



UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS
PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN EL ÁREA
DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°361 DE LA COMUNIDAD DE
YACANCATE, PROVINCIA CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA”**

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS

**FALEN MONTENEGRO MARÍA TERESA
SÁNCHEZ CASTILLO LITA MARIVEL**

ASESORA

Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

CUTERVO - PERÚ

2017

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS
PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN EL ÁREA
DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°361 DE LA COMUNIDAD DE
YACANCATE, PROVINCIA CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA”**

PRESENTADO POR:

FALEN MONTENEGRO MARÍA TERESA
AUTORA

SÁNCHEZ CASTILLO LITA MARIVEL
AUTORA

Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA
ASESORA

APROBADO POR:

LAURA ALTAMIRANO DELGADO
PRESIDENTE

JULIA SANTA CRUZ MIO
SECRETARIA

MARÍA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
VOCAL

DEDICATORIA

Les dedico este trabajo tan importante en mi vida profesional a mis padres, por el apoyo permanente que me brindado cada momento y gracias a eso hicieron que logre mis objetivos.

María Teresa

A mis padres y hermanos que en todo momento me brindaron su apoyo desinteresado para la realización de mi formación profesional.

Lita Marivel

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a todas las personas que velaron con su apoyo desinteresado para lograr la realización del presente trabajo técnico profesional.

Agradecer también a la Universidad Nacional de Chiclayo “Pedro Ruiz Gallo” por haber contribuido con el funcionamiento de la segunda especialidad en “Didáctica de la Educación” en la ciudad de Cutervo, ya que esto contribuye a la superación de los profesionales en Educación

Las autoras

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
PRESENTACIÓN	vi
CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL	
1.1. Referencia teórico conceptual.....	11
1.1.1. Referencia Teórica	11
1.1.2. Referencia Conceptual.....	15
1.2. Propósito de intervención.....	22
1.2.1. Objetivo General:.....	22
1.2.2. Objetivos específicos:.....	22
1.3. Estrategias de intervención.....	23
1.3.1. Coordinaciones previas	23
1.3.2. Metodología específica.....	24
1.3.3. Cronograma	25
CAPÍTULO II: CONTENIDO	
2.1. Evaluación de entrada	27
2.2. Propuesta o programa	33
2.2.1. Generalidades	33
2.2.2. Componente didáctico.....	34
2.2.3. Modelo didáctico.....	34
2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje.....	39
2.4. Resultados finales.....	92
CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
3.1. Conclusiones	96
3.2. Recomendaciones	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	98
ANEXOS	101

RESUMEN

El Trabajo Académico elaborado contiene aspectos muy importantes para mejorar el proceso de desarrollo de habilidades matemáticas con el fortalecimiento de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de 5 años de Educación Básica; aprovechando una de las actividades de más aceptación de los infantes como es el juego.

El trabajo académico se realizó en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 361 de la comunidad de yacancate - cutervo; luego de detectar el problema de que algunos niños tienen dificultad para dibujar la cantidad de elementos correspondientes al cardinal dado en el área de las matemáticas, teniendo que formular objetivos claros, medibles y alcanzables.

Este trabajo se fundamenta en el camino práctico y teórico y la información obtenida de bibliografía especializada que nos ha servido de base para la aplicación de un programa de juegos educativos para desarrollar la noción de cantidad, entendiendo que el juego permite el desarrollo integral del niño a través del cual adquiere conocimientos, habilidades y destrezas. contribuyendo a resolver problemas de índole social emocional e intelectual.

Producto de ello, se menciona que al pasar a la educación primaria presentan una diversidad de dificultades referidos a la identificación y representación de los números, aún más en las operaciones básicas, Cabe señalar que en los niños del nivel de educación inicial, cobra importancia significativa la aplicación de diversos juegos educativos que les permita afianzar el aprendizaje de la matemática, puesto que los niños tienen que experimentar y explorar el mundo que les rodea lo que les facilitará iniciarse en el pensamiento lógico matemático.

A esta edad, como se sabe, deberían los niños permanecer menos tiempo sentados y más tiempo interactuando, experimentando, y explorando sensorialmente.

PRESENTACIÓN

La comunidad de Yacancate geográficamente se encuentra ubicada en la Zona Rural, al sur de la provincia de Cutervo, limitando por el norte con la comunidad de Capulcan al sur con el Rio Chotano, al este con la comunidad de Cuquid y nuevo Capulcan y al oeste con la comunidad del Rejo. Las actividades principales de la población son la agricultura y la ganadería, destaca la cría de animales domésticos como: perros, gatos, gallinas, ovejas, cerdos, cuyes, etc. Esta comunidad cuenta con sus diferentes instituciones tales como juzgado paz, centro de salud, instituciones educativas de nivel inicial, primario y secundario. Las costumbres que destacan en la población son: el primer corte de pelo o de uñas, el pediche, la techa de casa; el guardar luto por la muerte de un familiar y las posteriores visitas al cementerio en los aniversarios o en el día de los difuntos, entre otros. En la zona urbana se cuenta con los servicios básicos de energía eléctrica, agua y desagüe

La Institución Educativa Inicial N° 361 de la comunidad de Yacancate, se creó en el mes de abril del año de 1988 con Resolución Directoral Zonal N° 0195, asumiendo la dirección la profesora: Rosa Guevara Delgado, contando con el apoyo de una auxiliar de educación la Srta.: Zulema Rimapa oliva cuenta con una infraestructura antigua y construida de material rustico, su mobiliario es nuevo, no existe cerco perimétrico, cuenta con una población escolar de 24 alumno.

Todos los padres de familia se dedican mayormente a la agricultura, demostrando un gran interés y preocupación por la educación de sus menores hijos, con la esperanza que los suyos sean en el futuro profesionales, personas de bien, cultivando los valores, útiles a su comunidad y a su familia.

La población y muestra intervenida estuvo conformada por las y los estudiantes de 5 años de edad con un total de 15 alumnos.

Las docentes de la I.E.I está vinculado con el cómo enseñar y aprender la noción de número a temprana edad, esto es realizar operaciones como: matematizar, representar, comunicar, elaborar estrategias, argumentar

situaciones que involucren cantidades, números y operaciones que permitan resolver problemas en la vida escolar.

Se observan que en la institución educativa se trabaja capacidades que no corresponden al nivel inicial, adelantando contenidos del nivel primario, enseñando los números de una manera mecanizada y convencional

A través de la revisión de la evaluación de entrada de entrada facilitada por la docente de aula así como de la observación directa, se pudo detectar dificultades que presentan los niños y niñas en la noción de cantidad en el área de la matemática.

- Algunos niños no pueden dibujar la figura que continúa la serie.
- Dificultades en el reconocimiento del número con la cantidad
- La mayoría de niños no pueden contar y percibir que los objetos se mantienen idénticos, pese a los cambios en la distribución.
- Limitación para realizar operaciones simples agregando o quitando elementos)
- Así mismo algunos niños tienen dificultad para dibujar la cantidad de elementos correspondientes al cardinal dado

Frente a esta situación hemos tenido por conveniente aplicar un programa de juegos educativos para desarrollar la noción de cantidad y así sistematizar experiencias de aprendizaje orientadas al desarrollo de las nociones de número y su acceso a al razonamiento lógico matemático. El juego constituye la estrategia didáctica que queremos aplicar de manera sistemática e intencional en el presente trabajo de investigación, con niños de preescolar (5 años) mediante un procedimiento psicomotor que implica actividad manipulativa y locomotora, dónde el alumno escucha y trabaja siguiendo las explicaciones del mediador.

El trabajo académico en su estructura presenta tres partes:

Nuestro trabajo académico se encuentra organizado de la siguiente manera: en su estructura presenta tres partes:

Parte I que contiene el marco referencial y dentro de ello las bases teóricas; referencia teórica,- conceptual y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

Parte II: titulado contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de actividades juegos educativos para el desarrollo de la noción de cantidad, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.

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 perfeccionamiento del profesorado del nivel inicial comprometido en la solución de los problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la noción de número y que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla.

CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. Teoría noción cantidad de Jean Piaget

La noción de cantidad es un tema importante dentro del conocimiento lógico-matemático. Según Jean Piaget, este conocimiento tiene características específicas:

- El conocimiento lógico-matemático no es directamente enseñable porque está construido a partir de las relaciones que el niño mismo ha creado entre los objetos, y cada relación subsiguiente que él cree es una relación entre las relaciones que el creó antes. Los procesos implicados en esta construcción son la abstracción reflexiva y la equilibración.
- No hay nada arbitrario en el conocimiento lógico-matemático, y si alguna vez el niño lo construye, lo construirá siempre hacia una mayor coherencia. Todos los niños normales antes o después, dominarán la inclusión de clases sin una sola lección de inclusión de clases.

La noción de cantidad es una tarea muy importante a realizar con los niños ya que desarrolla el pensamiento lógico y así como habilidades necesarias para comprender los números. Implica comprender que las cantidades permanecen constantes, constituyéndose como un todo permanente, independiente de los posibles cambios de forma o posición de sus partes.

Cuando los niños se inician de manera espontánea el conteo, es una actividad que realizan de manera totalmente natural. Además, desde que nacen están rodeados de números

escritos. Los números representan cantidades y si queremos poner las bases para el cálculo, debemos comenzar por trabajar el concepto de cantidad. Esta, es una noción abstracta a la que no se llega por el número escrito sino que el niño llegará a ella mediante su experiencia, tanto en su vida cotidiana como manipulando materiales preparados.

Las operaciones mentales sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de conservación, de la **cantidad** y la equivalencia término a término. 3. Número: Es un **concepto** lógico, ya que se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva de las relaciones entre los conjuntos que expresan número.

La cantidad existe de algo que es capaz de ser medido y numerado, por ejemplo, objetos, personas, dinero, entre otros. Cabe destacarse entonces que hay cuestiones, normalmente aquellas abstractas, como la felicidad o el cariño que no pueden medirse.

En tanto, esa cantidad, esa porción medida, podrá ser considerada, valorada como excesiva, normal, o poca, dependiendo del contexto o cosa en cuestión.

Con esto queremos dar cuenta también que la cantidad siempre será plausible de aumento o de disminución, hecho que claro estará sujeto a las circunstancias que la rodeen.

Con un ejemplo lo veremos más claro... si el plato que nos han servido para comer rebalsa de comida, es porque nos han dado una enorme cantidad de comida, mientras que si por el contrario la comida ni siquiera llega a cubrir toda la superficie podremos argumentar que nos han servido poca cantidad.

1.1.1.2. Teoría constructivista del juego de Lev Vigotsky

Lev Vigotsky, “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño y 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”

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 Vigotsky 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, 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.

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). El juego es, ante todo, una de las principales, o, incluso, la principal actividad del niño.

Con esto Vigotsky señala el carácter central del juego en la vida del niño, subsumiendo y yendo más allá, de las funciones de ejercicio funcional, de su valor expresivo, de su carácter elaborativo, etc. En segundo término, el juego parece estar caracterizado en Vigotsky como una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural. Seamos más precisos, el juego que interesa a efectos de ponderar el desarrollo del niño en términos de su apropiación de los instrumentos de la cultura, es un juego regulado más o menos ostensiblemente por la cultura misma.

Finalmente Vigotsky 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. En el paso de bebé a niño pequeño, permite enfrentarse a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente.

1.1.2. Referencia Conceptual

Matemática

La matemática tiene mucha relación con otras ciencias. En primer lugar, se apoya principalmente en la lógica y en sus estrategias para la demostración y la inferencia. Es por esto que la matemática es una ciencia objetiva: solo podrá ser modificada al demostrarse la existencia de errores matemáticos, para lo cual seguramente deberá modificarse gran parte del paradigma científico con el que se trabaja.

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".

Noción de número

El número es la capacidad que tiene el niño de clasificar y ordenar objetos de su entorno, esto le da la doble naturaleza al número de ser cardinal y ordinal.

Para llegar a este proceso el niño inicia estableciendo pequeñas comparaciones de objetos; los cuales lo va colocando uno frente a otro al haber identificado una o más características iguales o semejantes, es decir o más características iguales o semejantes.

Paralelo a esta capacidad, el niño logra agrupar objetos, la cual a esta capacidad se denomina clasificación. El niño empieza a desarrollar su capacidad de clasificación formando figuras con los

objetos a lo que se denomina clasificación figural. Luego agrupa objetos de acuerdo a un criterio, a esta capacidad se ha denominado clasificación intuitiva y finalmente, logra formar grupos y subgrupos con los objetos a esta capacidad se denomina clasificación lógica.

Noción de cantidad

Se denomina cantidad a todo aquello que es medible y susceptible de expresarse numéricamente, pues es capaz de aumentar o disminuir.

En Matemática, las cantidades positivas son las que se agregan unas a otras, y las negativas las que disminuyen el valor de las cantidades positivas a las que se contraponen.

Las cantidades continuas son aquellas cuyas unidades no están separadas entre sí, como cuando se mide un recipiente que contiene agua o aceite. Lo opuesto son cantidades discretas. Las cantidades imaginarias son las de índice par de una cantidad negativa.

Se llaman así pues extraer esa raíz es imposible. Las que no son imaginarias son reales. Las que miden cosas de la misma especie son cantidades homogéneas y heterogéneas en caso contrario.

En lenguaje, los adverbios de cantidad, como todo los adverbios son palabras invariables modifican fundamentalmente al verbo y también en ciertos casos, a los adjetivos, a otros adverbios o a toda la oración. Son adverbios de cantidad: poco, mucho, todo, apenas, nada, justo, demasiado y bastante.

Importancia de la noción de cantidad.

Dentro de la sociedad, usamos los números con múltiples propósitos y a diario, en distintos y variados contextos. Si sabemos contar, podemos:

- Medir el tiempo con cierta exactitud. En si contar les servirá para realizar muchas actividades, como, calcular el tiempo y las distancias con mayor precisión y de forma más rápida.

- Asimismo utilizarán los números en diferentes situaciones de su vida cotidiana como: la descripción del numeral (identifican el número, reconocen que hay un número escrito), relacionan el número con el objeto o hecho, con la situación, identifican con claridad la información que el número transmite según el contexto).

Características de la matemática en los niños.

La matemática ofrece al niño la oportunidad de desarrollar su creatividad, de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimulando su curiosidad y la oportunidad de trabajar en grupo con propósitos de gozo y diversión, al mismo tiempo que despertar el interés de cada cual en la exploración de la palabra escrita y en actividades que fomenten el acercamiento matemático (que implica observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, conocimiento de números, la lógica, la formulación de hipótesis, abstracción numérica, razonamiento numérico, la construcción de nociones espaciales, de forma, medida y temporalidad, la resolución de problemas y la creación de estrategias para resolver los problemas).

Enseñanza de la matemática en el nivel inicial.

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos.

Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

Desde la clase debemos ir evolucionando a través de distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas. Es necesario, por lo tanto, que

apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprenderla se hace más dinámico, interesante, comprensible, y lo más importante, útil.

En la etapa de la educación inicial, el conocimiento se construye de manera global, y ésta disciplina no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos.

Juego.

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

Los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse asimismo y también a los demás; así pues, hay que destacar un importante papel del aprendizaje. Son la fuente entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto. El juego se asocia con frecuencia a la infancia, cuando los adultos observan a los niños jugando acostumbran a jugar que son pasatiempos que con el paso de los años serán sustituidos por las actividades más útiles.

Importancia del juego en los niños

Los juegos son importantes por construir un medio a través del cual los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas.

Permiten 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.

El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela. Contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos. Mientras juegan, resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social, emocional e intelectual. Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (algo que los niños suelen no lograr en la vida real). En el entorno familiar y la disposición individual.

Características del juego

El juego presenta una serie de características que lo hacen único y lo definen como recurso, entre las más destacables están:

- Fomenta la comunicación interpersonal grupal en el desarrollo de los juegos.
- Nadie enseña a los niños/as a jugar, es algo innato, que provoca placer para el que lo practica.
- El juego es una actividad libre e imperiosa, el juego obligado no se concibe.
- El juego participa del mundo de la fantasía y la ilusión.
- El juego sirve como medio para adaptarse al entorno familiar y social.
- El juego prepara para la vida adulta, posibilita para el desarrollo biológico, social y psicológico.
- Fomenta la comunicación con el grupo y con uno mismo.
- Aceleran la adaptación de los niños a los procesos sociales dinámicos de su vida.

- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los niños.

Objetivos de los juegos en los niños.

- Ofrecer a los niños, durante el horario escolar, actividades recreativas orientadas como medio de prevenir, favorecer el autoexpresión, permitir el relajamiento el desahogo de tensiones nerviosas posibilitar el desarrollo de fuerza, resistencia, coordinación motora que sentido de equilibrio.
- Utilizar los juegos en la escuela como una oración propicia más para que aprenda el niño a convivir con los otros, practicando corporación, iniciativa, a reaccionar positivamente ante las decisiones de los líderes y habituarse a la organización y a las reglas de estas actividades sociales.
- Enseñar habilidades fundamentales variadas a los educandos y ofrecerles oportunidades suficientes en sus prácticas y en ambiente de placer, de manera de estimular en ellos la apreciación por tales actividades recreativas. Los niños podrán alcanzar, entonces no solo un grado razonable de dominio sobre ella sino también gusto por esas adquisiciones, lo que le servirá de estímulo para practicarla fuera de la escuela.

Funciones del juego.

Las funciones específicas que se cumplen en el niño son las siguientes:

➤ Imitación y comprensión del mundo oculto.

El niño al repetir y actuar en aspectos de la realidad va logrando entenderlos y aceptarlos, descubre roles y funciones de las cosas y de las personas va ampliando sus conocimientos y aprender a

relacionarse con esas realidades. La imitación en el juego promueve también un sentimiento de identificación entre el niño y el adulto.

➤ **Expresión de sentimientos y necesidades.**

El niño nos comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos y en su mundo inferior, podemos descubrir su manera de base, así mismo, a los demás, el mundo adulto y a todo lo que le rodea..

➤ **Es la mayor manera de que el niño aprende divirtiéndose.**

Al ser el juego una actividad natural en el niño, este se convierte en el principal medio para adquirir experiencias enriquecedoras de una manera distintas.

➤ **Es un elemento que facilita la socialización.**

En el juego el niño va descubriendo y experimentando formas de relación, aprende a convivir, a estar con otros, aceptando reglas, asumiendo roles y responsabilidades.

➤ **Ayuda al niño a crecer emocionalmente.**

A través del juego el niño tiene la oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás reafirmando su identidad y el concepto que tiene de sí mismo.

Juegos educativos

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares.

1.2. Propósito de intervención

Vinculado a la actuación concreta que se ha ejercitado. Por esta razón, debe precisarse es la línea de actuación profesional en cuyo marco se ha realizado la intervención.

A partir de este marco de referencia se establecen los objetivos. Un objetivo general en torno a las partes o desagregaciones de dicho tema.

1.2.1. Objetivo General:

Diseñar y desarrollar un programa de juegos educativos para potenciar la noción de cantidad en el área matemática en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de juegos educativos que permita desarrollar la noción de cantidad en el área matemática en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

- Aplicar un programa de juegos educativos que permita desarrollar la noción de cantidad en el área matemática en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.
- Evaluar el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, después de la aplicación de un programa de juegos educativos, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.3.Estrategias de intervención

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la noción de cantidad en el área matemática en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, a través de un programa de juegos educativos. Se diseñó y aplicó buscando promover el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática en los niños y niñas usando diferentes tipos de material concreto y gráfico.

1.3.1. Coordinaciones previas

Se realizó las coordinaciones previas con la directora de la Institución y se presentó a la secretaria.

Esta solicitud nos permitió la autorización de la dirección para la aplicación de un programa de juegos educativos para desarrollar la

noción de cantidad en el área matemática en el aula de los niños 5 años la cual estuvo conformada por 15 niños, sea tenido en cuenta la nómina de matrícula 2016, para efecto del estudio se decidió homogenizar el aula en cuanto a edad, luego se aplicó una evaluación de entrada para medir el grado de nivel que se encuentran los niños.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 5 años de la I.E.I. N°361 de la comunidad de Yacancate de la provincia de Cutervo. El aula estuvo conformada por 15 niños 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, para mejorar la noción de cantidad en el área de matemática antes de la aplicación de un programa de juegos educativos. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar la noción de cantidad.

Tercero momento

Se aplicó un programa para mejorar la noción de cantidad en los niños de 5 años de edad, de la I.E.I. N°361 de la comunidad de yacancate provincia de Cutervo región Cajamarca. Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de setiembre a noviembre 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 cantidad del área de matemática de manera significativa.

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

1.3.3. Cronograma

Nº	Actividades	2016			
		Set	Oct	Nov	Dic
01	Coordinaciones previas	X			
02	Formulación de la problemática	X			
03	Elaboración de instrumento	X			
04	Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar la expresión y comprensión oral	X			
05	Análisis de resultados	X			
06	Diseño del programa		X	X	
07	Aplicación del programa del sesiones		X	X	
08	Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado.			x	
09	Sistematización de resultados			x	
10	Elaboración del informe				x
11	Sustentación del informe				X

CAPÍTULO II: CONTENIDO

CAPÍTULO II: CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada

Lo primero fue definir adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 361 de la comunidad Yacancate de la provincia de Cutervo, región de Cajamarca, el total de alumnos, entre niños y niñas fue de 15

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la noción de cantidad planteo la exigencia de elaborar un instrumento de evaluación adecuado. Por ello las especialistas autoras de este trabajo académico elaboraron una lista de cotejo la cual consta de ocho indicadores relacionados a la noción de cantidad.

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos.			
02	Reconoce las colecciones de objetos hasta 10.			
03	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.			
04	Realiza representaciones de cantidades hasta 10			
05	Identifica cantidades de elementos.			
06	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.			
07	Ordena cantidades hasta 10 objetos.			
08	Expresa la comparación de cantidades.			

TABLA DE VALORACIÓN

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

**CUADRO N° 01: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA
PARA EVALUAR LA NOCION CANTIDAD**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	Reconoce las colecciones de objetos hasta 10.	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Realiza representaciones de cantidades hasta 10	Identifica cantidades de elementos.	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	Ordena cantidades hasta 10 objetos.	Expresa la comparación de cantidades.
1	DENIS	A	A	A	A	A	A	A	A
2	MEYLI	C	C	C	C	C	C	C	C
3	YUBER ALEXANDER	C	C	C	C	C	C	C	C
4	KEILY	B	B	B	A	B	A	B	B
5	ESNEIDER	C	C	C	C	C	C	C	C
6	CATERYN	C	B	C	B	B	B	C	B
7	JAN YANSU	C	C	C	C	C	C	C	C
8	SONGYU	C	C	C	C	C	C	C	C
9	JHAIRO	B	B	B	B	B	B	B	B
10	YEINER YOLVER	C	C	C	C	C	C	C	C
11	ESMEYDI	C	C	C	C	C	C	C	C
12	YOIMER	C	C	C	C	C	C	C	C
13	YESICA	B	B	B	B	B	B	B	B
14	KEILYN	C	C	C	C	C	C	C	C
15	JENIFER DANIELA	C	C	C	C	C	C	C	C
Puntaje	A	1	1	1	2	1	2	1	1
	B	3	4	3	3	4	3	3	4
	C	11	10	11	10	10	10	11	10
Porcentaje	A	7%	7%	7%	13%	7%	13%	7%	7%
	B	20%	26%	20%	20%	26%	20%	20%	26%
	C	73%	67%	73%	67%	67%	67%	73%	67%

Fuente: Lista de cotejo evaluación entrada octubre – diciembre 2016

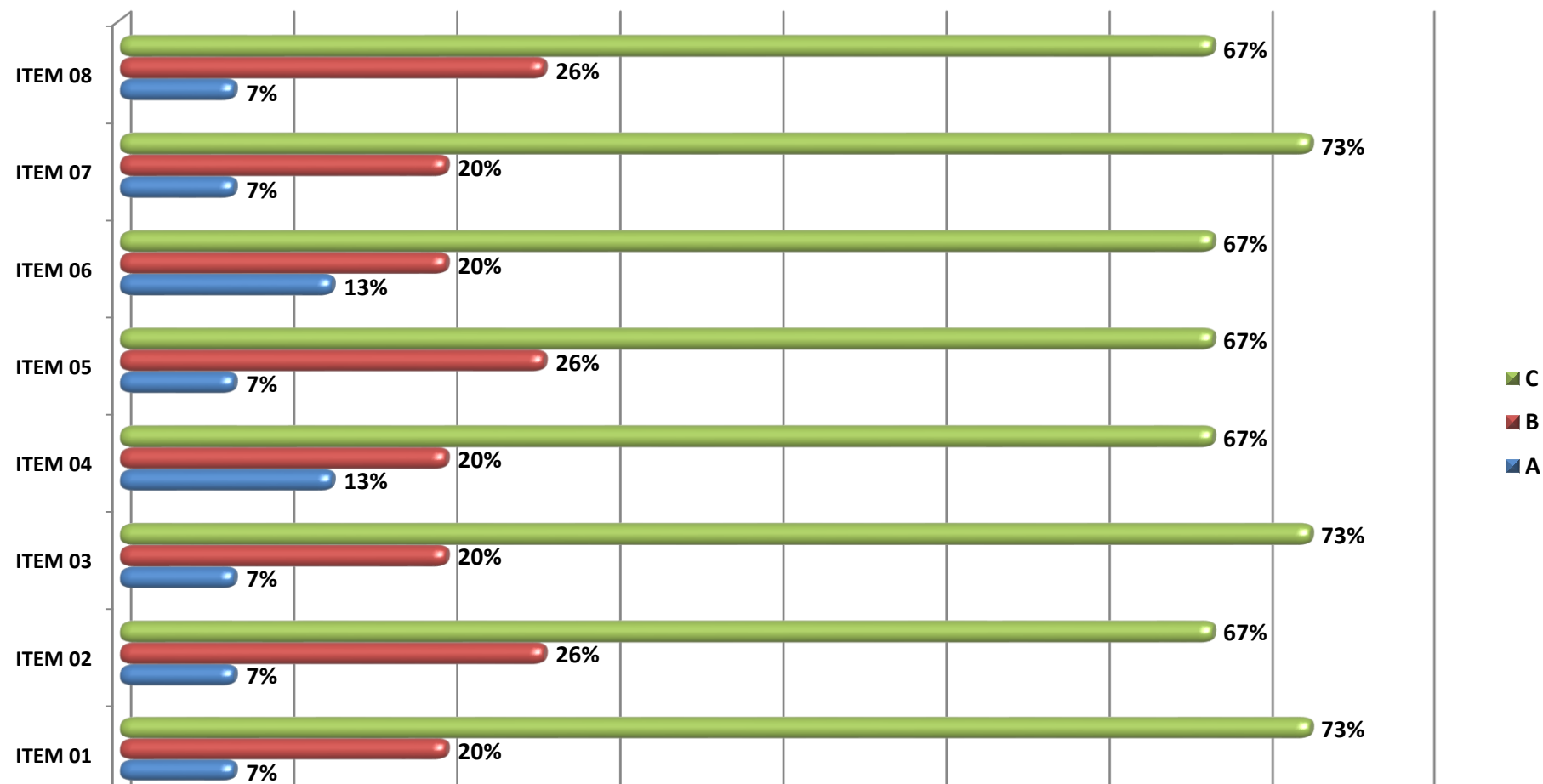
**CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA
EVALUACIÓN DE ENTRADA**

INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
INDICADORES 01	1	7%	3	20%	11	73%	9%	22%	69%
INDICADORES 02	1	7%	4	26%	10	67%			
INDICADORES 03	1	7%	3	20%	11	73%			
INDICADORES 04	2	13%	3	20%	10	67%			
INDICADORES 05	1	7%	4	26%	10	67%			
INDICADORES 06	2	13%	3	20%	10	67%			
INDICADORES 07	1	7%	3	20%	11	73%			
INDICADORES 08	1	7%	4	26%	10	67%			

INDICADORES 01	Realiza representaciones de cantidades con objetos.
INDICADORES 02	Reconoce las colecciones de objetos hasta 10.
INDICADORES 03	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué
INDICADORES 04	Realiza representaciones de cantidades hasta 10
INDICADORES 05	Identifica cantidades de elementos.
INDICADORES 06	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.
INDICADORES 07	Ordena cantidades hasta 10 objetos.
INDICADORES 08	Expresa la comparación de cantidades.

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016

GRÁFICO 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 los indicadores en la evaluación de entrada, para medir la noción de cantidad en el área matemática; en los niños de 5 años de la I.E.I. N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es mínima.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 9%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 22% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 69%, todo con respecto a una población de 15 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cinco años los niños; realizan representaciones de cantidades con objetos, reconocen las colecciones de objetos hasta 10, expresan la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, realizan representaciones de cantidades hasta 10, identifican cantidades de elementos, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, ordenan cantidades hasta 10 objetos, expresan la comparación de cantidades.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar de forma urgente un programa de juegos educativos, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática, niños del aula de 5 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

-Institución Educativa Inicial: N° 361 comunidad Yacancate –
Cutervo

-Edad: 5 años

-Número de niños: 15

-Docentes responsables: María Teresa Falen Montenegro

Lita Marivel Sánchez Castillo

-Docente asesora: Mercy paredes Aguinaga

b) Objetivos:

- Desarrollar la noción de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 361 de la comunidad Yacancate de la provincia de Cutervo región de Cajamarca a través de la aplicación de un programa de juegos educativos

- proporcionar las herramientas necesarias para desarrollar una práctica en la matemática en nuestra vida diaria.

- permitir comprender el mundo y desenvolvernos matemáticamente en el mundo que nos rodea.

c) Programa:

N°	ACTIVIDADES DE JUEGOS EDUCATIVOS
01	“JUGUEMOS COMPARANDO CANTIDADES”
02	“JUGUEMOS REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL CONCRETO”
03	“ORDENEMOS CANTIDADES HASTA EL 5”
04	“JUGUEMOS AL CONTEO”
05	“LA CARRERA DE NÚMEROS”
06	“JUGUEMOS A REPRESENTAR CANTIDADES”
07	“JUGUEMOS A CONTAR LOS MOVIMIENTOS”
08	“JUGUEMOS LLENANDO CARTONES DE HUEVOS”
09	“JUGUEMOS CON BOTONES”
10	“RELACIONAMOS CANTIDADES CON NUMEROS”

2.2.2. Componente didáctico

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

En este sentido, las actividades propuestas corresponden al componente contenido del proceso enseñanza-aprendizaje, porque este componente es el que tiene como elemento fundamental las competencias las cuales se desagregan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes.

Las actividades que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por el docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es lo práctica característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

En la etapa de formulación se definen y ordenan los componentes del proceso enseñanza aprendizaje de una clase o sesión, dando como producto el plan de clase o plan de sesión de enseñanza aprendizaje.

Considerando los componentes didácticos: objetivo, contenido, medios y materiales, método, evaluación y forma (su referente temporal). Por tratarse de componentes básicos y sustanciales.

Nuestra propuesta es un modelo que distingue tres grandes planos organizativos:

- ❖ El que corresponde a la información general que contiene datos informativos. Y que abarca los datos de la I.E, nivel educativo, edad y sección, área curricular, tema, fecha, duración, docente.

- ❖ Otra destinada a los componentes didácticos; el orden de los componentes es el siguiente :

- Objetivo: El cual alude a la intención formativa y el logro de aprendizaje que debe alcanzar el niño y la niña de 05 años de edad. En este caso planteamos la “Aplicación de un Programa de juegos didácticos para desarrollar la noción de números en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 361 de la comunidad de Yacancate, Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

- Los contenidos de la clase en razón a sus tres componentes: conocimientos (cuentos infantiles) habilidades y actitudes.

- Prescripción metodológica, que contempla los tres momentos didácticos: inicio, proceso y salida. Considerando la secuencia metodológica:

a. 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.

b. 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.

c. 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.

Inicio.- de carácter motivador y de predisposición implica la apropiación del espacio físico y la acomodación psicológica con el niño en razón al interés por la temática a ser abordada, partiendo de los conocimientos previos y la retroalimentación docente en la perspectiva de la declaración del tema y es aprendizaje esperado (objetivo).

Proceso.- Es el momento en que se produce la construcción del aprendizaje, que implica un conjunto de diversas actividades secuenciadas en relación a los contenidos.

Momento de salida.- Tiene que ver con el reforzamiento en el aula de lo aprendido.

-Especificación de los medios y materiales. Registra los recursos materiales que son empleados en el curso de los momentos considerados en las sesiones de aprendizaje.

-La prescripción temporal: indica los parámetros temporales de la clase o sesión.

-Prescripción evaluativa: Que radica en que los Indicadores de evaluación respondan a una determinada situación de aprendizaje; situación que varía en cada etapa o momento de la clase o sesión.

Es un modelo donde la secuencia didáctica integra el componente método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Ubicarlos fuera no permite visualizar en que momento y cómo van a ser ejecutados.

Bajo esta concepción el modelo que proponemos es el modelo trabajado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que a continuación presentamos:

ESQUEMA DE SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

SESIÓN Nº 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Nivel Educativo :

1.3. Sección :

1.4 Área Curricular :

1.5. Denominación de la actividad:

1.6. Fecha:

1.7. Duración:

1.8. Docente:

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios y materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO				
PROCESO				
CIERRE				

2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje

SESIÓN E – A Nº 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4. **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** JUGUEMOS COMPARANDO CANTIDADES

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones comparar colecciones hasta el 5 demostrando autonomía y seguridad al realizar la acción.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comparar	Colecciones hasta el 5.	Demostrando autonomía y seguridad al realizar la acción.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none">Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la zapatería”La docente invita a los niños y niñas a jugar a la zapatería: (La zapatería contiene : zapatos, sandalia, zapatillas)A la voz de la docente cada	Siluetas de zapatos, zapatillas, sandalias	10 min	Muestra interés durante la actividad

	<p>niño toma la cantidad de productos que deseen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿tendrán las mismas cantidades lo que compraron? • ¿Cuántos productos hay? <p>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades-</p>			Representan cantidades de objetos
P R O C E S O	<p>.Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>La docente invita a los niños al patio para realizar actividades de juego.</p> <p>Explicándoles que vamos a jugar con materiales y con los amigos, se les invita a manipular el material pañuelos, sogas, cintas que se encuentran distribuidos en</p>	<p>Sogas Cintas Pañuelos Tiras de tela</p>	10 min	Compara material concreto durante la actividad

	<p>elementos y pintaran los que tienen más elementos.</p> <p>Se les entregara una ficha de trabajo donde pintan los grupos que tienen más cantidad.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>			
C I E R R E	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Como lo superaste?</p>		5 min	Participa al responder las preguntas

SESIÓN E – A Nº 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4 **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “JUGUEMOS REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL CONCRETO”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cantidades usando material gráfico con destreza al realizar la acción.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Representar	Cantidades usando material gráfico	Con destreza al realizar la acción.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la juguetería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la juguetería: (La juguetería contiene : carros, pelotas, trenes, muñecas, estrellas mágicas) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos tienen en la mano? ¿Qué color tienen? 	carros, pelotas, trenes, muñecas, estrellas mágicas	10 min.	Muestra interés durante la actividad

	<p>representar de acuerdo al número que le tocó, luego se intercambian entre amigos las fichas para que trabajen con el material.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregara dos papelotes donde los niños pegaran siluetas de acuerdo a la cantidad presentada luego se exponen</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Representa cantidades según el número.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		10 min	material gráfico las cantidades de objetos
C I E R R E	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>		5 min.	Dice con sus propias palabras lo que han realizado

SESIÓN E – A Nº 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4. **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “ORDENEMOS CANTIDADES HASTA EL 5”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones ordenar cantidades de objetos hasta el 5 con interés y asertividad

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ordenar	Cantidades de objetos hasta el 5	Con interés y asertividad

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p>I N I C I O</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “a la cajita mágica ” • La docente invita a los niños y niñas a jugar lo que hay dentro de la cajita mágica (contiene : muñeca, ollitas, carros, aviones) • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? <p>PROPÓSITO: “ordenamos cantidades hasta el 5.</p>	siluetas	10 min.	Muestra autonomía al realizar la acción

P R O C E S O	Vivenciar con el propio cuerpo			
	Invitamos al patio y realizamos el juego de las figuras geométricas	dinámica	25 minutos	Muestra interés durante el conteo
	El en patio se dibujaran las figuras geométricas por grupo de niños se irán colocando en cada vértice a la voz del silbato los niños, se deslazarán en cada figura geométricas luego realizamos el conteo de cuantos niño pueden ir a Cada vértice.		10 min.	
	Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: -Chapas, piedras, botones, palos Los niños jugaran libremente. Luego recibirán la orden que van a representar cantidades según el número presentado Los niños representaran cantidades de objetos según sus propuestas.	Piedras Chapas Botones palos		Representan cantidades de objetos
	Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de imágenes, la docente presenta a través de un palote el numero y los niños colocaran en la pizarra la cantidad de elementos que corresponde Luego se colocara en la pizarra el numero y los niños dibujaran según la cantidad presentada.	Siluetas de imágenes		Representa a través de imágenes las cantidades

	<p>Se les entregara una ficha de trabajo para que dibujen según el número presentado.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	pizarra		
C I E R R E	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Como lo superaste?</p>		5 min.	Dice con sus propias palabras lo que representa

SESIÓN E – A Nº 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4. **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “JUGUEMOS AL CONTEO”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones realizar conteos de objetos hasta el 5 con interés y asertividad

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realizar	Cantidades de objetos hasta el 5	Con interés y asertividad

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la granja” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la granja: (La granja contiene : pollos, patos, gallinas, pavos, chanchos, vacas) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de animales que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué animales compraron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos animales hay? <p>PROPÓSITO: “juguemos realizando conteos”</p>	siluetas	10 min.	Muestra autonomía al realizar la acción
P	Vivenciar con el propio cuerpo			Muestra

	<p>trabajo para que dibujen según el número presentado.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 			
C I E R R E	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Como lo superaste?</p>		5 min.	Dice con sus propias palabras lo que representa

SESIÓN E – A Nº 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4 **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “LA CARRERA DE NÚMEROS”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones realizar conteos hasta el 5 demostrando participación en el juego

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realizar	Conteo hasta el 5	Demostrando participación en el juego

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la joyería ” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la joyería: (contiene:, aretes, sortijas, reloj, esclavas) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos compraron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? 	siluetas	10 min	Participa activamente durante el juego

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? <p>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a realizando carrera de números</p>			
P R O C E S O	<p>.Vivenciar con el propio cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Invitamos a los niños a salir al patio para realizar un juego, haciéndoles recordar las reglas que debemos tener presente en el juego. ♥ Se sientan en el piso formando un semicírculo y descubren un sobre que contiene imágenes de numerales desde el 1 hasta el 5 ♥ Cada niño escoge un numeral y realiza movimientos libres según indica el numeral. ♥ Los niños se forman en equipo de 5 integrantes y formados en fila y escuchan como se realizará el juego. ♥ Se presentan unas ruletas con 	Fichas	25 min	Muestras interés al realizar el conteo con objetos

	<p>los numerales, las cuales serán ubicadas en el patio, al escuchar un numeral, un integrante de cada equipo cogerá tantos ganchos como indique cada uno.</p> <div data-bbox="365 710 572 851" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="639 705 780 819" data-label="Image"> </div> <p>♥ Cada niño dibuja lo que más le gustó del juego.</p>	<p>tarros , botones, palos, piedras</p>	<p>10min</p>	<p>Representan cantidades de objetos</p>
--	---	---	--------------	--

	<p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto:</p> <p>-tarros , piedras, botones, palos</p> <p>Los niños jugaran libremente. Luego recibirán la orden que van a comparar cantidades según la orden dada por la docente luego en pares irán comparando cuantos elementos tienen cada uno</p> <p>Los niños representaran cantidades de objetos según sus propuestas.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos papelote con imágenes e irán comparando donde hay más cantidades de elementos y pintaran los que tienen más elementos.</p> <p>Se les entregara una ficha de trabajo donde pintan los grupos que tienen más cantidad.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Siluetas</p> <p>Pizarra</p>		<p>Representa a través de imágenes las cantidades</p>
--	--	--------------------------------	--	---

C I E R R E	Meta cognición Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Como lo superaste?			Dice con sus propias palabras lo que representa
--	--	--	--	---

SESIÓN E – A N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa Inicial** N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección :** Única

1.4 **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “JUGUEMOS A REPRESENTAR CANTIDADES”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones representar cantidades con material gráfico demostrando confianza al realizar la actividad

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Representar	Cantidades con material gráfico	Demostrando confianza al realizar la actividad

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la pesca ” La docente invita a los niños y niñas a jugar la pesca de los animales: (tiburones, ballenas, cangrejo.peces,) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de animales del mar que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué peces tomaron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? 	Siluetas de zapatos, zapatillas, sandalias	10 min	Muestra interés durante la actividad

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos peces hay? <p>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a representar cantidades</p>			
P R O C E S O	<p>.Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>La docente invita a los niños al patio para realizar actividades de juego.</p> <p>La docente explica como lo realizaran: primero jugaremos a contar en grupo grande hasta el 5 con el juego la pesca de números, luego utilizando el dado mágico contaremos hasta cinco con peces de hule en equipos de trabajo y después con siluetas</p> <p>Manipulación de material concreto</p>	Imágenes	10 min	Participa durante la actividad

	<p>Presentamos material concreto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vasos descartables piedras, botones, palos <p>Los niños jugaran libremente. Luego recibirán la orden que van a comparar cantidades según la orden dada por la docente luego en pares irán comparando cuantos elementos tienen cada uno</p> <p>Los niños representaran cantidades de objetos según sus propuestas.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos papelote con imágenes e irán comparando cantidades de elementos y pintaran los que tienen más elementos.</p> <p>Se les entregara una ficha de trabajo donde pintan los grupos que tienen más cantidad.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Vasos descartables , botones, palos, piedras</p>	<p>25 min</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más qué en plenaria.</p>
--	--	---	---------------	---

		<p>Siluetas</p> <p>Pizarra</p>	5 min.	
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Como lo superaste?</p>		5 min	Participa al responder las preguntas

SESIÓN E – A Nº 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4 **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “JUGUEMOS A CONTAR LOS MOVIMIENTOS”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar activamente en las cantidades de movimientos, colaborando con sus compañeros en los juegos propuestos.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participar activamente	Cantidades de movimientos	Colaborando con sus compañeros en los juegos propuestos

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “el estadio” La docente invita a los niños y niñas a jugar al estadio: (pelotas, conos, ula ula) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de objetos que se encuentran en el patio Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué objetos tienen en la mano? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? 	<p>Pelotas conos ula ula</p>	10 min.	Muestra interés durante la actividad

	<p>movieron?, ¿tú puedes hacerlo?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto:</p> <p>-Chapas, Piedras</p> <p>-botones, palos</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo manipulen y jueguen libremente por unos minutos luego se les dará unas fichas con el numero donde el niño va a representar de acuerdo al número que le tocó, luego se intercambian entre amigos las fichas para que trabajen con el material.</p> <p>♥ Exploran el patio y los materiales: ula ula.y paletas numéricas y de partes del cuerpo.</p> <p>♥ Se les explica que van a realizar tantos movimientos como indique la paleta numérica que se les va a</p>	<p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>25 minutos</p> <p>10 min</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de objetos</p>
--	--	---	---	--

	<p>mostrar, con la parte del cuerpo que señala la otra paleta que se les va a mostrar.</p> <p>♥ Realizan los saltos dentro o fuera del ula ula según la paleta levantada. Realizan la acción varias veces según indique la paleta.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregara dos papelotes donde los niños pegaran siluetas de acuerdo a la cantidad presentada</p> <p>luego se exponen</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Representa cantidades según el número.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>			
--	--	--	--	--

C I E R R E	Meta cognición Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		5 min.	Dice con sus propias palabras lo que han realizado
----------------------------	--	--	--------	--

SESIÓN E – A N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4. **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “JUGUEMOS LLENANDO CARTONES DE HUEVOS”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:


2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones identificar cantidades de objetos hasta el 5 mostrando confianza en si mismo y espontaneidad en su actuar

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identificar	Cantidades de objetos hasta el 5	Mostrando confianza en si mismo y espontaneidad en su actuar.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<p>♥ Ubicados en semicírculo dialogan sobre lo que las mamis compran cuando van al mercado. Se escriben sus opiniones en la pizarra, haciendo resaltar la compra de huevos: ¿en que los compra?, ¿Cómo es el envase?, ¿todos serán del mismo color?, ¿Cuántos huevos pueden entrar en cada envase?</p> <p>♥ Se les muestran envases de huevos de colores, dados los exploran.</p> 	Hueveras de plástico	10 min.	Muestra autonomía al realizar la acción

	guía de la docente			
C I E R R E	Meta cognición Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Como lo superaste?		5 min.	Dice con sus propias palabras lo que representa

SESIÓN E – A N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa Inicial** N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4 **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “JUGUEMOS CON BOTONES”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones realizar conteos hasta el 10 participando y aceptando la presencia de sus compañeros

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realizar	Conteo hasta el 10	Participando y aceptando la presencia de sus compañeros

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<p>♥ Presentamos una caja con prendas de vestir: blusa, camisa, short, todas conteniendo botones. ¿todas son iguales?, ¿Quiénes las usan? ¿Qué tienen todas?... SI BOTONES, ¿Cuántos botones tienen cada uno?,</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿te gustaría jugar con los botones? <p>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a realizando carrera de números</p>	siluetas	10 min	Participa activamente durante el juego

<p>P R O C E S O</p>	<p>.Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>La docente invita a los niños al patio para realizar actividades de juego.</p> <p>Explicándoles que vamos a jugar con materiales y con los amigos, se les invita a manipular el material pañuelos, sogas, cintas que se encuentran distribuidos en todo el patio y que cada niño cogerá un material encontrado a la voz del sargento los niños irán buscando y traerá un material. Luego se agruparan igual al manera que encontraron y dialogaran.</p> <p>La docente preguntara ¿Cuántos pañuelos encontraron? ¿Cuántas tiras de tela? ¿Cuántas sogas?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto:</p>	<p>Sogas</p> <p>Cintas</p> <p>Pañuelos</p> <p>Tiras de tela</p>	<p>25 min</p>	<p>Muestras interés al realizar el conteo con objetos</p>
--	--	---	---------------	---

	<p>-tarros , piedras, botones, palos</p> <p>Los niños jugaran libremente. Luego recibirán la orden que van a comparar cantidades según la orden dada por la docente luego en pares irán comparando cuantos elementos tienen cada uno</p> <p>Los niños representaran cantidades de objetos según sus propuestas.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos papelote con imágenes e irán comparando donde hay más cantidades de elementos y pintaran los que tienen más elementos.</p> <p>Se les entregara una ficha de trabajo donde pintan los grupos que tienen más cantidad.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con</p>	<p>tarros , botones, palos, piedras</p> <p>Siluetas</p> <p>Pizarra</p>	<p>10min</p>	<p>Representan cantidades de objetos</p> <p>Representa a través de imágenes las cantidades</p>
--	---	--	--------------	--

	guía de la docente			
C I E R R E	Meta cognición Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Como lo superaste?		5 min	Dice con sus propias palabras lo que representa

SESIÓN E – A Nº 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa** Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección :** Única

1.4 **Área Curricular:** Matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** “RELACIONAMOS CANTIDADES CON NUMEROS”

1.6. **Fecha:**

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** María Teresa y Lita Marivel.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cantidades con numeral usando material gráfico mostrando interés al participar.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresar	Cantidades todos algunos usando material gráfico	Mostrando interés al participar

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la estación” La docente invita a los niños subir a tres vagones, donde los niños elegirán su subida A la voz de la docente cada niño subirán al vagón que más le guste Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué color tienen los vagones? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos subieron al vagón 	Cajas de colores	10 min.	Muestra interés durante la actividad

	<p>-botones, palos</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo manipulen y jueguen libremente por unos minutos luego se les dará unas fichas con el numero donde el niño va a representar de acuerdo al número que le tocó, luego se intercambian entre amigos las fichas para que trabajen con el material.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregara dos papelotes donde los niños pegaran siluetas de acuerdo a la cantidad presentada</p> <p>luego se exponen</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Representa cantidades según el número.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>25 minutos</p> <p>10 min</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de objetos</p>
--	---	---	---	--

C I E R R E	Meta cognición Se realiza las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		5 min.	Dice con sus propias palabras lo que han realizado
----------------------------	--	--	--------	--

**CUADRO N° 03: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA PARA
EVALUAR LA NOCIÓN CANTIDAD**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	Reconoce las colecciones de objetos hasta 10.	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Realiza representaciones de cantidades hasta 10	Identifica cantidades de elementos.	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	Ordena cantidades hasta 10 objetos.	Expresa la comparación de cantidades.
1	DENIS	A	A	A	A	A	A	A	A
2	MEYLI	A	A	A	A	A	A	A	A
3	YUBER ALEXANDER	A	A	A	A	A	A	A	A
4	KEILY	A	A	A	A	A	A	A	A
5	ESNEIDER	B	B	B	B	B	B	B	B
6	CATERYN	A	A	A	A	A	A	A	A
7	JAN YANSU	A	B	A	B	B	B	A	B
8	SONGYU	C	C	C	C	C	C	C	C
9	JHAIRO	A	A	A	A	A	A	A	A
10	YEINER YOLVER	A	A	A	A	A	A	A	A
11	ESMEYDI	B	B	B	B	B	B	B	B
12	YOIMER	A	A	A	A	A	A	A	A
13	YESICA	A	A	A	A	A	A	A	A
14	KEILYN	A	A	A	A	A	A	A	A
15	JENIFER DANIELA	A	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	12	11	12	11	11	11	12	11
	B	2	3	2	3	3	3	2	3
	C	1	1	1	1	1	1	1	1
Porcentaje	A	80%	73%	80%	73%	73%	73%	80%	73%
	B	13%	20%	13%	20%	20%	20%	13%	20%
	C	7%	7%	7%	7%	7%	7%	7%	7%

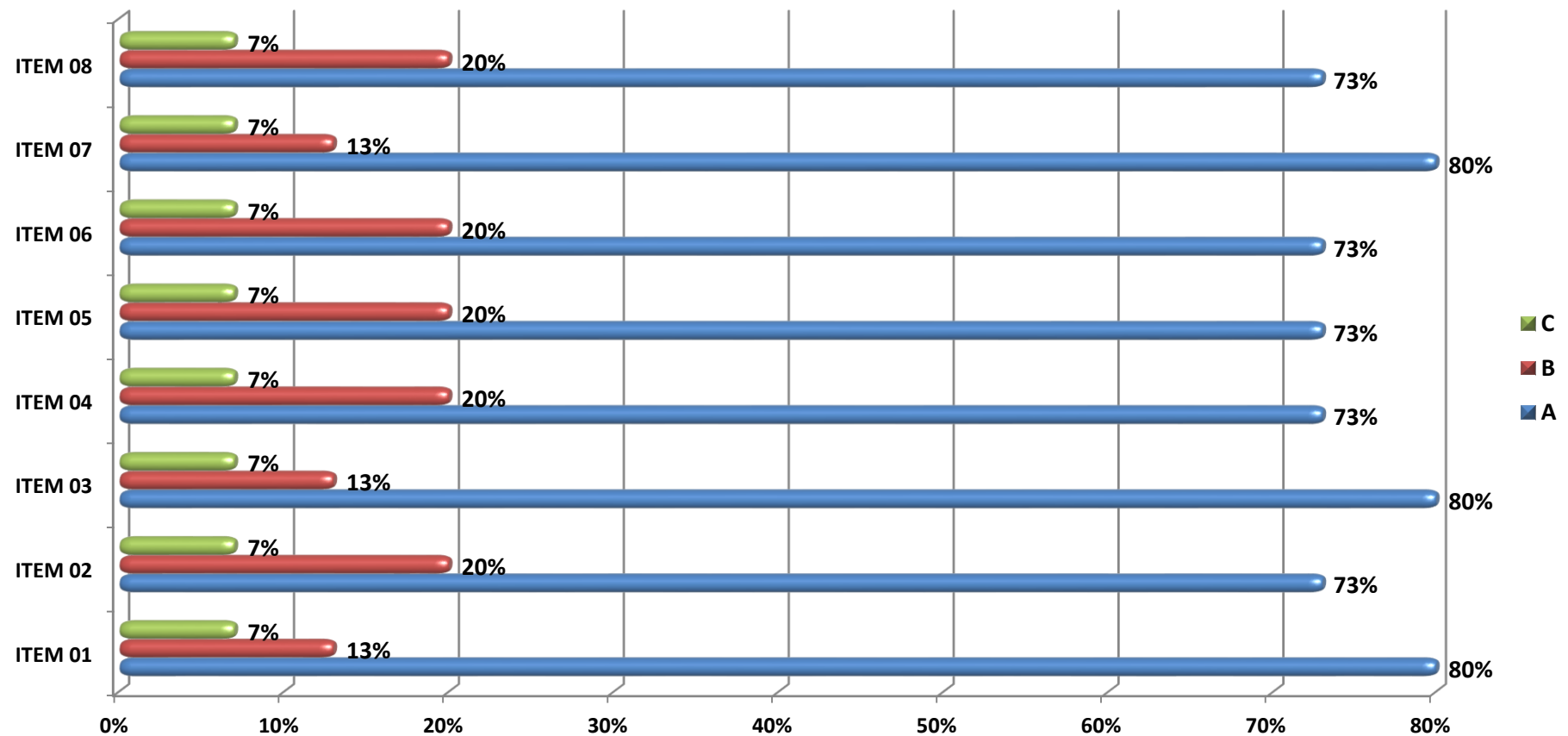
Fuente: Lista de cotejo evaluación salida octubre – diciembre 2016

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
INDICADORES 01	12	80%	2	13%	1	7%	76%	17%	7%
INDICADORES 02	11	73%	3	20%	1	7%			
INDICADORES 03	12	80%	2	13%	1	7%			
INDICADORES 04	11	73%	3	20%	1	7%			
INDICADORES 05	11	73%	3	20%	1	7%			
INDICADORES 06	11	73%	3	20%	1	7%			
INDICADORES 07	12	80%	2	13%	1	7%			
INDICADORES 08	11	73%	3	20%	1	7%			

INDICADORES 01	Realiza representaciones de cantidades con objetos.
INDICADORES 02	Reconoce las colecciones de objetos hasta 10.
INDICADORES 03	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué
INDICADORES 04	Realiza representaciones de cantidades hasta 10
INDICADORES 05	Identifica cantidades de elementos.
INDICADORES 06	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.
INDICADORES 07	Ordena cantidades hasta 10 objetos.
INDICADORES 08	Expresa la comparación de cantidades.

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 cantidad en el área matemática, para efectos de esta intervención didáctica; luego de haberse aplicado el programa de juegos educativos en los niños de 5 años de la I.E.I. N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, RegiónCajamarca, se puede notar los logros alcanzados.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 76%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 17% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 7%, todo con respecto a una población de 15 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes realizan representaciones de cantidades con objetos, reconocen las colecciones de objetos hasta 10, expresan la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, realizan representaciones de cantidades hasta 10, identifican cantidades de elementos, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, ordenan cantidades hasta 10 objetos, expresan la comparación de cantidades.

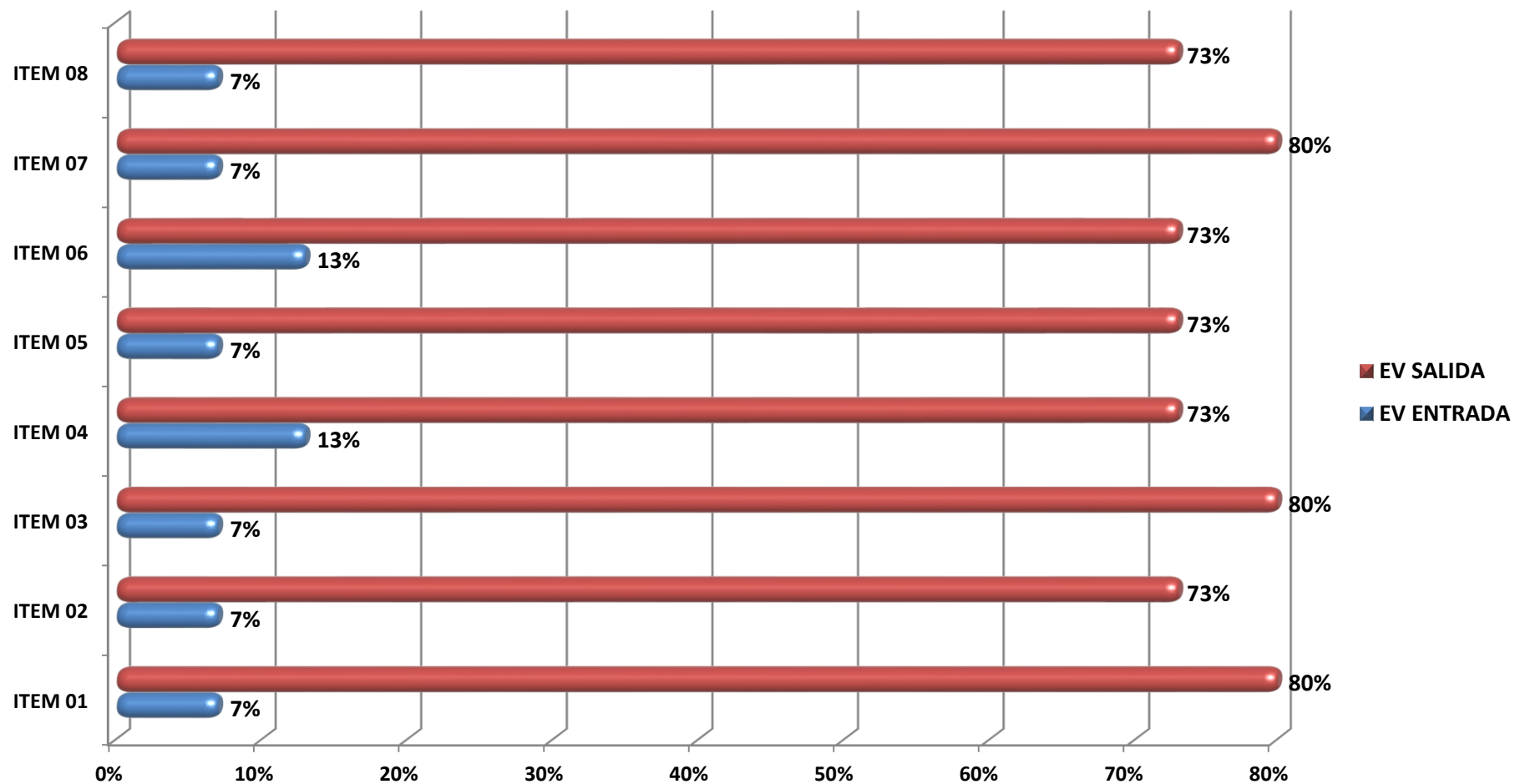
Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos educativos, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de cantidad en el área de matemática, en niños de cinco años.

2.4.Resultados finales

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

N°	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	1	7%	12	80%	73%
02	Reconoce las colecciones de objetos hasta 10.	1	7%	11	73%	66%
03	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	1	7%	12	80%	73%
04	Realiza representaciones de cantidades hasta 10	2	13%	11	73%	60%
05	Identifica cantidades de elementos.	1	7%	11	73%	66%
06	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	2	13%	11	73%	60%
07	Ordena cantidades hasta 10 objetos.	1	7%	12	80%	73%
08	Expresa la comparación de cantidades.	2	7%	11	73%	66%
PROMEDIO						68%

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 EVALUACION 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 juegos educativos resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 68%.

En la evaluación de entrada se observa, que el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 9%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 76%, ambos respecto de una población de 15 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 67%, de esta manera los niños realizan representaciones de cantidades con objetos, reconocen las colecciones de objetos hasta 10, expresan la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, realizan representaciones de cantidades hasta 10, identifican cantidades de elementos, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, ordenan cantidades hasta 10 objetos, expresan la comparación de cantidades.

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 cantidad en el área matemática, entre el 7% al 13%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos educativos, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 60% y 73%.

Según los resultados obtenidos, los 15 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática.

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar que el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática, los niños de 5 años de la I.E.I. N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje en inicio obteniendo un 69%, lo cual se da la necesidad de aplicar un programa de juegos educativos.
- El diseño y aplicación de juegos educativos basado en la teoría constructivista del juego de Lev Vigotsky, implicó establecer un programa didáctico y como parte de él la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichas juegos educativos para desarrollar de la noción de cantidad en el área matemática.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la noción de cantidad en el área matemática, después de aplicar la evaluación de salida, en su logro de aprendizaje se obtuvo un 76%, mientras tanto en el proceso de aprendizaje se obtuvo un 17%; asimismo en el aprendizaje en inicio se obtuvo 7%, estos logros se deben a la aplicación de un programa de juegos educativos.
- 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 60% y 73% con un promedio del 68%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos educativos, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2.Recomendaciones

- A los docentes de la Institución Educativa Inicial N°361 de la Comunidad de Yacancate, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, Región Lambayeque, se les recomienda aplicar el programa de juegos educativos en el proceso de desarrollo de la noción de cantidad en el área de matemática con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial, para lograr la resolución de problemas y ser niños críticos.
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación de juegos educativos para desarrollar la noción de cantidad en el área de matemática, 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 juegos educativos, son necesarias para mejorar la noción de cantidad en el área de matemática 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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **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

- **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 Tech tots 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

nº89 “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.
- **Vallés Tortosa, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.

ANEXOS

FICHAS DE TRABAJO

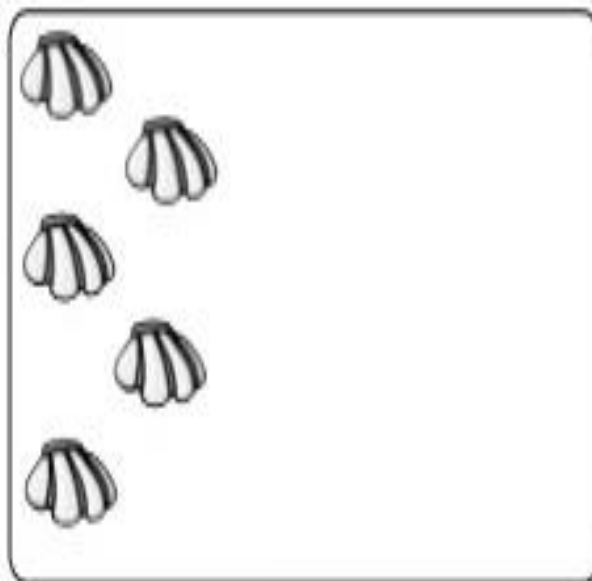
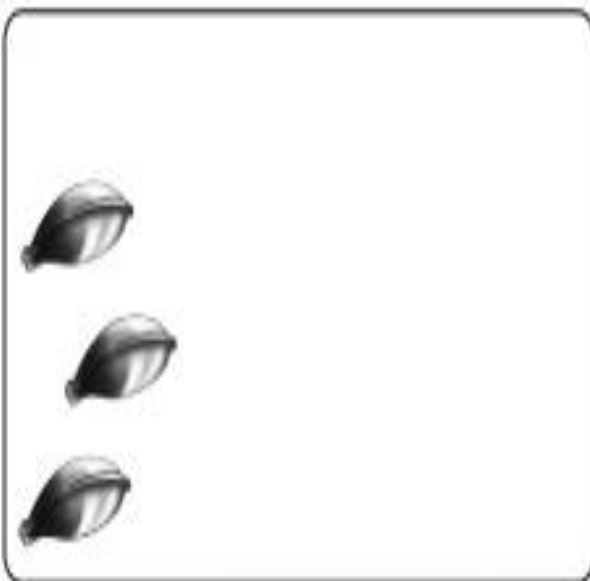
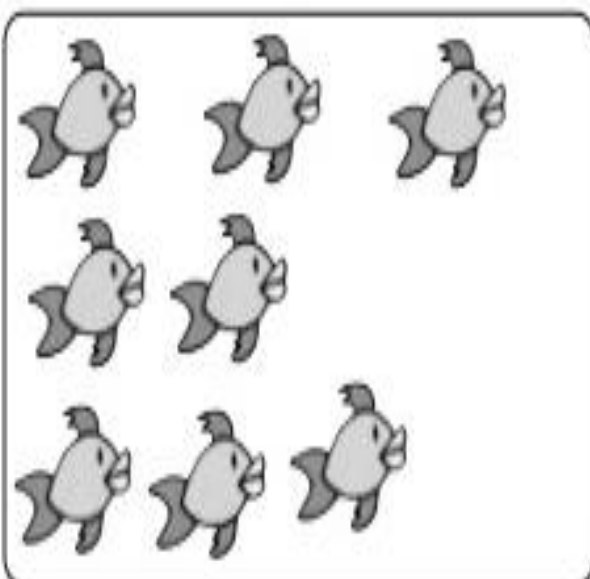
FICHA DE TRABAJO Nº1

“JUGUEMOS COMPARANDO CANTIDADES”

Nombre: _____

Fecha: _____

CONSIGNA: Pinta el grupo que tiene más cantidad



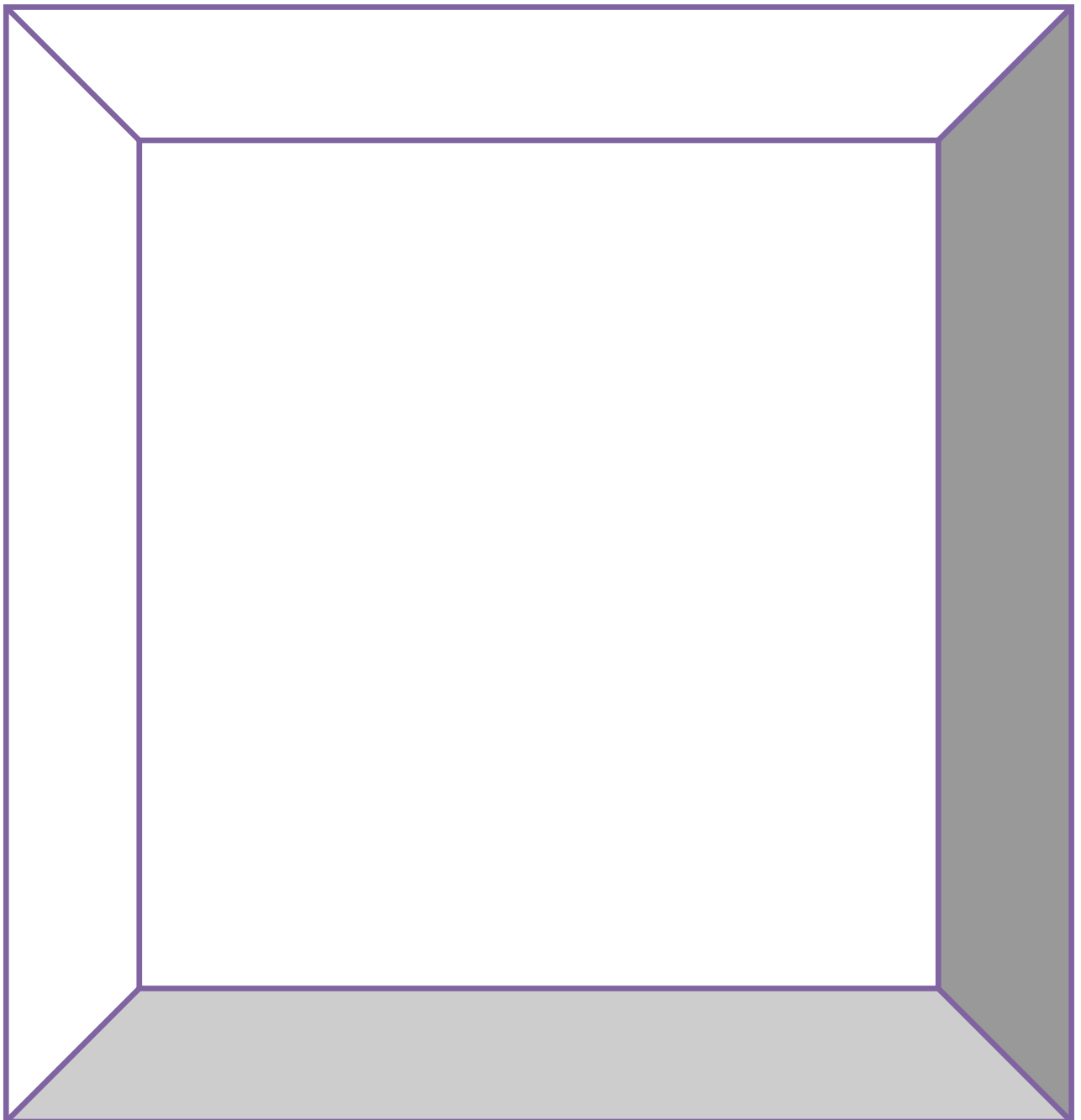
FICHA DE TRABAJO N°2

**“JUGUEMOS REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL
CONCRETO”**

Nombre: _____

Fecha: _____

CONSIGNA: Dibuja lo que más te gustó de la actividad



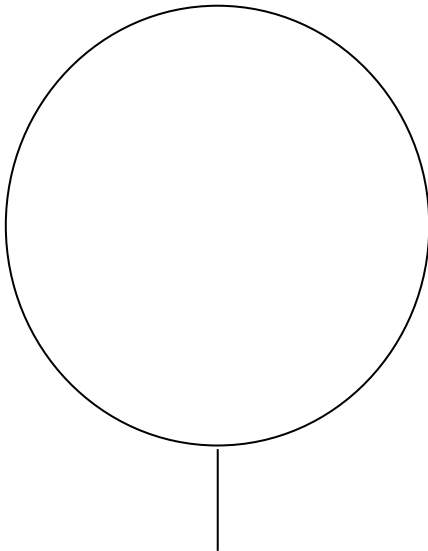
FICHA DE TRABAJO N°3

“ORDENAMOS CANTIDADES HASTA EL 5”

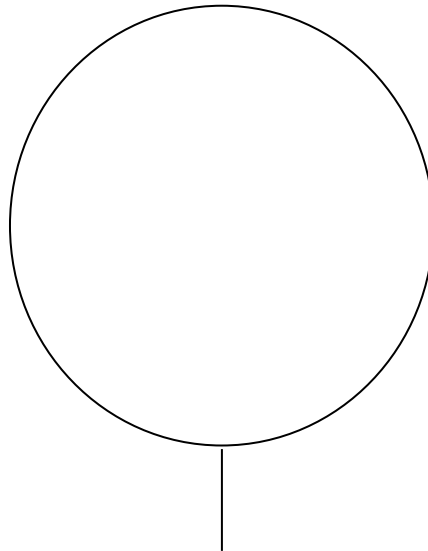
Nombre: _____

Fecha: _____

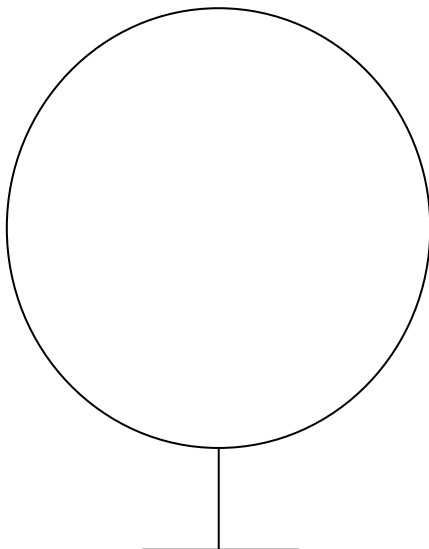
CONSIGNA: Dibuja dentro del conjunto la cantidad que corresponde



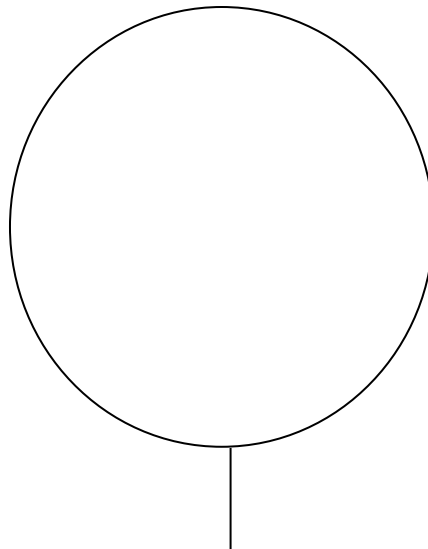
1



4



3



5






FICHA DE TRABAJO N°04

“JUGUEMOS AL CONTEO”

Nombre: _____

Fecha: _____

CONSIGNA: Cuenta los elementos y encierra el número que corresponde

	2	1	③
	4	3	2
	5	1	4
	3	4	5
	1	2	2

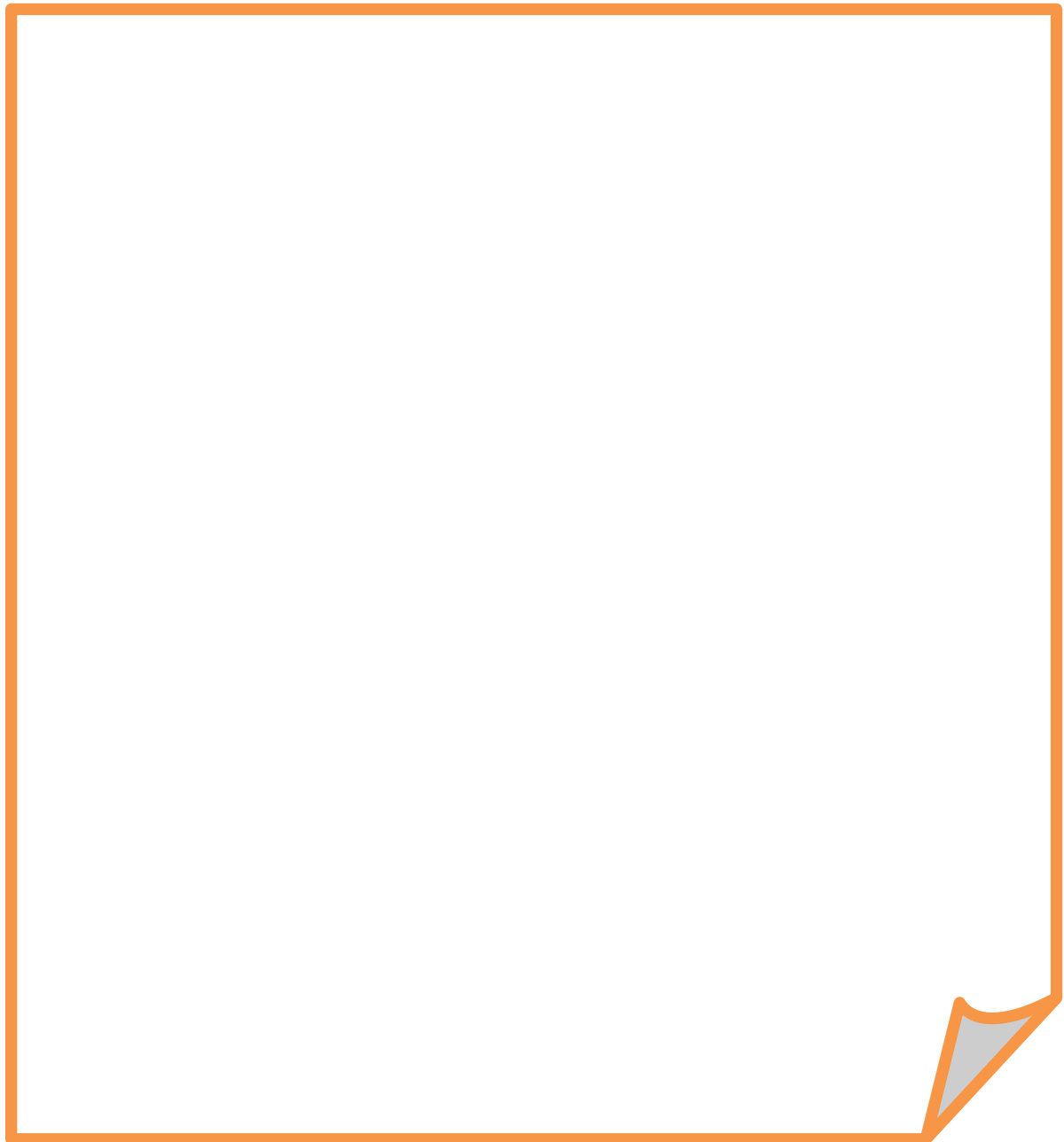
FICHA DE TRABAJO N°05

“LA CARRERA DE NUMEROS”

Nombre: _____

Fecha: _____

CONSIGNA: Dibuja lo que más te gusto de la actividad



FICHA DE TRABAJO N°06

“JUGUEMOS A REPRESENTAR CANTIDADES”

Nombre: _____

Fecha: _____

CONSIGNA: Dibuja la cantidad de elementos según el número

1	
5	
3	
2	
4	

FICHA DE TRABAJO N°07

“JUGUEMOS A CONTAR LOS MOVIMIENTOS”

Nombre: _____

Fecha:_____

CONSIGNA: Dibuja lo que más te gusto de la actividad

--	--	--

FICHA DE TRABAJO N°08

“JUGUEMOS LLENANDO CARTONES DE HUEVOS”

Nombre: _____

Fecha: _____

CONSIGNA: Cuenta y encierra el número que corresponde a la cantidad de elementos



1 2 3 4



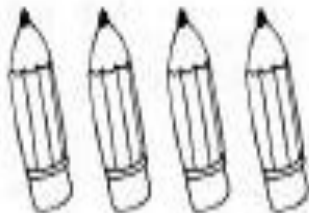
1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4

FICHA DE TRABAJO N°09

“JUGUEMOS CON BOTONES”

Nombre: _____

Fecha: _____

CONSIGNA: Recorta los números y pégalos junto a la cantidad de dibujos que corresponde



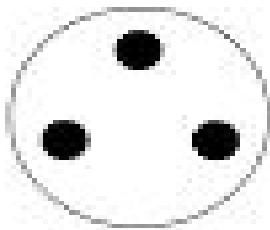
FICHA DE TRABAJO N°10

“RELACIONAMOS CANTIDAD CON NUMERO”

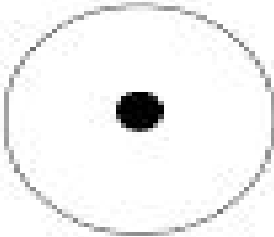
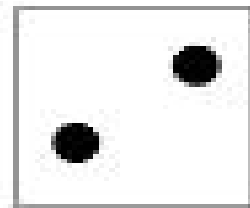
Nombre: _____

Fecha: _____

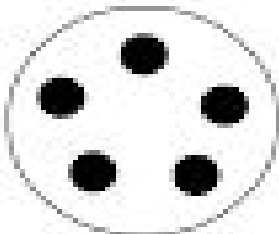
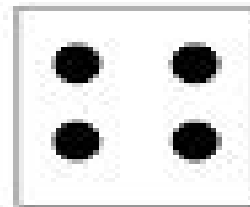
CONSIGNA: Relaciona la cantidad con el número



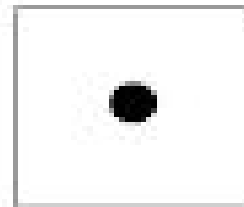
1



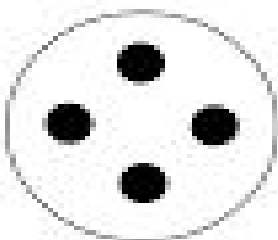
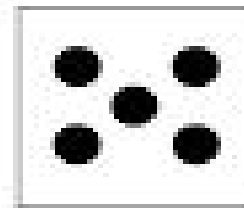
2



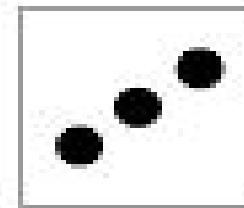
3



4



5



FOTOGRAFIA



DOCENTE DANDO LAS COORDINACIONES PARA INICIAR LA ACTIVIDAD ENSEÑANZA APRENDIZAJE



NIÑOS EN ELMOMENTO DE PROCESO VIVENCIANDO CON SU PROPIO CUERPO CON LA ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE



NIÑOS DESARROLLANDO SUS FICHAS DE TRABAJO ORIENTADO
POR LAS DOCENTES

