



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
AGRUPACIÓN EN LOS NIÑOS 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°
302 DISTRITO SOCOTA PROVINCIA CUTERVO, REGIÓN
CAJAMARCA”**

TRABAJO ACADÉMICO

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

AUTORAS:

**SULMI LILI RODRÍGUEZ PEDRAZA
YSABEL VÁSQUEZ PINEDO**

ASESORA:

MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

**LAMBAYEQUE-PERÚ
2018**



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
AGRUPACIÓN EN LOS NIÑOS 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°
302 DISTRITO SOCOTA PROVINCIA CUTERVO, REGIÓN
CAJAMARCA”**

TRABAJO ACADÉMICO

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

APROBADO POR:

DRA. IVONNE DE FÁTIMA SEBATIANI ELÍAS
PRESIDENTE (A)

M.Sc. BERTHA BEATRIZ PEÑA PÉREZ
SECRETARIO (A)

DRA. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación con mucha fe y gratitud a Dios por darme la sabiduría, la inteligencia y la oportunidad de superación; a mis Padres por ser mis ejemplos de vida; a mis adorados hijos, quienes son mi fuente de inspiración para lograr mi proyecto de vida personal y familiar, a mis queridos hermanos por su animación hacia el logro de metas. También mi cariño y dedicación a mis niñas y niños, con quienes comparto mi propuesta educativa, que son el testimonio vivo de mi esfuerzo y visión de formar una sociedad justa y solidaria.

Sulmi Lili

Dedico mi trabajo de investigación con mucha fe y gratitud a Dios por darme la sabiduría, la inteligencia y la oportunidad para seguir aprendiendo; a mis queridos Padres por ser mis ejemplos de vida y lucha constante para lograr mi proyecto de vida personal y familiar, a mis queridos hermanos. También mi cariño y dedicación a mis niñas y niños, con quienes compartimos nuestra Propuesta Educativa, que son el testimonio vivo de nuestro esfuerzo y visión de formar una sociedad justa y solidaria.

Ysabel

AGRADECIMIENTO

Agradecemos de manera muy especial a la Universidad “Pedro Ruiz Gallo” por darnos la oportunidad de llevar nuestros estudios de Segunda Especialidad en el Nivel Inicial, a su equipo Docente quienes demostraron experticia en la construcción de nuevos aprendizajes en nosotras, y a todas las personas que han colaborado en el desarrollo de este trabajo de investigación, para así concretizar nuestras metas establecidas en esta nueva carrera de educación y formación; y, de manera especial a la Mg. Mercy Carmen Paredes Aguinaga, asesora de nuestro trabajo de investigación, por su valioso asesoramiento y orientación para la realización de tan ansiado trabajo educativo, lo cual irá en beneficio de la educación de nuestros estudiantes de la temprana edad.

Ysabel y Sulmi Lili

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
ÍNDICE	5
PRESENTACIÓN	7
I. MARCO REFERENCIAL	10
Referencia teórico conceptual	10
Teoría cognitiva de Jean Piaget.....	11
Teoría de actividades lúdicas según Lev Vygotsky.....	15
Referencia conceptual.....	17
La matemática.....	17
Desarrollo de la noción de agrupación	17
Aspectos psicológicos de la agrupación	19
Actividades lúdicas	19
Etapas de las actividades lúdicas	21
Clasificación de las actividades lúdicas	21
Características de las actividades lúdicas.....	22
Importancia de las actividades lúdicas	23
Beneficios de las actividades lúdicas	23
Actividades lúdicas estrategia en el nivel inicial.....	24
Propósitos de la intervención	25
Objetivo General	25
Objetivos específicos:.....	25
Estrategias de intervención	26
Coordinaciones previas	26
Metodología específica.....	26
Cronograma	28
II. CONTENIDO	30
Evaluación de entrada.....	30
Propuesta o programa.....	36
Componente didáctico	37
Modelo didáctico	38
Sesiones de enseñanza aprendizaje	41
Evaluación de salida.....	64
Resultados finales	70
III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
Conclusiones	73
Recomendaciones	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS	77

RESUMEN

El presente trabajo académico titulado: Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción agrupación, se desarrolló en la I.E.I. N° 302, del Distrito Socota, Provincia Cutervo, Región Cajamarca del aula de 5 años de edad, se hizo las coordinaciones con la directora para aplicar un programa de intervención denominado "Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la noción de agrupación, para realizar el diagnóstico se aplicó una evaluación de entrada con indicadores, información que fue de gran utilidad para la identificación de necesidades de la noción agrupación, donde se observa que los niños, dificultades: 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

El programa de actividades lúdicas tiene como marco curricular los fundamentos y principios pedagógicos que sustentan el desarrollo del pensamiento crítico de los niños y niñas de Educación inicial establecidos en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, Rutas de aprendizaje, Ministerio de Educación metodológicamente las estrategias siguen los lineamientos del área de matemática establecidos en el mismo DCN para el II ciclo de Educación Inicial.

El presente programa se encuentra situado en el área de matemática específicamente en la competencia de actúa y piensa matemáticamente en cantidad de acuerdo a las rutas de aprendizaje, cuya finalidad es formar niños que implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas.

Preparamos a estudiantes que logren un pensamiento crítico, que comprendan el significado de las operaciones con cantidad, que conozcan patrones numéricos, que comprendan las relaciones y operaciones.

Los resultados de La evaluación de entrada aplicada a los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°302, del Distrito de Súcota, Provincia Santa Cruz,, sobre el nivel de la noción de agrupaciones de actividades lúdicas mostraron que en sus siete indicadores,

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 5%; en el proceso de su

aprendizaje con un promedio de 28% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 67%, todo con respecto a una población de 18 niños (100%).

. Los resultados nos permitieron concluir que los niños en la noción de agrupaciones se encuentran en el nivel de inicio, presentándose dificultades en la noción de agrupaciones, por lo que urge la necesidad de ser atendidos.

Luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupaciones, en los niños de 5 años que tuvo una intervención con diez sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta el enfoque por resolución de problemas, a través de los juegos didácticos seleccionados en forma adecuada al interés y necesidades de los niños, este programa permitieron que los estudiantes construyan saberes nuevos, sean creativos y comunicativo, El enfoque por resolución de problemas permitió conocer los fundamentos teóricos y prácticos de la noción de agrupaciones y del programa de juegos didácticos.

Al aplicar la evaluación de Salida a los niños de 5 años se muestran los logros alcanzados en la noción de agrupaciones de actividades lúdicas, los resultados nos permiten concluir que los niños han alcanzado el nivel de Logro (A) en su gran mayoría y una minoría se ubica en el nivel de Proceso (B).

Es así que Los resultados reflejan que el logro en su aprendizaje (Valoración A) tiene un promedio En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 72%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 22% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 6%, todo con respecto a una población de 18 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes agrupan objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños; agrupan y comparan objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos; agrupan objetos de acuerdo a la forma, color, simultáneamente; agrupan y comparan objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que, igual a; comunican el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación; escuchan y realizan agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente; definen con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades lúdicas, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de agrupación en los niños de cinco años.

PRESENTACIÓN

El Distrito de Sócata, se encuentra ubicado al este de la Provincia de Cutervo, dentro de la Región Cajamarca. Este importante distrito, se encuentra ubicado a 1800 mts. sobre el nivel del mar, tiene una extensión territorial de 134,83 km², presenta un relieve terrestre accidentado, de clima cálido y con variedad productiva, a una distancia de 1 hora de tiempo. El distrito está formado por 29 caseríos, De la población total del distrito (11,593 habitantes) el 49.87% (5,782) son hombres y el 50.13% (5,811 son mujeres. El 84% de la población es rural y el 72% es población joven (menor de 29 años).

En términos económicos, la mayor parte de las familias (84%) se ubican en el nivel de medianos y pobres, con extensiones de tierra de 2 a 5 hectáreas. El 5% son considerados pudientes o ricos, con extensiones de tierra mayores de 6 hectáreas., y el 11% son muy pobres, con extensiones de tierra, desde cero hasta un solar para vivienda. Estos últimos se ubican principalmente en los caseríos de Chontas, Cuñanque, María y Mochadín.

La Institución Educativa Inicial N° 302, está ubicada al Sur de la ciudad capital de Sócata, fue creada con Resolución N° 0048 de 13 de mayo 1953; viene enseñando y formando a muchas generaciones de niñas y niños que pasan y pasaron por sus aulas; viene siendo liderada por la Profesora Alicia Mejía Díaz como Directora, acompañado de un equipo Docente competente.

La Institución Educativa Inicial N° 302, desde sus inicios funciona en calle Jaén S/N con la misma denominación, siendo Directora la Profesora de creación Gloria María Centurión Delgado.

Actualmente, nuestra Institución Educativa Inicial, dispone de una infraestructura edificada de material noble, con espacios cortos para el juego de los escolares, tiene una ligera muralla que no presta mucha seguridad, además de estar ubicada un costado y debajo de la calle Jaén, donde transitan muchos vehículos, lo que constituye una amenaza para la seguridad e integridad de los escolares. Se convierte en una necesidad la edificación de una nueva infraestructura con mejor criterio técnico y pedagógico, para atender dignamente a los niños que se forman en nuestras aulas.

Los padres y madres de familia, en su gran mayoría son colaboradores e interesados por la superación de sus hijos; dentro de sus demandas educativas está el aprendizaje y el buen trato a sus niños, son constantes indagando y coordinando con la docente sobre el avance del aprendizaje y desempeño de sus menores hijos, siendo un

porcentaje minoritario de PP. FF. que no prestan importancia a la educación de sus niños.

En lo que respecta a la calidad de los aprendizajes a nivel de Institución Educativa, a la fecha no se ha venido aplicando una educación por competencias y que no responde a las reales necesidades de los escolares. Se ha venido desarrollando en las aulas programaciones curriculares aisladas y sin la orientación de una metodología educativa definida, que oriente los aprendizajes, debido a la falta de capacitación y fortalecimiento de desempeños y capacidades de sus docentes.

En el aula de Niñas y Niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302, notamos dificultades en el aprendizaje, especialmente en el área de Matemática. Era notorio que los escolares no habían construido la noción de agrupación matemática como conocimiento básico; se identificó este gran problema a través de la aplicación y revisión de la lista de cotejo de entrada aplicada por la docente de aula, así como de la observación directa, 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

Se vio conveniente aplicar un “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 302 del distrito de Sócata, provincia de Cutervo- Región Cajamarca”, donde el aprendizaje de los escolares sea a través del juego como estrategia principal para motivar un aprendizaje significativo, seguro y orientado al logro de propósitos relacionados con la agrupación matemática, además de la transitoriedad por diferentes formas de representación vivencial.

Se inició la aplicación del programa, con la previsión de una programación de actividades organizadas, dosificadas y secuenciales, que ayudaron a desarrollar capacidades referentes a la noción de agrupación en los estudiantes, las mismas que

han sido desarrolladas por las docentes, apropiándose de aprendizajes activos, agradables y significativos.

El presente Informe técnico profesional, en su estructura presenta tres partes importantes:

- La primera referida a la referencia teórica – conceptual y la segunda al contenido. Además cuenta con conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.
- En la parte I: Denominado marco referencial, trata de reunir referencia teórica – conceptual que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.
- En la parte II: Titulada contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de actividades lúdicas para la construcción de los aprendizajes, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.
- En la parte III: 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 fortalecimiento de capacidades del profesorado del nivel inicial, comprometido en la solución de los problemas de enseñanza – aprendizaje que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla.

I. MARCO REFERENCIAL

I. MARCO REFERENCIAL

Referencia teórico conceptual

Teoría cognitiva de Jean Piaget

La teoría de Piaget ha aportado en la explicación racional de la construcción de los conceptos lógicos y matemáticos en el ser humano, como un aspecto importante del desarrollo intelectual y cognitivo

Se basa en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos.

Para Piaget 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.

El desarrollo cognitivo es la adquisición sucesiva de estructuras lógicas que son cada vez más complejas y se presentan en distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, las capacidades de los alumnos se relacionan unas a otras, las adquisiciones de cada estadio se incorporan al siguiente por tener un orden jerárquico, el nivel de desarrollo cognitivo del sujeto determina la capacidad de comprensión y de aprendizaje.

Una de sus fórmulas que ha tenido mayor repercusión en la pedagogía, se resume 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.

Piaget afirma que todo ser humano atraviesa por cuatro etapas para lograr su desarrollo intelectual, esto gracias a sus experimentos con niños para él las experiencias de inseguridad que muestran los niños y los logros que realizan para adaptarse al mundo, son consecuencia de un proceso sistemático que involucra una serie de procedimientos internos y las experiencias de cada etapa. La etapa de la primera infancia se da:

➤ **Primer 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.

➤ **Segundo Período: Operaciones Pre Operacional**

Abarca hasta los siete años el niño ya está relativamente socializado y empieza a razonar, reinicia en el aprestamiento de la matemática, en este aspecto muestra dificultades porque todavía es incapaz de invertir mentalmente una acción física (reversibilidad).

Las investigaciones de Piaget, han permitido conocer la evolución del pensamiento del niño y la forma como va adquiriendo las operaciones intelectuales que están en la base del conocimiento matemático, y han permitido descubrir la importancia que tiene el período de vida del niño comprendido en la etapa pre-operacional de 4-8 años para el desarrollo de los procesos intelectuales.

La matemática constituye un área que exige una gran participación de la actividad mental; de aquí la importancia del estudio evolutivo del pensamiento infantil centrado en la adquisición de los conceptos matemáticos desde los primeros estadios del desarrollo intelectual.

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social.

El conocimiento físico, Es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción

con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

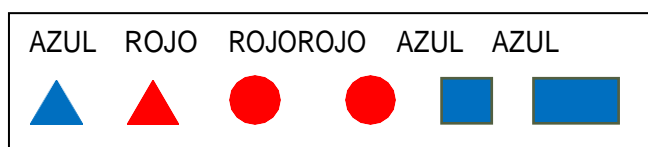
El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc.

El conocimiento lógico-matemático. Es el que no existe por si mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros enningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos. El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes.

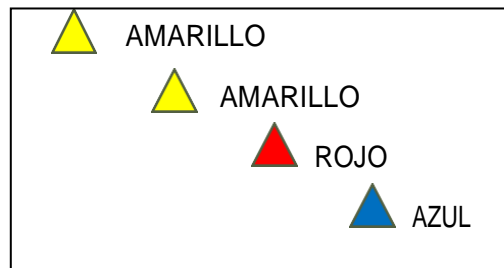
Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número.

El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

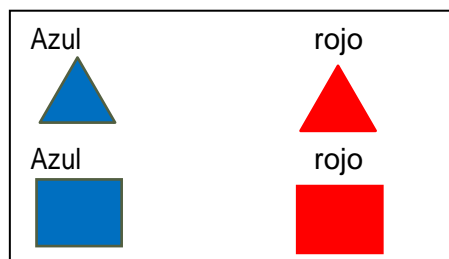
1. **Agrupación:** El pensamiento lógico matemático comprende:



- a. **Alineamiento:** de una sola dimensión, continuos o discontinuos. Los elementos que escoge son heterogéneos.



- b. **Objetos Colectivos:** colecciones de dos o tres dimensiones, formadas por elementos semejantes y que constituyen una unidad geométrica.
- c. **Objetos Complejos:** Iguales caracteres de la colectiva, pero con elementos heterogéneos. De variedades: formas geométricas y figuras representativas de la realidad.



- d. **Forma colecciones de parejas y tríos:** al comienzo de esta sub-etapa el niño todavía mantiene la alternancia de criterios, más adelante mantiene un criterio fijo.
- e. **Segundo momento:** se forman agrupaciones que abarcan más y que pueden a su vez, dividirse en sub-colecciones.
- f. **Colección no figural:** posee dos momentos.

El conocimiento social, Es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico-matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se

podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

Teoría de actividades lúdicas según Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

No podemos dejar de referirnos, en esta sección sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas, a Vygotsky, quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”

La “zona de desarrollo próximo” es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo:

- En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático”. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación “teatral” y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada “zona de desarrollo próximo”, Sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados. Contribuye a expresar y a regular las emociones.

Hay dos fases evolutivas infantiles para el juego:

- **La Primera:** de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos.
- **La Segunda:** de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de “juego dramático” el mundo.

Según Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, es decir, es una actividad social en la que confluyen dos líneas: una biológica, la necesidad que el niño o la niña tiene de jugar y otra de tipo sociocultural, forma de integrarse en su propia cultura y en la sociedad. Con el juego, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Referente al juego simbólico señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. Con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

1.1.2. Referencia conceptual

Matemática.

Básicamente aprender matemática implica el desarrollo de ciertos procesos mentales, ya que el primer objetivo del aprendizaje de la matemática debe ser el desarrollo progresivo de las destrezas mentales. Así las primeras experiencias de aprendizaje están referidas en gran parte al desarrollo de la competencia y de la comprensión de los números y las operaciones básicas de la matemática, después estas mismas operaciones se aplican a temas más complejas. En este sentido "El aprendizaje de esta materia consiste en la construcción de un entendimiento de nuevos conceptos basándonos en aspectos previamente comprendidos.

Para que realmente el aprendizaje tenga sentido éste debe darse de un modo significativo, es decir el estudiante debe lograr realizar las competencias establecidas con contenidos que realmente le interesen y sobre todo debe relacionarlos adecuadamente con los conocimientos que ya posee. Así en el

área de la matemática, un aprendizaje significativo implica algo más que el conocimiento del sistema numérico que permite contar y el cálculo simple. La jerarquización de los contenidos matemáticos es un aspecto muy favorable para el logro de aprendizajes significativos.

Los niños al iniciarse en el aprendizaje de las matemáticas, se inician también en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos, los cuales son la base fundamental para aprendizajes posteriores; por ello la importancia de la solidificación de estos conceptos que serán facilitadores de una adquisición del pensamiento lógico del niño más estructurado.

Desarrollo de la noción de agrupación

Según Piaget, la agrupación se inicia en el periodo pre operacional (2–7 años), pasa por el periodo de operaciones concretas (7–11 años) y se consolida en el periodo de operaciones formales (11–15 años), posteriormente es utilizada en las diferentes acciones de su vida diaria donde use sistemas clasificatorios.

Los niños pequeños al agrupar son guiados por su pensamiento artificialista y animista cuando se les pide “agrupen las cosas que se parezcan y van juntas”

En lugar de reunir objetos según una propiedad acordada, los niños, los juntan de acuerdo con los requisitos de una figura o gráfica.

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.

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.

¿Cuáles harán un ramo más grande: todas las margaritas o todas las margaritas amarillas? ¿Todas las flores o todas las margaritas?

Si cortaras todas las flores del jardín, ¿te quedarían algunas margaritas? Si sacas todas las margaritas de la caja, ¿te quedarían algunas flores?

Frente a los objetos, estos niños pueden formar jerarquías y entender la inclusión de clase en los diferentes niveles de una jerarquización. Para comparar

pueden mentalmente manejar la parte (subclase) y el todo (clase superior) al mismo tiempo.

Aspectos psicológicos de la agrupación

Piaget nos dice que el proceso de agrupación va evolucionando gradualmente a través de las siguientes aspectos:

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"

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

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.

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.

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 del mismo material.

Actividades lúdicas

La actividad lúdica favorece, en la niñez, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad.

El juego es una de las actividades más empleadas en el tiempo libre. No es casualidad o comodidad, puesto que el juego es la actividad que con más notoriedad contribuye a la diversión y a la educación en la utilización del tiempo libre, de esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego, es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende. El adulto, por su parte, se entretiene, descansa, se evade de la rutina diaria y también, muchas veces, aprende. Ambos utilizan la sonrisa para manifestar la satisfacción que sienten al jugar, que brota sin poderse evitar y que aporta humanidad y salud

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, G. (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neurolépticos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, L. 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, L. 1979).

Etapas de las actividades lúdicas

Jean Piaget, presenta de la siguiente manera:

- **Primera etapa de los juegos sensoriales:** Abarca de 3 a 5 meses, aquí el niño(a) descubre imágenes en movimiento, se guía por el color creando con esto sus primeras percepciones, también se da el succionar lo que le genera placer.
- **Segunda etapa del juego motor:** de 8 a 12 meses, en este periodo el movimiento de su cuerpo es elemental, contribuye y destruye utilizando objetos novedosos disfrutando de lo que hace.
- **Tercera etapa de los juegos de imaginación:** alrededor de los 3 años el transformar objetos e imágenes a su alcance para darle la utilidad que al niño le satisfaga en lo que comprende esta etapa.
- **Cuarta etapa de los juegos intelectuales:** Inicia hasta los 4 o 5 años hasta los 12 años. Los juegos de imitación o dramatización son propios de este curso, en esto se ubica el juego simbólico.
- **Quinta etapa de los juegos sociales:** a partir de los 5 o 6 años, estos juegos refieren la interacción entre los individuos, surgen las reglas como una necesidad de tolerancia, respeto y comprensión. Es pertinente señalar que la etapa en la que se ubican los educando del nivel inicial respecto al juego es la cuarta y quinta etapa; de los juegos intelectuales en donde se encuentra el juego simbólico y de los juegos sociales.

Clasificación de las actividades lúdicas

(Rüssel, A. 1985) clasifica las actividades lúdicas en grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- **Juego configurativo,** en él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”.
- **El juego de representación de personajes,** mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención.
- **El juego reglado,** es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas,

que limitan ciertamente la acción. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

- **Los juegos simbólicos**, implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción.

Características de las actividades lúdicas

Para Cañequé, H. (1991), las características del juego son:

- **El juego es libre**, se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. De carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Produce placer por sí mismo...
- **El juego produce placer**, el carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego, precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.
- **El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona**, el juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico...Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo en los perros. En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego.
- **En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas**, dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.
- **El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento**, se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico.

Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son importantes por construir un medio a través del cual los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas.

La actividad lúdica permite un desarrollo integral del niño, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego

Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

Para el niño, la acción es el punto de partida para el aprendizaje. La exploración, el movimiento, la manipulación de los objetos lo llevará al aprendizaje de las operaciones lógicas.

Actividades lúdicas favorece el carácter de los niños.

- Estimula las funciones como circulación y respiración.
- Se desarrolla la coordinación y el ritmo.
- Ayuda a superar la timidez.

Beneficios de las actividades lúdicas

De la práctica de las actividades lúdicas se obtienen múltiples beneficios a lo que diferentes autores han hecho referencia; entre ellos:

En este sentido se considera pertinente determinar los beneficios de las actividades lúdicas a partir de los efectos que estas tienen desde el punto de vista de la salud, lo físico, lo psicológico y lo social, propuesta que se muestra a continuación:

En la salud

- Mejora la calidad de vida.
- Crea hábitos de vida saludables.
- Contribuye a conservar o recuperar la salud y a disminuir los factores de riesgo.

En lo físico

- Contribuye al desarrollo de capacidades físicas.
- Aumenta de la capacidad de trabajo.

En lo psicológico

- Eleva la autoestima, la autoconfianza, la autoimagen y la seguridad.
- Disminuye los niveles de estrés y agresividad.

En lo social

- Disminuye los niveles de violencia y actos delictivos.
- Fortalece la integración comunitaria.
- Mejora de las relaciones personales y comunitaria.
- Impulsa las manifestaciones culturales propias.
- Favorece la cultura ambiental.

Actividades lúdicas estrategia en el nivel inicial

En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atiende, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucran en la experiencia educativa.

El niño y la niña construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás. Es mucho más que elegir los materiales o los compañeros y las compañeras para sus juegos. Un clima participativo contribuye a que el niño o la niña del Nivel inicial desarrolle la capacidad de manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y solucionando problemas cotidianos.

Esta participación activa de los niños en la experiencia educativa permite redimensionar el juego infantil. El juego se convertiría en la estrategia pedagógica por excelencia por el hecho de que es la manifestación más importante de los niños y las niñas. Es su manera natural de aprender, es

placentera, creadora, elaboradora de situaciones y el canal para expresar sus deseos y fantasías.

El juego posibilita la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que irán dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad. Por otra parte, induce la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo.

Propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el área de matemática referente a la noción de agrupación que presenta el grupo de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

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

Objetivo General:

Diseñar y ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la noción de agrupación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar el nivel de la noción de agrupación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.
- Aplicar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar el nivel de la noción de agrupación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de agrupación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata,

Provincia Cutervo, Región Cajamarca, después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, 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 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

Estrategias de intervención

El presente informe técnico profesional tuvo como finalidad desarrollar la noción de agrupación de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca. Para tal efecto se diseñó y aplicó un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación.

Este trabajo se distribuyó por momentos de aplicación, siguiendo en cada uno una ruta que nos permitió cumplir con nuestras actividades y objetivos.

Coordinaciones previas

Se hicieron las coordinaciones con la Directora de I.E.I.

Solicitar la autorización al Director de la Institución: Se presentó a la secretaria de la Dirección de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, una solicitud pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al desarrollo del programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la noción de agrupación, con los niños de 5 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 5 años. El aula estuvo conformada por 18 niños, de los cuales 7 niños y 11 niñas estos niños son matriculados en el año 2016, en la cual se aplicó la lista de cotejo.

Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca. El aula estuvo conformada por 18 niños, de los cuales 7 niños y 11 niñas para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad. Fuente: nómina de matrícula 2016

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada a través de una evaluación de entrada, para mejorar la noción de agrupación en los 7 niños y 11 niñas antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas. 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 actividades lúdicas para mejorar la noción de agrupación en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca. Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de agosto a octubre dos veces por semana.

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida (Lista de cotejo de salida) cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 5 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.

Cronograma

ACTIVIDADES	RESPONSABLE	RECURSOS	2016				Observaciones
			S	O	N	D	
Coordinaciones previas.	Docentes investigadoras	Plan de investigación	X				
Evaluación de entrada.	Docentes investigadoras	Evaluación diagnóstica	X				
Aplicación del Programa.	Docentes investigadoras	Plan de investigación Diarios de campo.	X	X	X	X	
Evaluación de salida.	Docentes investigadoras	Evaluación de salida Lista de cotejo				X	
Sistematización de los resultados.	Docentes investigadoras	Plan de investigación Fuentes estadísticas				X	
Término del informe.	Docentes investigadoras Asesora						

II. CONTENIDO

II. CONTENIDO

Evaluación de entrada

Con la finalidad de conocer en qué situación se encontraba el desarrollo de la noción de agrupación las docentes especialistas autoras del presente Informe Técnico Profesional elaboraron un instrumento de evaluación adecuado. Este fue una lista de cotejo la cual consta de siete indicadores.

Esta evaluación de entrada fue aplicada al grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 302 Distrito Sócata de la Provincia de Cutervo, Región de Cajamarca, el total de alumnos, entre niños y niñas fue de 18.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

NOCIÓN DE AGRUPACIÓN		ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.			
02	Colecciona y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos.			
03	Agrupar objetos de acuerdo a la forma, color, simultáneamente			
04	Junta y compara objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que.			
05	Comunica el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación.			
06	Escucha y realiza agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.			
07	Define con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL
APRENDIZAJE LOGRADO	A
APRENDIZAJE EN PROCESO	B
APRENDIZAJE EN INICIO	C

CUADRO Nº 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	NOCIÓN DE AGRUPACIÓN						
		1. Clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes - medianos – pequeños.	2. Colecciona y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos.	3. Agrupa objetos de acuerdo a la forma, color simultáneamente.	4. Junta y compara objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que.	5. Comunica el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación.	6. Escucha y realiza agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.	7. Define con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.
1	ANGIE YULIANA	C	C	C	B	C	C	C
2	ANGIE ANTUANETH	B	B	C	C	C	B	C
3	ERICK DANILO	C	C	C	C	B	C	B
4	ALDANA ISAMAR	A	A	A	A	A	A	A

5	MARIA ESMERALDA	B	B	B	C	B	B	B	
6	NAYTE YANISBEL	C	B	C	C	C	B	C	
7	JHON KELVIN	C	C	C	B	C	C	C	
8	DEYSI YUDITH	C	C	B	C	B	C	B	
9	MELANY	C	B	C	B	C	B	C	
10	BRISA NATANIEL	B	C	C	C	C	C	C	
11	YARY ESMERALDA	A	A	B	B	C	A	C	
12	EDWIN LEOFRANK	C	C	C	C	C	C	C	
13	DANA BRISHIP	C	C	B	C	B	C	B	
14	JONATAN	B	C	C	B	C	C	C	
15	ANGEL ADRIAN	B	C	B	C	C	C	C	
16	ROMEL FAVIANO	C	B	C	C	B	B	B	
17	IVANA MAITE	B	C	C	B	C	C	C	
18	YAN FRANKO	C	C	C	C	C	C	C	
PUNTAJE		A	2	2	1	1	1	2	1
		B	6	5	5	5	5	5	5
		C	10	11	12	12	12	11	12
PORCENTAJE		A	11%	11%	5%	5%	5%	11%	5%
		B	33%	28%	28%	28%	28%	28%	28%
		C	56%	61%	67%	67%	67%	61%	67%

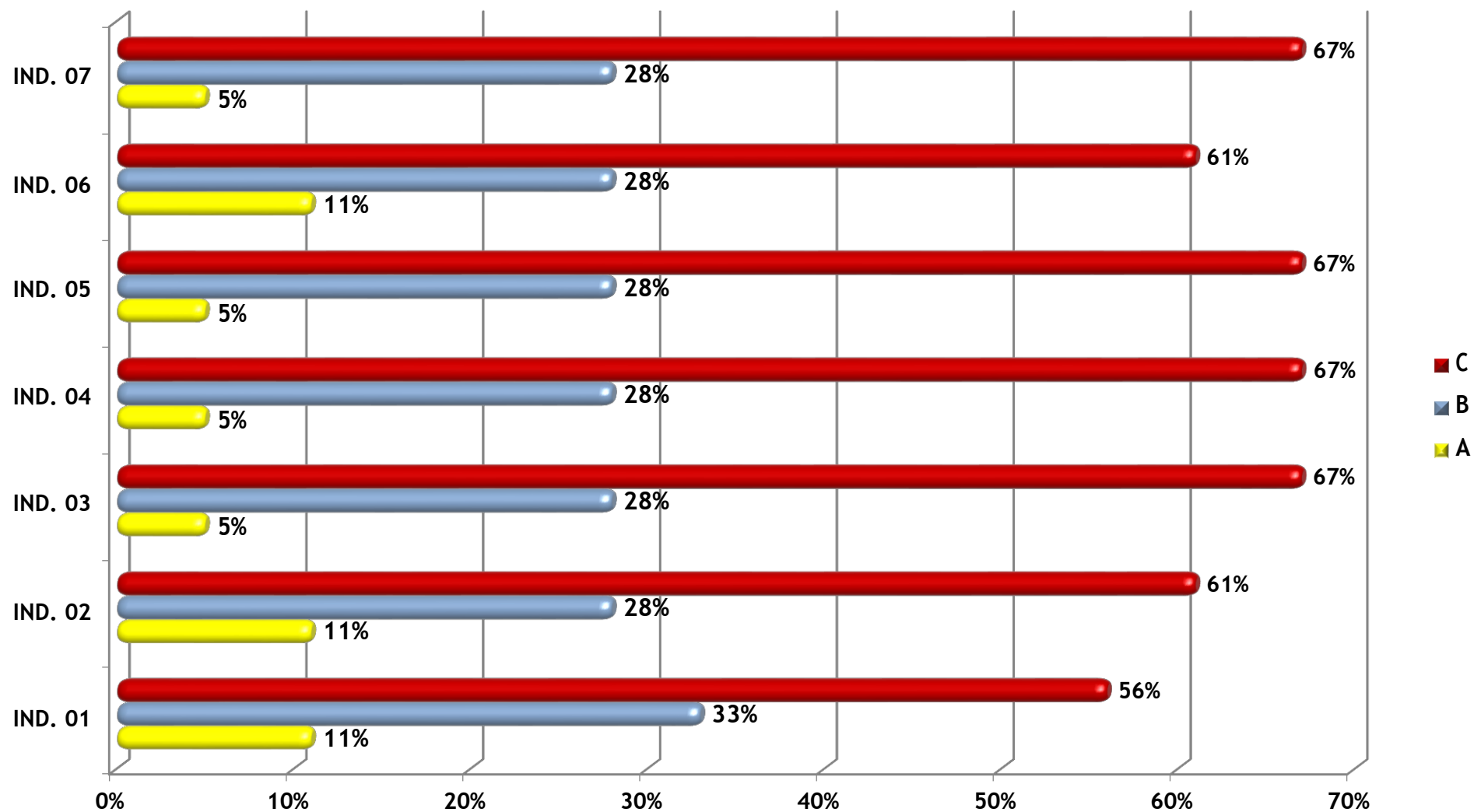
Fuente: Evaluación entrada octubre 2016

CUADRO Nº 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN

		NOCIÓN DE AGRUPACIÓN							PROMEDIO
		1. Clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños.	2. Colecciona y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos.	3. Agrupa objetos de acuerdo a la forma, color simultáneamente.	4. Junta y compara objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que.	5. Comunica el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación.	6. Escucha y realiza agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.	7. Define con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.	
EVALUACIÓN DE ENTRADA	A	2	2	1	1	1	2	1	1
		11%	11%	5%	5%	5%	11%	5%	5%
	B	6	5	5	5	5	5	5	5
		33%	28%	28%	28%	28%	28%	28%	28%
	C	10	11	12	12	12	11	12	12
		56%	61%	67%	67%	67%	61%	67%	67%

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016

GRÁFICO Nº 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de indicadores en la evaluación de entrada, para medir la noción de agrupación; en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es bajo.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 5%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 28% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 67%, todo con respecto a una población de 18 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cinco años los niños; clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños; colecciona y comparan objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos, algunos; agrupan objetos de acuerdo a la forma, color, simultáneamente; juntan y comparan objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que; comunican el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación; escuchan y realizan agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente; definen con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requiere aplicar un programa de actividades lúdicas, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de agrupación de los niños del aula de 5 años.

Propuesta o programa

Generalidades

a) Información General

- Institución Educativa Inicial: N°302–Cutervo
- Edad: 5 años
- Número de niños: 18
- Docentes responsables:
RODRIGUEZ PEDRAZA SULMI LILI
VÁSQUEZ PINEDO YSABEL
- Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga

b) Objetivos:

- Desarrollar la noción de Agrupación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°302 Distrito de Socota, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

c) Programa:

N°	ACTIVIDADES LÚDICAS
01	“Jugando al arca de Noé”
02	“Jugando al mata gente”
03	“Nos agrupamos de diferente manera”
04	“agrupamos objetos por su forma y color”
05	“Juguemos cuántos niños y niñas hay”
06	“Nos agrupamos a la orden del sargento”
07	“Jugando al carpintero”
08	“Jugando al Kiwi”
09	“Nos agrupamos de forma libre”
10	“Agrupo por color y forma”

Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de actividades lúdicas los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Súcota, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

Utilizar las actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la noción de agrupación en los niños de 5 años Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Súcota, Provincia Cutervo, Región Cajamarca. El programa se encuentra distribuido en 10 actividades lúdicas, dosificadas y pertinentes para su edad. Las cuales se utilizó con una secuencia didáctica que se presentan de la siguiente manera:

SECUENCIA METODOLÓGICA	
Experiencias directas y situaciones de juego.	Las experiencias directas constituyen los cimientos de toda educación, tienen la virtud de motivar y ejercitar a todos y cada uno de los sentidos; intervienen la vista, el oído, el tacto, el gusto, el olfato, estímulos y sensaciones que el niño pueda experimentar, es decir son acciones que parten siempre de lo real, de lo concreto que están asociados con el mundo material y social que rodea al niño. Por otro lado es sabido que el juego es la forma natural en que los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y actitudes. Por ello en el aprestamiento se utiliza como procedimiento metodológico, es una vía muy eficaz en el aprendizaje y desarrollo humano.
Manipulación del material concreto.	El juego manipulativo con el material concreto es una actividad que puede describirse como la exploración del objeto llevando a la curiosidad, a través de esta actividad el niño describe las propiedades y las relaciones de los materiales con que juega. Se considera dos tipos de material concreto: El primero es el material concreto no estructurado, que son recursos naturales o recuperables como las chapitas, envases en desuso, botones, pepitas, palitos, etc. El segundo es el material concreto estructurado, el cual es diseñado con una finalidad pedagógica específica. En el uso de este material debe

	haber una etapa previa de juego libre para que el niño satisfaga sus curiosidades y posibilidades de juego a través de la exploración y manipulación de los materiales.
Uso de material gráfico.	El material gráfico está diseñado con una finalidad pedagógica específica y se diferencia del material concreto estructurado en que tiene representaciones, figuras y dibujos. El material gráfico por su estructura crea una situación que provoca en el niño desarrollar estrategias, tanteos que lo llevan a descubrir la solución. En esta fase también se hará uso de las hojas de aprestamiento.

Modelo didáctico

En el programa de actividades lúdicas para los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, la propuesta corresponde al componente contenido como dimensión práctica del conocimiento para lograr los objetivos planteados y su estructura sea desarrollada en forma lógica.

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.

Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

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.

Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo 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 50 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.

Sesiones de enseñanza aprendizaje

SESIÓN N° 01

I. Información general :

Institución Educativa : N° 302
Nivel educativo : Educación Inicial.
Grado y Sección : 5 años.
Área curricular : Matemática.
Tema : Jugando al arca de Noé.
Lugar y fecha : Distrito de Súcota – 07/11/2016.
Duración : 50'
Nombre de las Docentes : Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.
Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

Objetivo

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de clasificar objetos por su tamaño a través del juego “en el arca de Noé”, mostrando interés al realizarlo.

Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
clasifica objetos por su tamaño	“Juego en el arca de Noe”	Muestra interés al realizarlo

Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGIA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none">Se inicia la sesión con la narración sencilla del Arca de Noé. Para eso cada niño recibe una imagen de animales como: elefante, jirafa, caballo, vaca, león, tigre, perro, chancho, ratón, gato, grillo, escarabajo...A medida que la docente narrada la historia en forma sencilla y de acuerdo a la imagen que les tocó, cada niña y niño va ingresando al aula imaginando que es el arca; pasan cuando se anuncia el nombre del animal. Después del juego realizan un comentario y describen características de los	Imágenes de animales Siluetas de animales	10 min.	<ul style="list-style-type: none">Participa activamente en el juego “El arca de Noé”. Menciona los animales por su tamaño

	<p>animales, ¿Cómo son los animales? ¿qué tamaño tiene cada uno? ¿Conoces otros animales que sean grandes, medianos y pequeños? ¿Noé para qué los juntó?...</p> <p>La docente anuncia a los niños el</p> <p>▪ propósito del día: Agrupa objetos por su tamaño en grandes, pequeños y medianos.</p>			
PROCESOS	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Pedimos a los niños que formen tres grupos, donde se colocaran todos los niños más grandes en los otros grupos todos los niños medianos y el último grupo los niños más pequeños.</p> <p>Luego se colocara tres ulaula y a la orden del silbato los niños se ubicaran dentro del ulaula 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 encuentras los niños medianos? ¿En qué grupo son los pequeños?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Los niños agruparan de acuerdo a la consigna de la docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los grandes agrupar con una lana roja. • Los medianos agrupan con una lana azul. • Los pequeños agrupan con una lana amarilla <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de</p>	<p>Ulaula</p> <p>Bloques</p> <p>Chapas</p> <p>Maderas</p> <p>Semillas</p> <p>lana</p>	30 min.	<p>Clasifica objetos por características de pequeño, mediano y grande.</p>

	<p>objetos ¿Dónde hay muchos? ,¿Dónde hay pocos? Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos por su tamaño: de rojo los grandes, medianos de azul y los pequeños de amarillo.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	Ficha de trabajo		
SALIDA	<p>Reflexionan metacognición, respondiendo 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>		10 min.	Participa en la evaluación.

SESIÓN N° 02

I. Información general:

- 1.1 Institución Educativa : N° 302
1.2 Nivel educativo : Educación Inicial.
1.3 Grado y Sección : 5 años.
1.4 Área curricular : Matemática.
1.5 Tema : Jugando “Al mata gente”.
1.6 Lugar y fecha : Distrito de Súcota – 09/11/2016.
1.7 Duración : 50’
1.8 Nombre de las Docentes :

Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.
Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didáctica

Objetivo

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos muchos pocos a través del juego “al mata gente”, mostrando interés al realizarlo.

Contenido:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos muchos pocos	A través del juego “al mata gente”	Muestra interés al realizarlo

Secuencia didácticos

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none">Se inicia la sesión desarrollando en el patio, el juego “El mata gente” (Ver anexo 1).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 habían? ¿casi al finalizar el juego, cuántas/os niñas y niños habían jugando? ¿terminado el juego, cuántos concursantes quedaron	Pelota Patio de recreo.	10	<ul style="list-style-type: none">Participa activamente en el juego “El mata gente”.Menciona los grupos que tiene muchos y pocos niños

	<p>al centro?...</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia a los niños el propósito del día: “agrupa objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos. 			
PROCESOS	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Pedimos a los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas? La docente ejecuta una dinámica “muchos - pocos”.</p> <p>La docente reparte mascararas : “gallos y gallinas”, 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 habrán muchos niños y en el segundo grupo habrán pocos niños. Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer las agrupaciones</p> <p>¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños? ¿En qué grupo no hay ninguno?</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: -Muchas piedras, pocas chapas -Muchos embudos, pocos palos Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay muchos? ,¿Dónde hay pocos? Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p>	<p>Mascararas de animales</p> <p>Chapas Piedras Embudos Palos</p>	30	<p>Agrupar objetos por cantidad <i>pocos, muchos,</i></p>

	<p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos y encierra donde hay muchos, pinta donde hay pocos.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. 	Hoja de trabajo		
SALIDA	<p>▪ Reflexionan metacognición 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?</p>		10 min.	Participa en la evaluación.

SESIÓN N° 03

I. Información general:

Institución Educativa : N° 302
 Nivel educativo : Educación Inicial.
 Grado y Sección : 5 años.
 Área curricular : Matemática.
 Tema : Nos agrupamos de diferente manera
 Lugar y fecha : Distrito de Súcota – 14/11/2016.
 Duración : 50'
 Nombre de las Docentes :
 Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.
 Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

Objetivo

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos en forma libre usando material concreto, mostrando interés al realizarlo.

Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos en forma libre	usa material concreto	Muestra interés al realizarlo

Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none"> Se inicia la sesión, pidiéndoles a los niños a que observen, en silencio, cómo están organizadas las cosas en el aula. Imaginan su casa y recuerdan cómo están organizadas las cosas allí. Indican cómo están organizados y clasificados los objetos y materiales. Luego se les pregunta: ¿para qué sirve tener las cosas ordenadas? Se registra algunas de sus respuestas. Se les comunica el propósito de la sesión: “el día de hoy jugaremos a ordenar o agrupar objetos en forma libre. 	Material	10'	Participa activamente en el juego ordenar o agrupar objetos en forma libre

PROCESO	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 y luego las señalen en voz alta. 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>Manipulación del material concreto Presentamos material concreto: -los niños agrupan los bloques por sus características iguales Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo agrupen según su criterios iguales ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Cuáles son los iguales? Con los niños repasamos las agrupaciones que tiene las mismas características.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos los que tiene las mismas características.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Bloques</p> <p>Ficha de trabajo</p>	<p>30</p>	<ul style="list-style-type: none"> Participa en el juego. <p>Agrupa objetos en forma libre</p>
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> Reflexionan metacognición 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>10</p>	<p>Participa en la evaluación.</p>

SESIÓN N° 04

I. Información general :

Institución Educativa : N° 302
 Nivel educativo : Educación Inicial.
 Grado y Sección : 5 años.
 Área curricular : Matemática.
 Tema : Agrupamos objetos por su forma y color
 Lugar y fecha : Distrito de Súcota – 16/11/2016.
 Duración : 50'
 Nombre de las Docentes : Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.
 Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

Objetivo

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos por su forma y color usando material concreto, mostrando interés al realizarlo.

Contenido:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos por su tamaño y color	usa material concreto	Muestra interés al realizarlo

Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none"> Se les invita a recorrer el patio del aula donde previa coordinación se colocaran material concreto de diferentes formas. Luego se invitara a los niños a ayudar a guardar en cajas el material que estuvo en el patio Sentados en U se les interroga: ¿Qué objetos guardaron? ¿que forma tiene? Se les comunica el propósito de la sesión: “el día de hoy jugaremos a agrupar objetos por su forma 	Material concreto de aula	15'	Participa activamente en el juego de ordenar a través del juego.

PROCESO	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les propone a los niños el siguiente juego: las casitas de los animales. ▪ Se le entrega a cada niño una máscara y a la orden ingresaran a las figuras geométricas, dibujado en el piso las máscaras iguales. ▪ Luego se interroga a ¿que se ha jugado? En que figuras lograste entrar <p>Manipulación del material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: -Los niños agrupan los bloques por su color y forma</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo agrupen según su criterios iguales color y forma ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Cuáles son los iguales? Con los niños repasamos las agrupaciones que tienen las mismas características. como color y forma</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos los que tiene los mismos colores y forma.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>máscaras</p> <p>Bloques</p> <p>Ficha de trabajo</p>	30 min.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa en el juego.
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan metacognición 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? 		10'	Participa en la evaluación.

SESIÓN N° 05

I. Información general:

Institución Educativa : N° 302
 Nivel educativo : Educación Inicial.
 Grado y Sección : 5 años.
 Área curricular : Matemática.
 Tema : Jugando “cuántos niños y niñas hay”
 Lugar y fecha : Distrito de Sócata – 09/11/2016.
 Duración : 50’
 Nombre de las Docentes :

Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.
 Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

Objetivo

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos más que – menos que a través del juego “cuántos niños y niñas hay”, mostrando interés al realizarlo

Contenido:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos más que – menos que	A través del juego “cuántos niños hay”	Muestra interés al realizarlo

Secuencia didácticos

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación Se invita a los niños a ir al patio para realizar el juego los naufragos. ▪ Después de ejecutado el juego y reunidos en círculo realizan un comentario respondiendo a: ¿Cuántas/os niñas y niños se agruparon? ¿de cuántas maneras se van agrupando? ▪ La docente anuncia a los niños el propósito del día: “agrupa objetos más que – menos que.	Pelota Patio de recreo.	10’	▪ Participa activamente en el juego “cuántos niños y niñas hay”.

PROCESOS	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Pedimos a los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas? La docente ejecuta una dinámica Simón manda</p> <p>La docente reparte mascararas : “patos y pavos”, 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 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? ¿En qué grupo hay menos niños?</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: -Más piedras, menos chapas -Menos embudos, más palos Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay más?, ¿Dónde hay menos? Con los niños repasamos las cantidades más que – menos que observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos y encierra donde hay más, pinta donde hay menos.</p>	<p>Mascaras de animales</p> <p>Chapas Piedras Embudos Palos</p>	30'	Agrupa objetos por cantidad <i>pocos, muchos,</i>

	Verbalización <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. 	Hoja de trabajo		
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan metacognición 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? 		10'	Participa en la evaluación.

SESIÓN N° 06

I. Información general:

Institución Educativa : N° 302
Nivel educativo : Educación Inicial.
Grado y Sección : 5 años.
Área curricular : Matemática.
Tema : Nos agrupamos a la orden del sargento
Lugar y fecha : Distrito de Súcota – 14/11/2016.
Duración : 50'
Nombre de las Docentes :

Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.

Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

OBJETIVO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos en forma libre usando material concreto a través del juego “Nos agrupamos orden del sargento” mostrando interés al realizarlo.

CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos en forma libre	juego “Nos agrupamos orden del sargento”	Muestra interés al realizarlo

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none">Se inicia la sesión, diciendo a los niños que vamos hacer un recorrido al mercado.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?Se les comunica el propósito de la		10'	Participa activamente en el juego ordenar o agrupar objetos en forma libre

	sesión: “el día de hoy jugaremos a agrupar objetos en forma libre”			
PROCESO	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les propone a los niños el siguiente juego: “a la orden del sargento”. El objetivo del juego es que los niños y las niñas formen grupos según características comunes y luego las señalen en voz alta. 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>Manipulación del material concreto Presentamos material concreto: - Los niños agrupan los bloques por sus características iguales Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo agrupen según su criterios iguales ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Cuáles son los iguales? Con los niños repasamos las agrupaciones que tienen las mismas características.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos los que tiene las mismas características</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Bloques</p> <p>Ficha de trabajo</p>	30	<ul style="list-style-type: none"> Participa en el juego.
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> Reflexionan metacognición 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? 		10'	Participa en la evaluación.

SESIÓN Nº 07

I. Información general:

Institución Educativa : Nº 302
 Nivel educativo : Educación Inicial.
 Grado y Sección : 5 años.
 Área curricular : Matemática.
 Tema : Jugando al carpintero
 Lugar y fecha : Distrito de Sócata – 07/11/2016.
 Duración : 50'
 Nombre de las Docentes : Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.
 Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

OBJETIVO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos grande mediano pequeño a través del juego “el carpintero”, mostrando interés al realizarlo.

CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos grande, mediano y pequeño	“Juego al carpintero”	Muestra interés al realizarlo

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none"> Se inicia la sesión con el juego de los soldados. Los niños formaran dos filas. Para iniciar la marcha. A la orden de la docente los niños iniciaran su marcha irán cantando y marchando por todo el patio. Luego se interroga ¿Cómo se llamo el juego? ¿cómo se formaron? ¿Quiénes deben ir primero? La docente anuncia <ul style="list-style-type: none"> propósito del día: Agrupa 	Niños música	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el juego Menciona los por su tamaño

	<p>Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos por su tamaño: de rojo los grandes, medianos de azul y los pequeños de amarillo.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	Ficha de trabajo		
SALIDA	<p>Reflexionan metacognición, respondiendo 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>		10 min	Participa en la evaluación.

SESIÓN N° 08

I. Información general:

Institución Educativa	: N° 302
Nivel educativo	: Educación Inicial.
Grado y Sección	: 5 años.
Área curricular	: Matemática.
Tema	: Jugando “Al kiwi”.
Lugar y fecha	: Distrito de Sócata – 09/11/2016.
Duración	: 50’
Nombre de las Docentes	: Sulmi Lili Rodríguez Pedraza. Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

OBJETIVO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos muchos pocos a través del juego “al kiwi”, mostrando interés al realizarlo.

CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos muchos pocos	A través del juego “al kiwi”	Muestra interés al realizarlo

SECUENCIA DIDÁCTICO

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none">Se inicia la sesión desarrollando en el patio, el juego “El kiwi”Después de ejecutado el juego y reunidos en círculo realizan un comentario respondiendo a: ¿A que hemos jugado? ¿Qué hemos derrumbado? ¿Cómo estuvieron los tarros? ¿Será necesario que estén	Pelota Patio de recreo.	10’	<ul style="list-style-type: none">Participa activamente en el juego “El kiwi”.

	<p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos y encierra donde hay muchos, pinta donde hay pocos.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. 	Hoja de trabajo		
SALIDA	<p>▪ Reflexionan metacognición 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?</p>		10'	Participa en la evaluación.

SESIÓN Nº 09

I. Información general:

Institución Educativa : Nº 302
 Nivel educativo : Educación Inicial.
 Grado y Sección : 5 años.
 Área curricular : Matemática.
 Tema : Nos agrupamos de forma libre
 Lugar y fecha : Distrito de Súcota – 14/11/2016.
 Duración : 50'
 Nombre de las Docentes :

Sulmi Lili Rodríguez Pedraza.
 Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

OBJETIVO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos en forma libre usando material concreto, mostrando interés al realizarlo.

CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupar objetos en forma libre	Usa material concreto	Muestra interés al realizarlo

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none"> Se motivara a los niños con una caja sorpresa gigante donde se encuentran muchos juguetes. Los niños descubren y se les interroga ¿Qué podemos hacer con todos estos juguetes? ¿Cómo podemos hacer para que estén juntos? Se les comunica el propósito de la sesión: “el día de hoy jugaremos a ordenar o agrupar objetos en forma libre 	Material	10'	Participa activamente en el juego ordenar o agrupar objetos en forma libre

PROCESO	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 y luego las señalen en voz alta. ▪ 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>Manipulación del material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: -los niños agrupan los bloques por sus características iguales</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo agrupen según su criterios iguales ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Cuáles son los iguales? Con los niños repasamos las agrupaciones que tienen las mismas características.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Agrupa objetos los que tiene las mismas características.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Bloques</p> <p>Ficha de trabajo</p>	30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa en el juego.
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan metacognición 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? 		10'	Participa en la evaluación.

SESIÓN N° 10

I. Información general:

Institución Educativa	: N° 302
Nivel educativo	: Educación Inicial.
Grado y Sección	: 5 años.
Área curricular	: Matemática.
1 .5.Tema	: Agrupo por color y forma
Lugar y fecha	: Distrito de Súcota – 16/11/2016.
Duración	: 50'
Nombre de las Docentes	: Sulmi Lili Rodríguez Pedraza. Ysabel Vásquez Pinedo.

II. Componentes didácticos:

2.1. OBJETIVO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de agrupando objetos por su forma y color usando material concreto, mostrando interés al realizarlo

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Agrupa objetos por su tamaño y color	usa material concreto	Muestra interés al realizarlo

2.3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none"> Se les invita a recorrer el patio del aula donde previa coordinación se colocaran material concreto de diferentes formas. Luego se invitara a los niños a ayudar a guardar en cajas el material que estuvo en el patio Sentados en U se les interroga: 	Material concreto de aula	10'	Participa activamente en el juego de ordenar a través del juego.

	<p>¿Qué objetos guardaron? ¿qué forma tiene?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les comunica el propósito de la sesión: “el día de hoy jugaremos a agrupar objetos por su forma 			
PROCESO	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les propone a los niños el siguiente juego: las casitas de los animales. Se le entrega a cada niño una máscara y a la orden ingresarán a las figuras geométricas, dibujado en el piso. las máscaras iguales. Luego se interroga a ¿qué se ha jugado? En que figuras lograste entrar <p>Manipulación del material concreto</p> <p>Presentamos material concreto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños agrupan los bloques por su color y forma <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo agrupen según su criterios iguales color y forma</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Cuáles son los iguales?</p> <p>Con los niños repasamos las agrupaciones que tienen las mismas características. como color y forma</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Agrupar objetos los que tiene los mismos colores y forma.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>máscaras</p> <p>Bloques</p> <p>Ficha de trabajo</p>	30min.	<ul style="list-style-type: none"> Participa en el juego.
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> Reflexionan metacognición 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? 		10 min'	Participa en la evaluación.

Evaluación de salida

Se utilizó una lista de cotejo elaborada para el presente Informe Técnico Profesional, docentes especialistas en didáctica de la educación inicial; dicho instrumento consta de diez indicadores relacionados al desarrollo de la noción de agrupación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócola, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

La evaluación de salida tuvo como finalidad evaluar el desarrollo de la noción de agrupación que presentan los niños después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, los cuales se caracterizaron por ser juegos propios de su entorno y que se caracterizan por sumamente atractivos para ellos por su musicalidad, dinamismo, alegría y porque además de dar la oportunidad de juego grupal y socialización le permitirán el desarrollo de la noción de agrupación.

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

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	NOCIÓN DE AGRUPACIÓN						
		1. Clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños.	2. Colecciona y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos.	3. Agrupa objetos de acuerdo a la forma, color, simultáneamente.	4. Junta y compara objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que.	5. Comunica el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación.	6. Escucha y realiza agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.	7. Define con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.
1	ANGIE YULIANA	A	A	A	A	B	A	B
2	ANGIE ANTUANETH	A	A	A	A	A	A	A
3	ERICK DANILO	B	B	B	B	A	B	A
4	ALDANA ISAMAR	A	A	A	A	A	A	A
5	MARIA ESMERALDA	A	A	A	B	A	A	B
6	NAYTE YANISBEL	A	A	A	A	A	A	A
7	JHON KELVIN	B	B	B	A	B	B	A
8	DEYSI YUDITH	A	A	A	B	A	A	A
9	MELANY	A	A	A	A	A	A	A
10	BRISA NATANIEL	A	A	A	A	A	A	A
11	YARY ESMERALDA	A	A	A	A	A	A	A
12	EDWIN LEOFRANK	B	B	B	B	B	B	B
13	DANA BRISHIP	C	A	A	A	A	A	A
14	JONATAN	A	A	B	A	A	A	B
15	ANGEL ADRIAN	A	B	A	B	B	B	C
16	ROMEL FAVIANO	A	A	A	A	A	A	A

17	IVANA MAITE	A	A	A	A	A	A	A
18	YAN FRANKO	C	C	C	C	C	C	C
PUNTAJE	A	13	13	13	12	13	13	12
	B	3	4	4	5	4	4	4
	C	2	1	1	1	1	1	2
PORCENTAJE	A	72%	72%	72%	67%	72%	72%	67%
	B	17%	22%	22%	27%	22%	22%	22%
	C	11%	6%	6%	6%	6%	6%	11%

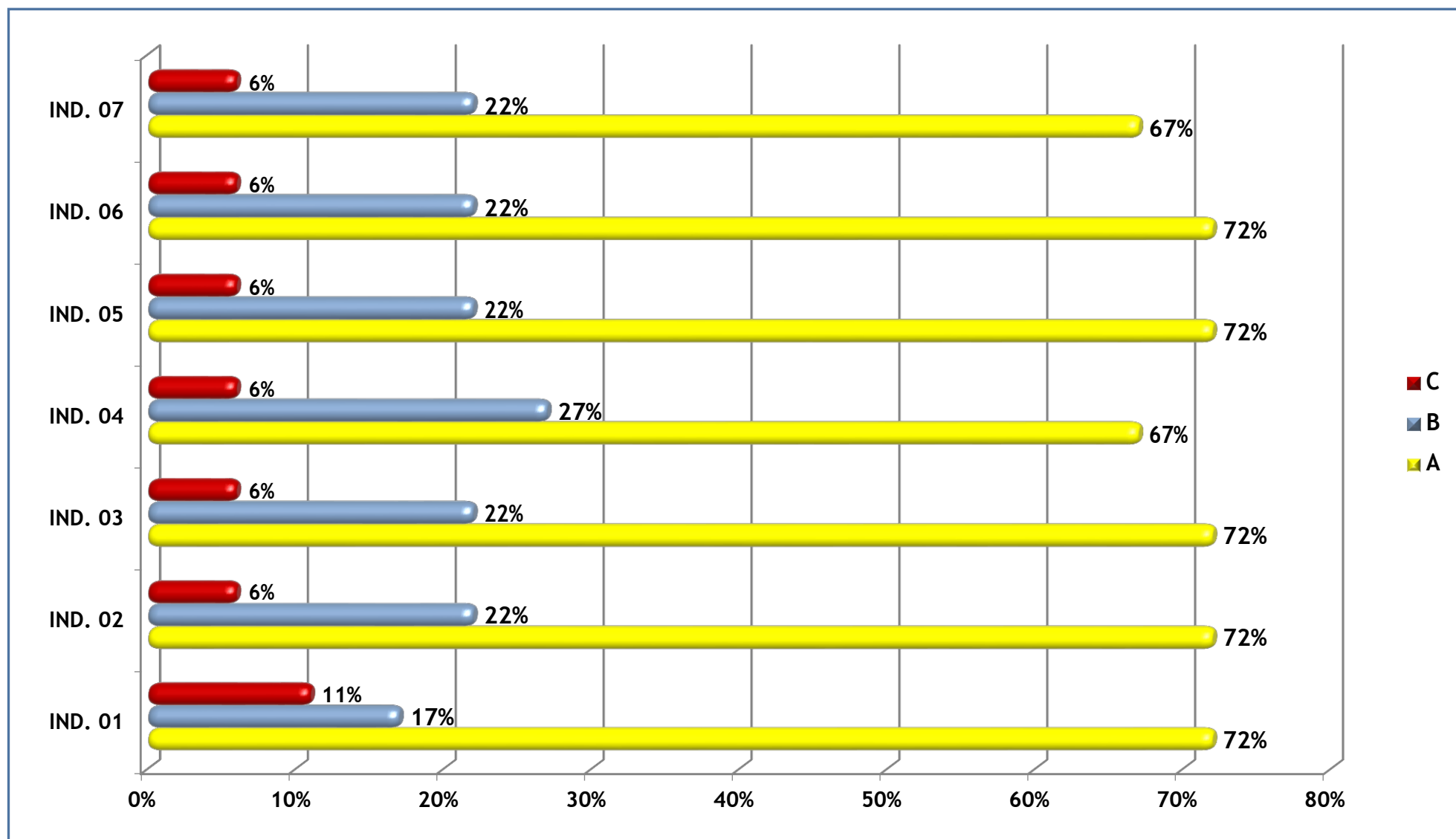
Fuente: Evaluación salida diciembre 2016

CUADRO 04: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN

		NOCIÓN DE AGRUPACIÓN							PROMEDIO
		1. Clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes – medianos – pequeños.	2. Colecciona y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos.	3. Agrupa objetos de acuerdo a la forma, color, simultáneamente.	4. Junta y compara objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que.	5. Comunica el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación.	6. Escucha y realiza agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.	7. Define con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.	
EVALUACIÓN DE SALIDA	A	13	13	13	12	13	13	12	13
		72%	72%	72%	67%	72%	72%	67%	72%
	B	3	4	4	5	4	4	4	4
		17%	22%	22%	27%	22%	22%	22%	22%
	C	2	1	1	1	1	1	1	1
		11%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%

Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2016

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

El cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de indicadores logrados en la evaluación de salida, para medir la noción de agrupación para efectos de esta intervención didáctica; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, se puede notar los logros alcanzados.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 72%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 22% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 6%, todo con respecto a una población de 18 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes agrupan objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños; agrupan y comparan objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos; agrupan objetos de acuerdo a la forma, color, simultáneamente; agrupan y comparan objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que, igual a; comunican el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación; escuchan y realizan agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente; definen con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades lúdicas, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de agrupación en los niños de cinco años.

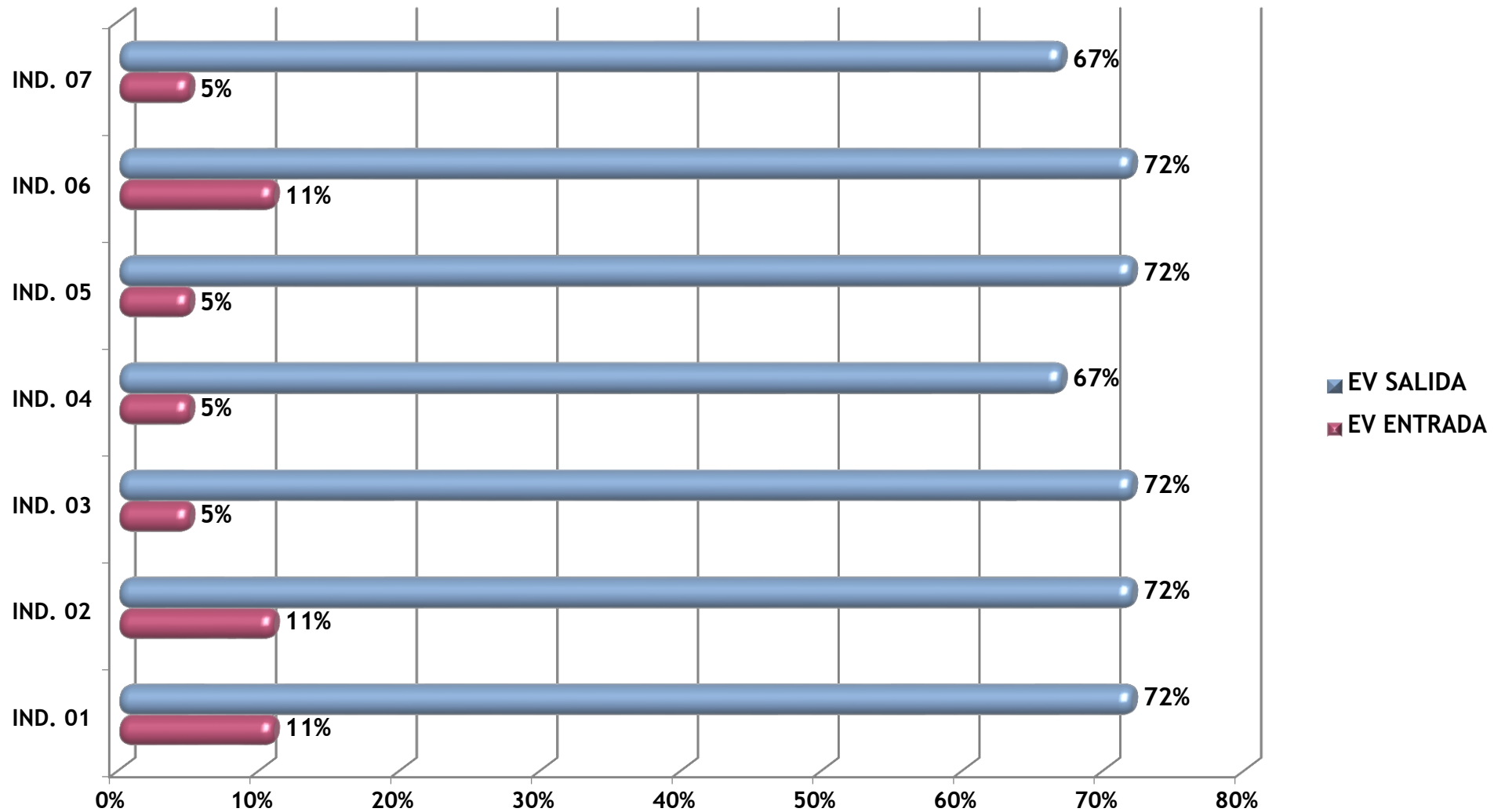
Resultados finales

CUADRO 05: RESULTADOS FINALES OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA

NOCIÓN DE AGRUPACIÓN		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
01	Clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.	2	11%	13	72%	61%
02	Colecciona y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos, muchos.	2	11%	13	72%	61%
03	Agrupar objetos de acuerdo a la forma, color, simultáneamente.	1	5%	13	72%	67%
04	Junta y compara objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que.	1	5%	12	67%	62%
05	Comunica el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación.	1	5%	13	72%	67%
06	Escucha y realiza agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.	2	11%	13	72%	67%
07	Define con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.	1	5%	12	67%	62%
PROMEDIO						64%

Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2016

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2016

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

En el cuadro N° 05 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 actividades lúdicas resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 64%.

En la evaluación de entrada se observa, que el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 5%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 72%, ambos respecto de una población de 18 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 67%, de esta manera los niños.

En los ítems 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 5% al 11%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 67% y 72%.

Según los resultados obtenidos, los 18 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de agrupación.

III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los niños en la noción de agrupación antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, demostraron que presentaban dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio, lo cual los indicadores evaluados de agrupaciones siguiendo características como grande, mediano pequeño, más que – menos que , se da la necesidad de aplicar un programa de actividades lúdicas.
- El diseño y aplicación de actividades lúdicas basado en la teoría de actividades lúdicas según Lev Vygotsky, implico establecer un programa didáctico y como parte de él la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichas actividades lúdicas para desarrollar de la noción de agrupación.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la noción de agrupación, después de aplicar la evaluación de salida, en su logro de aprendizaje se obtuvo nivel alto de logro lo cual se debe a la aplicación de un programa de actividades lúdicas
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 61% a y 67% con un promedio del 64%; esto se debe a la aplicación de un programa de actividades lúdicas, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

Recomendaciones

- A los docentes de la Institución Educativa Inicial N°302 Distrito Sócata, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, se les recomienda aplicar el programa de actividades lúdicas en el proceso de desarrollo de la noción de agrupación con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial, para obtener mayores y mejores beneficios en su formación especialmente, a fin de acreditar la competitividad en el proceso de la enseñanza aprendizaje tal como lo requiere la sociedad actual.
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación de actividades lúdicas de 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 programa de actividades lúdicas, son necesarias para mejorar la noción de agrupación porque ayudan al niño a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos conocimientos en matemática y fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- **Cañeque, H. (1991)** Juego y vida Buenos Aires. El Ateneo.
- **Cascallana T. (1998)** Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
- **Centauro Editores. (2005)** Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
- **Chadwick M. (1990)** Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
- **Chokler, M. (1996)** "Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años". Ediciones novedades educativas.
- **Cofre, A. (1981)** Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- **Comellas Y Carbó M, J. Y Perpinyá T, A. (1990)** La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- **Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A. (1990)** Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- **Chamorro, M. C.; Belmonte, J. M.; Linares, S.; Ruíz, M. L.; Vecino, F. & Medina, A. (2003).** Didáctica de las matemáticas. Madrid: Pearson Educación
- **Cortez, V. (2007).** Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- **Dirección DE Educación Preescolar (1984)** Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- **Fernández, José (1995).** Didáctica de la matemática en la educación infantil
- **García Núñez, Juan A.** "Psicomotricidad y educación infantil". Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004.
- **Hans Freudenthal (1905 – 1990)** cómo aprender matemática
- **Hutinger; Robinson; Johanson** Adapting a computer curriculum to Head Start. (Activating Children Through Technology program). Children Today, (May-June 1990), 19, 3, pp. 31(3) Top of Form 1.
- **Kelly, K.; Schorger, J. (2001).** "Let's Play 'Puters'": Expressive Language Use at the Computer Center. Information Technology in Childhood Education Annual, (Annual 2001) pp. 125.
- **Lachs, V.. Click into place.** (use of Internet for pre-school children at Techtots on Vancouver Island, BC). Times Educational Supplement, (Sept 5), 1997 n4236, pp. B15 (1) .

- **Ladrón de Guevara, I. (2000)** Muchos Cds para niños y jóvenes: cómo nombrarlos y evaluarlos. Venezuela: Banco del Libro.
- **Lapierre, Aucouturier (1977).** Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica.
- **Lapierre, Aucouturier (1977).** *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.
- **Mathews, V. (1999):** The real learning centre. The Independent (April, 1999) pp. E6 (2)
- **Ministerio de Educación. (2009c).** La hora del juego libre en los sectores. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- **Ministerio de Educación. (2011b).** Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo deben aprender nuestros niños?
- **Mclester, S. (1995)** The 1995-96 Technology & Learning software awards. Technology y Learning (Nov-Dec 1995), 16, 3, pp. 26(13).
- **Novoa, M. (2011).** Aplicación de un programa de actividades para el desarrollo matemático de niños y niñas de 5 años de la Institución Inicial N°89 “Nuestra Señora del Carmen” en el distrito del Callao. Tesis. Lima: Universidad Enrique Guzmán Valle.
- **Piaget, Jean.(1977)** Desenvolvimiento del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas.
- **Piaget, Jean. (1976)** Imitación, juego y sonido.
- **(Rüssel, A. 1985)** El juego de los niños, Herder. Barcelona Edic. original de 1965
- **Vallés Tortosa, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.
- **Vygotsky Lev(1991).** **La Formación Social de la Mente.** 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil

ANEXOS

ANEXO N° 01

EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE AGRUPACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

Nombre:.....

NOCIÓN DE AGRUPACIÓN		ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Clasifica objetos de acuerdo a características como: grandes –medianos – pequeños.			
02	Colecciona y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos.			
03	Agrupar objetos de acuerdo a la forma, color, texturas simultáneamente.			
04	Junta y compara objetos de acuerdo a: Tantos como, más que, menos que.			
05	Comunica el proceso o camino que siguió para resolver sencillos problemas de agrupación.			
06	Escucha y realiza agrupaciones con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.			
07	Define con expresiones sencillas el significado de agrupar como: reunir, juntar.			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL
APRENDIZAJE LOGRADO	A
APRENDIZAJE EN PROCESO	B
APRENDIZAJE EN INICIO	C

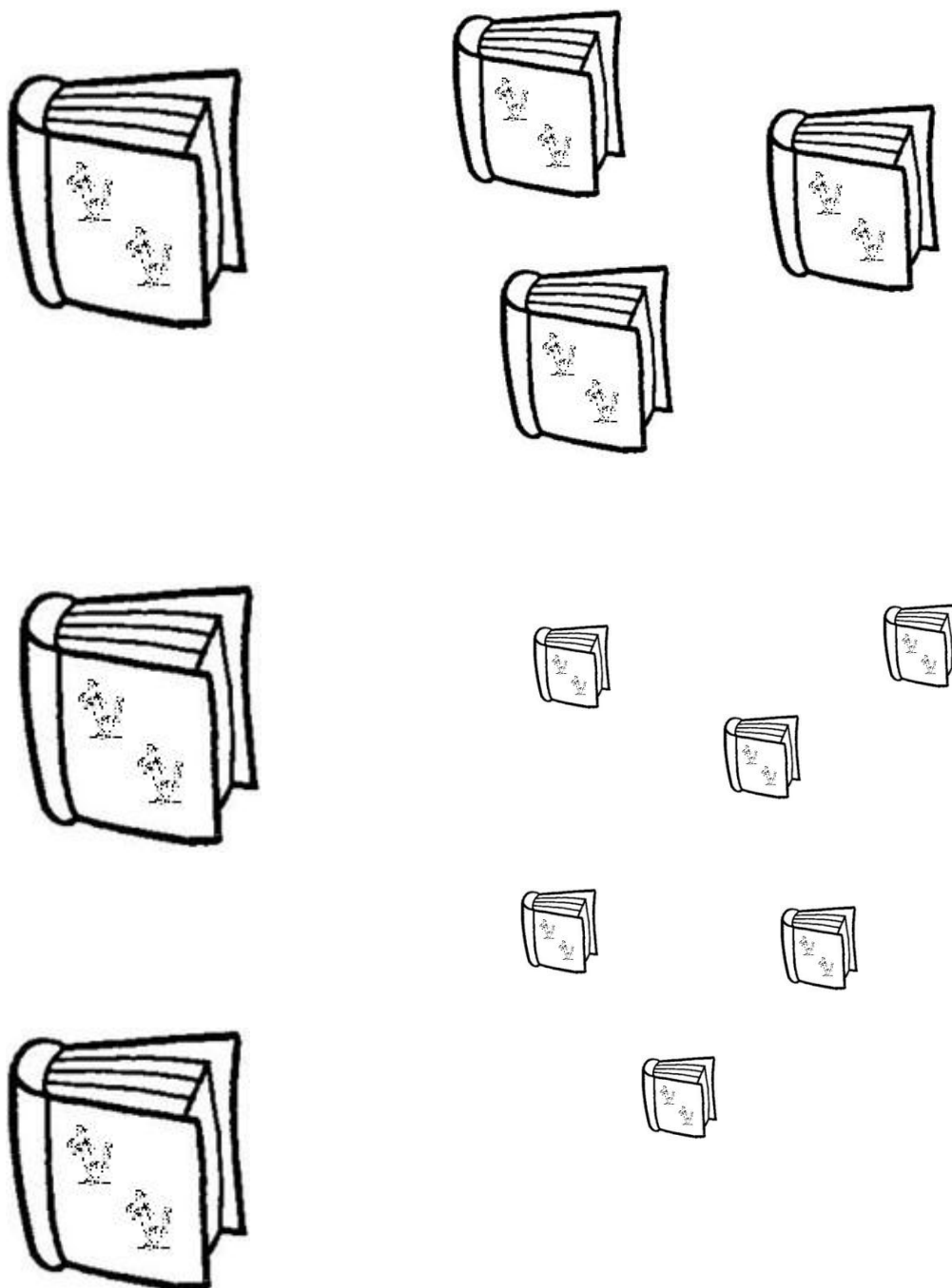
ANEXO N° 02
FICHAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N°01

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Agrupa los objetos de acuerdo a su tamaño

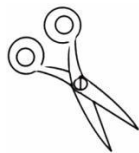
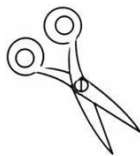
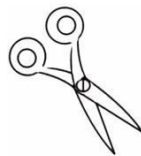
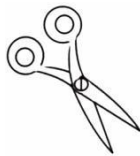
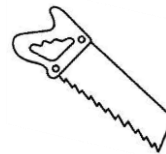
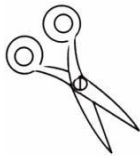
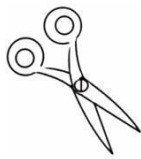
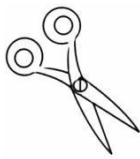


FICHA DE TRABAJO N° 02

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Agrupa muchos objetos con una cuerda verde y pocos objetos con una cuerda anaranjada

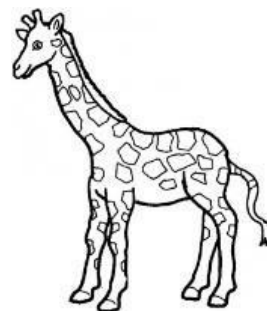
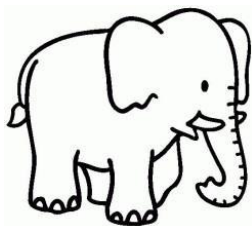
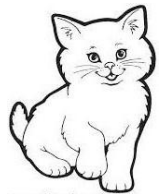
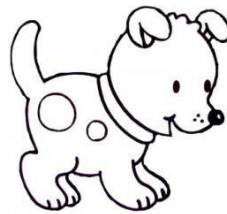
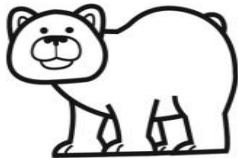


FICHA DE TRABAJO N° 03

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA : Agrupa los animales doméstico y marca los animales salvajes

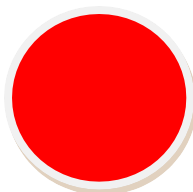
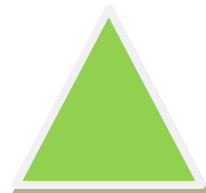
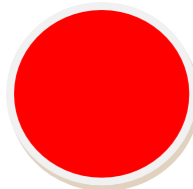
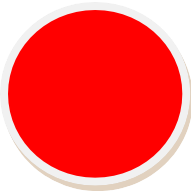
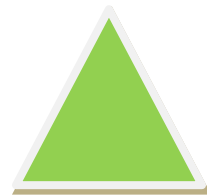
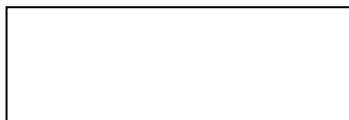
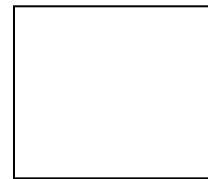
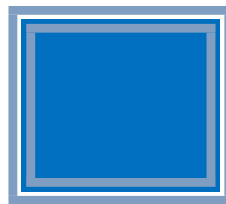
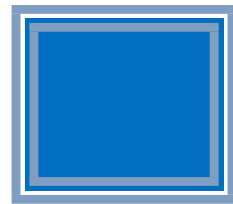
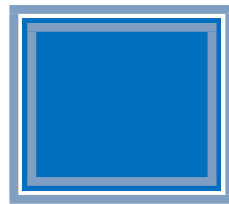
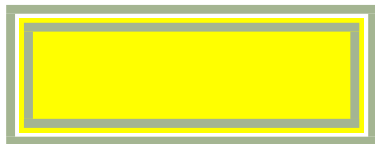


FICHA DE TRABAJO N° 04

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA : Agrupa los bloques que tiene la misma forma y el mismo color con diferentes colores de cuerda



FICHA DE TRABAJO N° 05

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA : Agrupa los niños con el lápiz de color rojo y las niñas con el color amarillo.

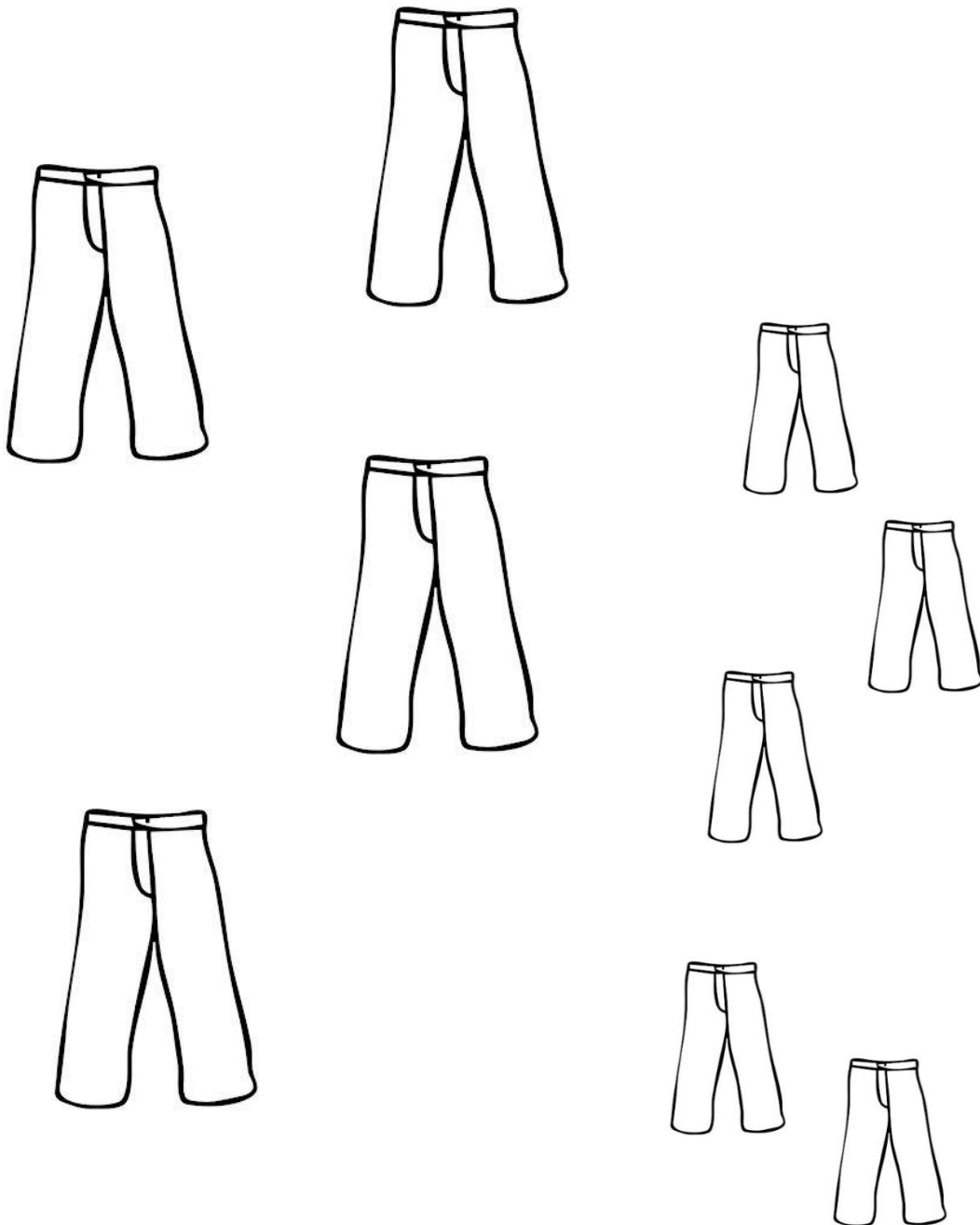


FICHA DE TRABAJO N° 06

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA : Agrupa los pantalones iguales y encierra con diferentes colores

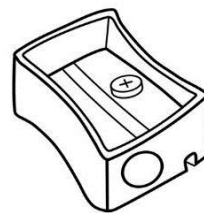


FICHA DE TRABAJO N° 07

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA : Agrupa los materiales grandes y enciérralos y los pequeños mácalos

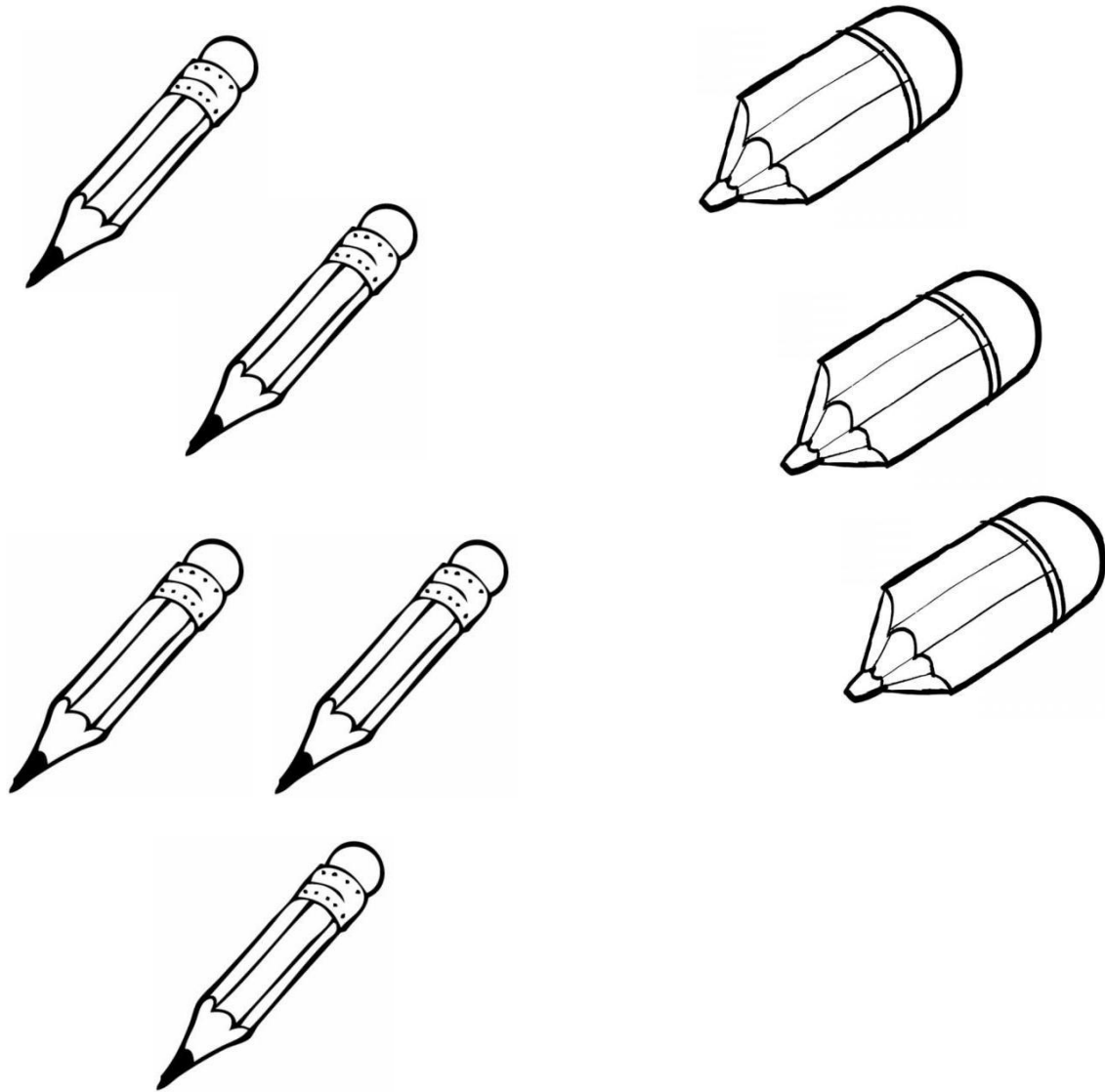


FICHA DE TRABAJO N° 08

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Agrupa de color rojo donde hay muchos y de color azul donde hay pocos

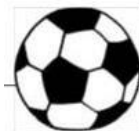


FICHA DE TRABAJO N° 09

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA : Agrupa los juguetes que son iguales

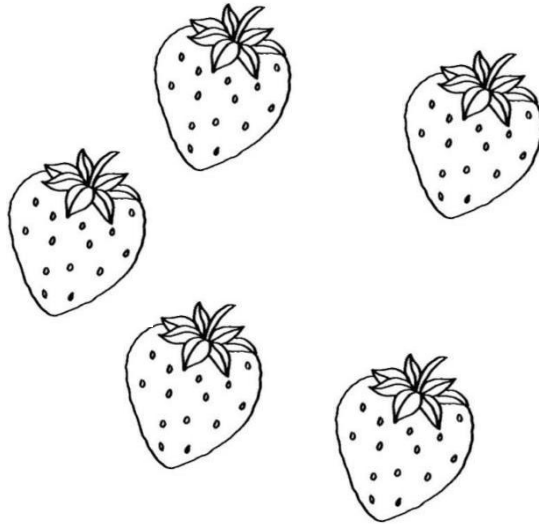


FICHA DE TRABAJO N° 10

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA : Encierra las figuras que tiene la misma forma y color

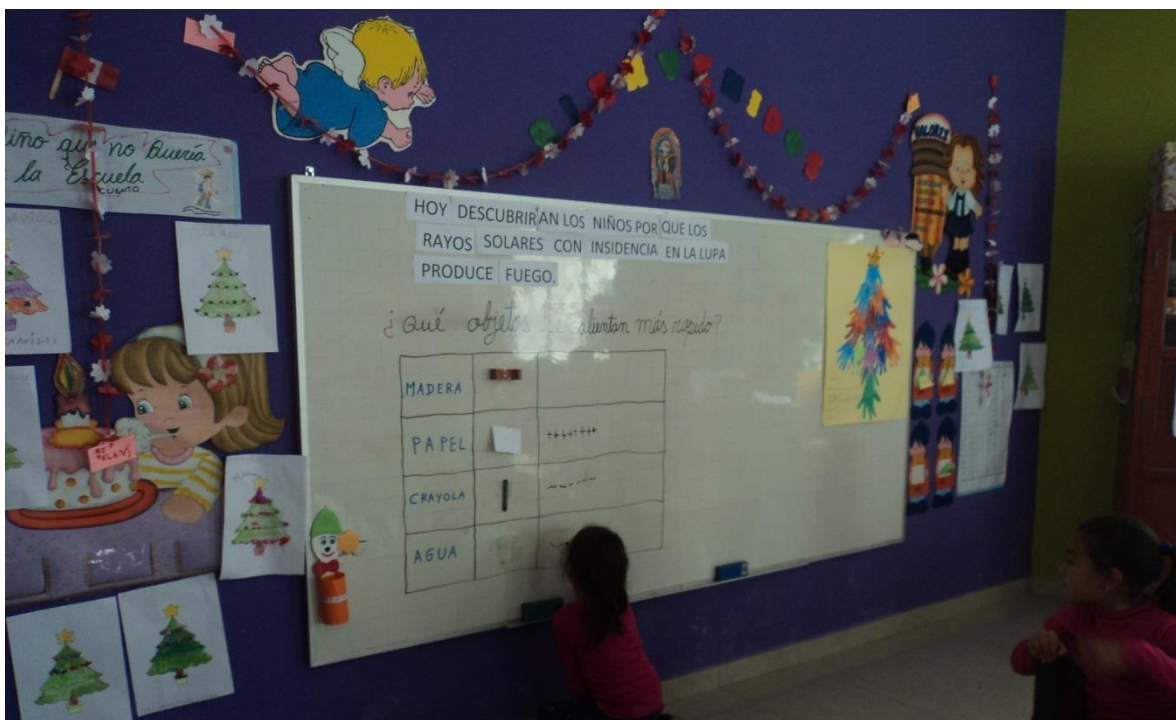


ANEXO 03

FOTOGRAFICO



La utilización del juego como estrategia principal ha permitido que los niños de 5 años de la I. E. I. N° 302, construyan y se apropien de manera significativa, divertida y segura de conocimientos sobre agrupación matemática.



El juego, la gestión y acompañamiento continuo de niño por niño por parte de la maestra, ha permitido construir y desarrollar aprendizajes significativos sobre noción de agrupación en las Niñas y Niños de 5 años de la I.EI. N° 302.





El juego y el trabajo en equipo, ha facilitado a los escolares socializar saberes y experiencias que han contribuido apropiarse de aprendizajes significativos sobre de agrupación.