haber realizado la noción de agrupación



Niños agrupándose según su forma y con sus compañeros