



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADÉMICO

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE LOS
CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE
EDAD DE LA I.E.I N° 505 DISTRITO DE BELLAVISTA,
PROVINCIA SULLANA, REGIÓN PIURA”**

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

AUTORAS:

**TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE**

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 ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADÉMICO

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE LOS
CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE
LA I.E.I N° 505 DISTRITO DE BELLAVISTA, PROVINCIA
SULLANA, REGIÓN PIURA”**

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

MIEMBROS DEL JURADO

DRA. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
PRESIDENTA DE JURADO

M.Sc. BERTHA BEATRIZ PEÑA PÉREZ
SECRETARIA DE JURADO

M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
VOCAL DE JURADO

DEDICATORIA

A Dios por bendecirnos y guiarnos en cada momento de nuestras vidas.

A nuestros padres por su apoyo, esfuerzo y amor que nos brindan para seguir superándonos.

Tania Elizabeth

Elsa María

AGRADECIMIENTO

A mi asesora **MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA**, por su apoyo y su enseñanza en el asesoramiento en el presente trabajo académico.

A nuestras familias por su apoyo, esfuerzo y amor que nos brindan para seguir superándonos.

A nuestros padres por darnos esa fuerza para seguir adelante en los momentos más difíciles.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
ÍNDICE.....	6
PRESENTACIÓN.....	9
RESUMEN	11
I. Marco Referencial.....	12
1.1. Referencia teórico conceptual	12
1.1.1. Referencia Teórica.....	12
1.1.1.1. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.....	12
1.1.1.2. Vigotsky y su teoría constructivista	13
1.1.2 Referencia conceptual	16
1.2. Los propósitos de la intervención.....	28
1.2.1. Objetivo General:	28
1.2.2. Objetivos Específicos:.....	28
1.3. Estrategias de Intervención	29
1.3.1. Coordinaciones Previas	29
1.3.2. Metodología Específica	30
1.3.3. Cronograma.....	31
II. Contenido	32
2.1. Evaluación de entrada	32
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de cuantificadores.	33
2.2. Propuesta didáctica.....	41
2.2.1. Generalidades	41
2.2.2 Componente didáctico.....	42
2.2.3. Modelo didáctico	42
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....	44
2.3. Evaluación de salida	96
2.4. Resultados Finales.....	102
III. Conclusiones y recomendaciones	105
3.1. Conclusiones	106
3.2. Recomendaciones	107
BIBLIOGRAFÍA.....	108
ANEXOS.....	111

RESUMEN

El presente trabajo Académico se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 505 , se encuentra ubicada en el distrito de Bellavista, provincia de Sullana, Región Piura, del aula de 4 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 los cuantificadores, para realizar el diagnóstico se aplicó una evaluación de entrada con indicadores elaborado por las autoras, información que fue de gran utilidad para la identificación de necesidades de la noción de cuantificadores, donde se observa que los niños carecen de dificultades Los niños al desarrollar las actividades de cuantificadores se equivocaban con frecuencia al decir los términos.

Al realizar las actividades de cuantificadores comparativos no lo realizar con precisión.

Los términos de cuantificadores muchos de los niños lo desconocen por ser pocos usuales en su vida cotidiana

Al representar cuantificadores de muchos-pocos, todos-algunos, , más que-menos que, se equivocan con facilidad

Al realizar las actividades con material concreto los niños se confunden los términos todos- ninguno no llegando a realizarlo correctamente

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.

Necesitamos estudiantes que tengan 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 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 505 , se encuentra ubicada en el distrito de Bellavista, provincia de Sullana, Región Piura, sobre el nivel de la noción de cuantificadores de actividades lúdicas mostraron que en sus seis indicadores elaboradas por las autoras, se encuentra en Inicio y el 76% en Proceso y 18% en logro y en logro de 6 %. Los resultados nos permitieron concluir que los niños en la noción de cuantificadores se encuentran en el nivel de inicio, presentándose dificultades en la noción de cuantificadores, por lo que urge la necesidad de ser atendidos.

Luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años que tuvo una intervención con quince sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta el enfoque por resolución de problemas, a través de las actividades lúdicas seleccionados en forma adecuada al interés y necesidades de los niño, este programa permitieron que los estudiantes construyan saberes nuevos, El enfoque por resolución de problemas permitió conocer los fundamentos teóricos y prácticos de la noción de cuantificadores y del programa de actividades lúdicas.

Al aplicar la evaluación de Salida a los niños de 4 años se muestran los logros alcanzados en la noción de números 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 de la evaluación de salida En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 80%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 16% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 4%, todo con respecto a una población de 27 niños (100%).

Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes: comprueban colecciones de objetos con cuantificadores muchos-pocos, realizan las colecciones en material concreto de uno – ninguno, expresan la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de cantidades todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos, utilizan cuantificadores de objetos todos-ninguno en material concreto.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades lúdicas, encaminados a mejorar el desarrollo del nivel de la noción de cuantificadores de los niños de cuatro años. Lo que indica que los niños han mejorado en la noción de números, cuyas características más resaltantes en que los niños han desarrollado a competencia de números y cambios con sus indicadores.

Los logros obtenidos en el desarrollo de la noción de números se deben a la aplicación del programa de actividades lúdicas.

PRESENTACIÓN

La Institución Educativa Inicial N° 505 fue creado con Resolución Directoral N° 15543 con fecha 12 de junio de 1962, se inició con una vivienda prestada, posteriormente con la ayuda de la municipalidad distrital de Bellavista por gestión de la Sra. Nora Juárez, se donó un terreno colindante con la calle Madre de Dios y Apurímac.

Toda la Institución Educativa fue construida por FONCODES. En la actualidad cuenta con 8 aulas (5 en la mañana y 3 en la tarde) y alberga a 220 niños y niñas en los dos turnos.

En el presente año está dirigido por la Magister Magloria Albornoz Rojas y cuenta con una plana docente especialista en el nivel y con años de experiencia profesional.

Auxiliares de Educación: Flor Rosario Zapata Zapata, Mercedes Leonila Távara Ordinola.

Docente contratada por APAFA: Marcelina Ruiz Távara

Auxiliares de Apoyo: Blanca Isabel Pacherez Reyes, María Fanny Reto Prieto, Aracely Rujel Mena, Juvicsa Yessenia Aponte More.

Personal de Servicio: Luz María Tezén Zapata, Ricardo Manuel Vite Saavedra.

El mobiliario está en buen estado de conservación; así como sus equipos de sonido, computadoras, data. El área de recreación la conforma un patio en el cual también realizan educación física además posee materiales educativo adecuado para cada nivel.

Todo el personal docente así como la directora cuentan con título profesional, además de tener estudios adicionales como maestría, segunda especialidad, capacitaciones,

La población de estudiantes el presente año asciende a 45 niños y niñas cuyas edades fluctúan entre 3, 4 y 5 años. El grupo de intervención es el aula de 4 años Al entrevistar con la docente de aula así como de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños en el desarrollo de cuantificadores las cuales detallamos:

- ✓ Los niños al desarrollar las actividades de cuantificadores se equivocaban con frecuencia al decir los términos.
- ✓ Al realizar las actividades de cuantificadores comparativos no lo realizar con precisión.
- ✓ Los términos de cuantificadores muchos de los niños lo desconocen por ser pocos usuales en su vida cotidiana.
- ✓ Al representar cuantificadores de muchos-pocos, todos-algunos, todos-algunos , más que-menos que se equivocan con facilidad
- ✓ Al realizar las actividades con material concreto los niños se confunden los términos todos- ninguno no llegando a realizarlo correctamente

Al observar la problemática se ha tenido por conveniente diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas que motiven a los niños y niñas en estudio y propicien aprendizajes activos, agradables, significativos.

El informe técnico profesional en su estructura presenta tres capítulos:

En el Capítulo I: Denominado marco referencial, trata de reunir y plantear los aspectos teóricos y referencia conceptual relacionada con el tema de investigación, además contiene los propósitos de la intervención y las estrategias de intervención.

En el Capítulo II: Titulado contenido, que está conformado por la evaluación (de entrada), resultados e interpretación de la misma, programación didáctica de actividades lúdicas para desarrollar los cuantificadores, la evaluación de salida y los resultados final de los resultados e interpretación de los mismos.

En el Capítulo III: Al finalizar el informe se encuentran las conclusiones, las recomendaciones, bibliografía.

Por último resulta necesario señalar el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones que al igual que ésta busca solucionar problemas del desarrollo los cuantificadores y que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de la 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 del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

Jean Piaget (1973) fue un psicólogo que propuso la teoría del Desarrollo Evolutivo del Aprendizaje, esta Teoría 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.

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 Concretas dividido en: Período 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.

1.1.1.2. Vigotsky y su Teoría constructivista

L. S. Vigotsky (1896 - 1934), 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*" (Soviet psychology .3).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 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*".

Vigotsky 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.

Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria.

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).

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.

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

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.

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.

1.1.2- Referencia conceptual

Cuantificadores

Beauverd (1967) Cuando se habla de cuantificadores en término lógica, son aquellos símbolos que se utilizan para indicar cantidad “Cuantos elementos” elementos de un conjunto determinado

Un cuantificador es la cantidad que “envuelve” un número sin que haya necesidad de precisarla; uno, ninguno, algunos, todos, son cuantificadores

Propuesta de Enseñanza de Cuantificadores según Piaget

El objetivo específico es que el niño/a logre “Comparar cantidades de elementos y discriminar nociones de cantidad (todos – ninguno, muchos - pocos, igual, más que - menos que) y saber expresar verbalmente estos conceptos, experimentando los cuantificadores con el cuerpo y con objetos”

Para nuestra propuesta consideraremos los términos claves que establece J. Piaget en su teoría genética “Asimilación y Acomodación”.

También consideramos la etapa específica de niños/as de 3 y 4 años "Etapa preoperacional" según el autor, la principal característica de esta etapa, llamada función simbólica donde se encuentra el juego simbólico, lenguaje e imitación diferida y sus tres limitaciones la centralización, egocentrismo e irreversibilidad, a través de seis puntos:

Primero: Ofrecer a los párvulos un contexto para su aprendizaje significativo y relevante, que se enfoque en elementos cercanos (de su día a día). Enseñar a cuantificar con elementos pertenecientes al contexto de la cultura

o lugar geográfico que se encuentra inserto el niño / a. Aprovechar el interés del niño / a que es el juego, en esta etapa llamado juego simbólico(1), de manera de generar aprendizajes natural y agradablemente.

Segundo: Mantener en todo momento, ya sea actividades planificadas o tiempos libres, un vocabulario que exprese cantidades imprecisas, ya que los niños/as tienden a imitar las acciones y lenguaje(2) de los adultos, lo que denomina Piaget como imitación diferida(3). Primeramente que el niño/a adquiera el concepto cuantificador en su léxico, sin una comprensión acabada de ellos, y posteriormente con el uso cotidiano tome conciencia de la interpretación que tienen los cuantificadores que enuncian.

Los cuantificadores hay que trabajarlos en un período no muy corto para que sea un aprendizaje significativo, reiterándolos en varias ocasiones, no sólo en actividades planificadas. "Las actividades de la rutina diaria pueden ser aprovechables (...) Se deben presentar múltiples experiencias, que permitan resolver diferentes tipos de problemas, comparar cantidades, situaciones en las cuales puedan acceder a los conocimientos... Ejemplo: construir colecciones compuestas por un número determinado de objetos, comparar las cantidades, establecer las relaciones de: "tantos como" (igualdad) y relaciones de desigualdad "más que", "menos que". Tercero: Como el pensamiento de los niños/as está limitado por la centralización(4) es importante en primera instancia no dar muchos atributos de algún objeto como por ejemplo colores, u otros, de manera que puedan centrarse en lo que queremos, es decir, en la "cantidad imprecisa o cuantificador".

Cuarto: Los niños/as necesitan vivenciar las experiencias para poder aprender, ya que su pensamiento egocéntrico (5) no les permite aprender de las experiencias de los demás, tienen que asumir un papel activo en la adquisición del concepto. Por ello es importante usar materiales concretos en donde ellos puedan apreciar que en algo hay "más, menos, poco, mucho, ninguno, algunos, todos", etc. porque no tienen la capacidad de abstraer su mente e imaginarse un objeto o cantidad.

Quinto: Por la irreversibilidad (6) del pensamiento, los niños/as necesitan que se les ejemplifique el cuantificador de una sola manera sin ser cambiada. Por ejemplo si ponemos 3 manzanas a un lado y al otro 1, y deseamos que el niño/a discrimine donde hay más, y luego quitamos una manzana de las 3, y la añadimos donde había 1, quedando 2 manzanas a cada lado, no entenderá el cambio, de que había más en un lado y luego son iguales, y luego pueden haber más donde habían menos. Proponemos enseñar el cuantificador de una manera fija, donde no hayan cambios de las cantidades, y cuando el niño/a vaya comprendiendo lo que quieren expresar los términos de cuantificación, realizar cambios en las cantidades de los elementos, ayudándolos así a lograr la reversibilidad.

Sexto: Es importante que en el ambiente de aprendizaje se planifiquen situaciones didácticas vinculadas con las relaciones de igualdad y las de desigualdad, comenzando por ejemplo: con las características personales de los niños(as) y con los materiales del aula. Para afianzar los cuantificadores hay que enseñar cuantificadores que los niños/as no conozcan y vincularlos con los anteriores.

Importancia de los cuantificadores.

Piaget, J(1968), la importancia que se ha dado en el nivel inicial a la enseñanza de los cuantificadores se debe a que esta noción favorece la construcción del concepto de número; concepto que “es producto del desarrollo genético (lo va adquiriendo a través de la edad), y de las experiencias del niño con el medio ambiente”.

Para facilitar que el niño logre construir el concepto de número en las aulas de educación inicial, debemos ofrecerle actividades prenuméricas, las cuales se constituyen en experiencias que el niño tiene que vivenciar para que estructure la cantidad y el concepto global de número. Estas actividades prenuméricas llevarán a que el niño logre adquirir conceptos prenuméricos básicos para lograr el concepto de número como son: “Conservación de la cantidad, seriación, correspondencia término a término, inclusión de las partes en el todo”.

Cada una de estas nociones prenuméricas mencionadas anteriormente, deben ser trabajadas en el nivel inicial, favoreciendo así la construcción del concepto de número.

La primera noción mencionada, “noción de la conservación de la cantidad” está relacionado con el contenido matemático que estamos viendo: “los cuantificadores”; el buen uso de los cuantificadores favorecerá en el niño el desarrollo de esta noción prenumérica y por lo tanto, el desarrollo de la noción clase.

El niño/a compara cantidades de elementos y discriminar nociones de cantidad (todos – ninguno, muchos - pocos, igual, más que - menos que) y saber expresar verbalmente estos conceptos, experimentando los cuantificadores con el cuerpo y con objetos.

Clasificación de cuantificadores

Los cuantificadores se clasifican en:

a) Cuantificadores propios

Dentro de los cuantificadores propios encontramos los numerales e indefinidos.

- **Los numerales:** Expresan una cantidad determinada de forma precisa: cuatro lapiceros, tres casas, dos sillas, etc.
- **Los indefinidos:** Expresan cantidad de forma imprecisa: algunas casas, muchos lapiceros, pocas manzanas, etc.

Dentro de este grupo de los indefinidos encontramos los cuantificadores aproximativos, comparativos y operacionales.

- **Aproximativos:** mucho-poco/nada, todo/ varios – algunos
- **Comparativos:** más que, menos que, tantos como, etc.
- **Operacionales:** poner, quitar, añadir, repartir, etc.

b) Cuantificadores focales

Los cuantificadores focales son aquellos que sirven para especificar directamente cualquier parte de la oración, incluida toda la oración misma. El

nombre que recibe este cuantificador de “Focalizador” se debe exactamente a que se concentra en una sola cosa, modificando así a las categorías gramaticales o como se dijo en líneas anteriores a toda la oración.

Este tipo de cuantificadores es limitado debido a la diversidad semántica (de interpretación) con la que puede ser entendido. Entre los cuantificadores focales encontramos: apenas, al menos, hasta, incluso, ni siquiera, sólo, también, tampoco.

Actividades lúdicas

Vygotsky, L. (1979), las actividades lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Permiten un desarrollo integral de la persona, 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.

El juego ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un

mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en el que de joven comienzan su proceso de inserción en el mundo adulto. La escuela se convierte en estos casos, en el único lugar disponible para concretar esta posibilidad.

Contribuciones de las actividades lúdicas

Vygotsky, L. (1979), las actividades lúdicas, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se consideran como un conjunto de actividades agradables cortas, divertidas como reglas que Permiten el fortalecimiento de los valores.

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas, desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportar descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa Juegos que se acoplen a los intereses a las necesidades a las expectativas a la edad y el ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

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 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.
- **El afectivo**, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Importancia de las actividades lúdicas

Vygotsky, L. (1979), 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.

Las actividades lúdicas motivan a los niños a integrarse en actividades como: el dibujo, las coplas, las danzas, los dramatizados y los concursos; para que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo. El docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal. Para obtener unos resultados positivos y motivantes, el docente debe actualizarse constantemente adquiriendo conocimientos especializados, como es la docencia por medio de juegos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los niños.

Las actividades lúdicas son fundamentales para que los niños, puedan desarrollar mejor sus capacidades intereses y voluntad, ampliar los conocimientos relacionándose con todos los compañeros, desarrollando

actitudes y destrezas adquiriendo seguridad e independencia, reconociendo la necesidad de asumir una actitud ética y reconocerla como el conjunto de normas de comportamiento, responsabilidad para participar en las actividades dentro y fuera del centro educativo.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportar descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa Juegos que se acoplen a los intereses a las necesidades a las expectativas a la edad y el ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

Característica de las actividades lúdicas

Ortega (1990), expresa que las actividades lúdicas se caracterizan por su espontaneidad, interés y plena voluntad, por tanto:

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

- Es una construcción de la realidad; en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y desarrollo de potencialidades.
- Las situaciones lúdicas se auto promueven; es de decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce.
- Es un espacio liberador; por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de su origen, es una resultante frecuentemente observada de su práctica, pues la tendencia es poner en juego la inteligencia del individuo.
- El juego no aburre; pero en caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- El juego es una fantasía hecha realidad: que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación: es decir, es una reproducción de lo que se observa.
- Desinteresada; caso contrario deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- El juego se expresa en tiempo y en espacio; tanto físico como psicológico, es decir, si el niño y niña se dedica periodos o lapsos en términos de tiempo a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio.

Beneficios de las actividades lúdicas

Vygotsky, L. (1979) 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 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.

En lo psicológico

- Eleva la autoestima, la autoconfianza, la autoimagen y la seguridad.

Objetivos de las actividades lúdicas

García, A (2007), un juego debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

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

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

En cada actividad lúdica se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas ,manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.

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

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

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

Estrategias metodológicas para la matemática

- Vivenciar con el propio cuerpo: 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: 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.

Aplicación

La aplicación también se utiliza para nombrar a la asiduidad o la afición con que se realiza algo. Esta utilización del concepto es frecuente en el ámbito del estudio, donde el niño aplicado es aquel que cumple con sus obligaciones.

Programa

Plan, proyecto o declaración de lo que se piensa realizar. Secuencias de instrucciones detalladas y codificadas que sirven para dirigir un proyecto de investigación.

Desarrollo

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

Es un proceso multidimensional, que abarca todos los procesos biológicos, psicológicos y sociales, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa.

1.2. Los propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el desarrollo de la noción de cuantificadores a que presenta el grupo de niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

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

1.2.1.- Objetivo general:

Formular y ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

1.2.2.- Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de actividades lúdicas, que permita desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la

Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

- Aplicar un programa de actividades lúdicas, que permita desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura, después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

1.3.- Estrategias de intervención

La presente investigación tuvo como finalidad mejorar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial a partir del trabajo que se realizó con los niños de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

Para tal efecto se diseñó y aplicó un programa de actividades lúdicas.

1.3.1.- Coordinaciones previas

Se realizaron las coordinaciones con la Directora de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

Se presentó a la directora de la Institución Educativa Inicial 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 cuantificadores, con los niños de 4 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 27 niños, de los cuales 12 niñas y 15 niños, estos niños son matriculados en el año 2017, en la cual se aplicó la evaluación de entrada

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

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

1.3.2.- Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

El aula estuvo conformada por 27 niños para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad. Fuente: nómina de matrícula 2017

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada para mejorar el desarrollo de la noción de cuantificadores en los 27 niños 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 cuantificadores.

Tercer momento

Se aplicó un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura.

Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de setiembre – noviembre 2017

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 4 años habían incrementado y mejorar la noción de cuantificadores 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

Actividades	Setiembre	Octubre	Noviembre
Coordinación previas con la IEI	X		
Coordinación con la docente de aula.	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.		X	
Aplicación del programa de actividades lúdicas		X	X
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			X
Comparación de la evaluación de entrada y salida			X
Sustentación del informe profesional			x

CAPÍTULO II:

CONTENIDO

CAPÍTULO II: CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada.

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura, entre 12 niñas y 15 niños.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la noción de cuantificadores, planteo la exigencia de buscar un instrumento de evaluación Por ello las docentes especialistas autoras de este Informe Técnico Profesional elaboró un instrumento de evaluación la cual consta de 6 indicadores relacionados a los aspectos de la noción de cuantificadores.

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

N°	INDICADORES DE LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos-pocos.			
02	Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.			
03	Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.			
04	Ejecuta colecciones de cantidades todos - ninguno			
05	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos			
06	Utiliza cuantificadores de objetos todos-ninguno en material concreto.			

TABLA DE VALORACIÓN

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

**CUADRO N° 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA
NOCIÓN DE CUANTIFICADORES**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos-pocos.	Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.	Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué..	Ejecuta colecciones de cantidades todos - ninguno	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos -pocos	Utiliza cuantificadores de objetos todos-ninguno en material concreto.
		NOCIÓN DE CUANTIFICADORES					
1	Thiago Dael	B	B	B	B	B	B
2	Brisaida Luana	C	C	C	C	C	C
3	Cristhian Antonio	C	C	C	C	C	C
4	Ferlly Brisbani	C	C	C	C	C	C
5	Adriana Gladeliz	B	B	B	B	B	B
6	Lanltiel	C	C	C	C	C	C
7	Sherlyn Arely	C	C	C	C	C	C
8	Jade Lucero	C	B	B	C	B	C

9	Brianna Alejandra	C	C	C	C	C	C
10	MilanNeymar	C	C	C	C	C	C
11	Max Leonel	C	C	C	C	C	C
12	Giordano Josue	C	C	C	C	C	C
13	Keyler Smith	B	B	B	B	B	B
14	Ariana Guadalupe	C	C	C	C	C	C
15	Jack Jheremy Paul	C	C	C	C	C	C
16	Ana Paula	C	C	C	C	C	C
17	YoselinGrizel	C	C	C	C	C	C
18	Oscar Adrián	C	C	C	C	C	C
19	MiaKrisstell	A	A	A	B	A	A
20	Snaider Smith	C	C	C	C	C	C
21	AixhaDaryana	C	C	C	C	C	C
22	Matillas Paul	C	C	C	C	C	C
23	Andy Valentino	C	C	C	C	C	C

24	KenjiGamaníel	C	C	C	C	C	C
25	Wilson Snayder	A	A	A	A	A	A
26	Viena Thais Celina	C	C	C	C	C	C
27	Jicson Mateo	B	B	B	B	B	B
Puntaje	A	2	2	2	1	2	2
	B	4	5	5	5	5	4
	C	21	20	20	21	20	21
Porcentaje	A	7%	7%	7%	4%	7%	7%
	B	15%	19%	19%	19%	19%	15%
	C	78%	74%	74%	78%	74%	78%

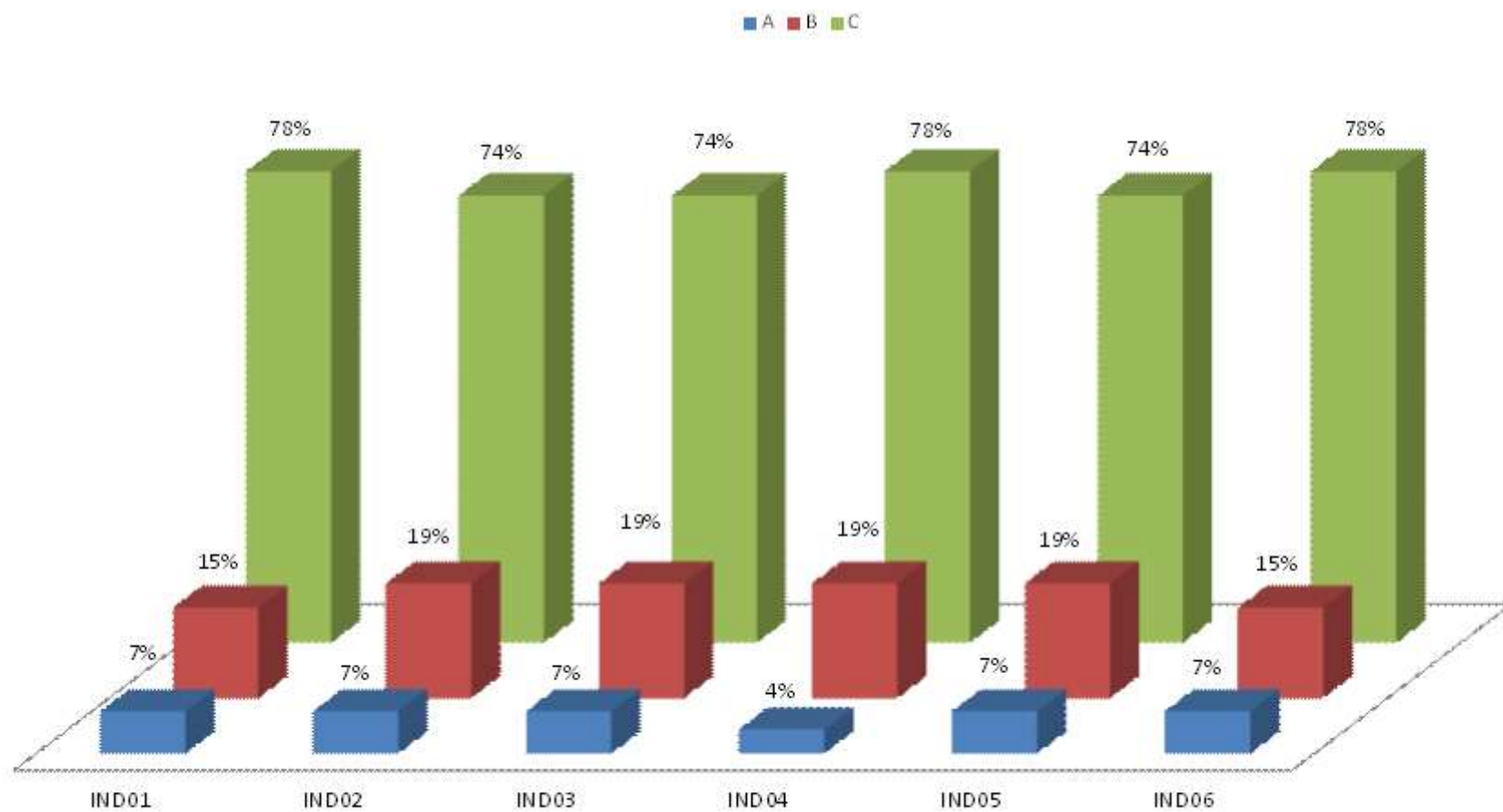
Fuente: Evaluación entrada setiembre 2017

CUADRO N° 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INDICADORES DE NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	EVALUACIÓN DE ENTRADA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos-pocos.	2	7%	4	15%	21	78%	6%	18%	76%
Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.	2	7%	5	19%	20	74%			
Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.	2	7%	5	19%	20	74%			
Ejecuta colecciones de cantidades todos - ninguno	1	4%	5	19%	21	78%			
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos	2	7%	5	19%	20	74%			
Utiliza cuantificadores de objetos todos-ninguno en material concreto.	2	7%	4	15%	21	78%			

Fuente: Evaluación entrada setiembre 2017

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada setiembre 2017

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

El Cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel de la noción de cuantificadores; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

En el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 6%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 18% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 76%; todo con respecto a una población de 27 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños; comprueban colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos, realizan las colecciones en material concreto de uno – ninguno, expresan la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de cantidades todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos, utilizan cuantificadores de objetos todos–ningunos en material concreto.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar el programa de actividades lúdicas, para el desarrollo de la noción de cuantificadores, niños del aula de 4 años.

2.3. Propuesta didáctica

2.3.1. Generalidades

a. Información General

- I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura
- Edad: 4 años
- Número de niños: 27 niños
- Docentes responsables :TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE
- Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga

b. Objetivo

Desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura, a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

C. Programa

N°	ACTIVIDADES LÚDICAS
1	Juego “Llenando la cajita”
2	Juego “Los sapitos”
3	Juego “La canasta mágica”
4	Juego “Lo que ordene mi capitán”
5	Juego “Nuestra linda librería”
6	Juego “Animales de la granja”
7	Juego “Lanzando pelotas”
8	Juego “Cajita de juguetes”
9	Juego “Vagones de la felicidad”
10	Juego “La tiendita escolar”
11	Juego “Encestando balones”
12	Juego “El cartero”
13	Juego “Los chullos de colores”
14	Juego “Jarritas multicolores”
15	Juego “El tren Thomas”

2.3.2 Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de actividades lúdicas, los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura, realizaran actividades.

Utilizar las actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura. El programa se encuentra distribuido en 15 actividades lúdicas dosificadas y pertinentes para su edad.

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.

2.3.3. Modelo didáctico

Teniendo entendido existe en la actualidad una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por tal sentido existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación.

El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

Sesión 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

Se registran los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los alumnos, las referencias curriculares, el tema y los autores.

II. Aspectos Didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

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

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	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 deben seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.3.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Siguiendo con el esquema diseñado se aplicaron quince sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- Datos Informativos:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Matemática.

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Llenando la cajita”

1.6. Fecha : 12 setiembre 2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docentes : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE

ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comprobar colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos, a través del juego “Llenando la cajita”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos	Juego “Llenando la cajita”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas. Y forma grupos con los niños mostrando el material con el que van a trabajar a cada grupo.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuántos grupos hay? ▪ ¿De cuántos niños es cada grupo? ▪ ¿Qué material usaremos? ▪ ¿Dónde se consiguen? ▪ ¿Qué colores observan? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Comprobar colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Colores</p>	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos-pocos.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Salimos al patio y realizaremos el juego : “Llenando la cajita”, formando 2 grupos de uno de 13 niños y otro de 14 niños cada uno, un niño estará en medio de los grupos y lanza piezas redondas, los niños tratan de agarrarlos redondos, al escuchar el sonido del silbato, todos los niños del grupo se reúnen y agrupan sus piezas</p>	<p>Cesto</p> <p>Piezas redondas</p>	30 min	

	<p>recolectadas en una caja, realizando las comparaciones de muchos y pocos redonditos que hayan recolectado</p> <p>Luego la docente les pide a los niños que observen las agrupaciones comparando ¿dónde hay: “muchos-pocos “</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: las piezas redondas de diferentes colores (azul, verde, amarillo, rosado rojo).</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que se agrupen los niños de 13, formando dos grupos</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños realizamos las comparaciones de los cuantificadores de muchos y pocos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>La docente les entregará sus hojas a los niños, encerrando con verde el grupo donde hay muchos objetos y con azul donde hay pocos objetos.</p> <p>Ficha de trabajo N°01.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>tijeras</p> <p>goma</p> <p>hojas</p>		<p>Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos-pocos</p>
--	---	---	--	--

	la docente			
C I E R R E	Evaluación Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- Datos Informativos:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Matemática.

1.5. Denominación de la actividad : Juego “Los sapitos”

1.6. Fecha : 15 setiembre 2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docentes : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE

ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, a través del juego “Los sapitos”, participando activamente con sus compañeros

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué	Juego “Los sapitos”	participa activamente con sus compañeros

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a salir ordenadamente al patio. Luego les menciona que hoy realizan una carrera de sapitos, donde todos los niños que deseen salir a correr se colocan en la línea, cuando escuchen el silbato les invita a que corran llegando a una meta.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuántos grupos hay? ▪ ¿De cuánto niños es cada grupo? ▪ ¿Qué material usaremos? ▪ ¿Qué actividades realizaremos? ▪ ¿Quiénes participaran? ▪ ¿Llegaron más niños a la meta? ▪ ¿Fueron menos niños los que llegaron a la meta? ▪ ¿Fueron más niños los que llegaron a la meta? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Expresar la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué</p>	<p>Siluetas</p> <p>Colores</p>	10 min.	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos, representando los cuantificadores más que - menos que elementos.

<p>P R O C E S O</p>	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Ladocente invita a todos los niños a salir al patio donde ellos tendrán que ser los sapitos, y los niños en parejas llegarán a las dos casitas. Luego la docente les invita a correr con sus manitos hacia arriba como orejitas de conejos donde esperan la orden: ¡Sapitos a saltar!, luego de llegar a la meta los niños verán en que casita se ubican. Luego observamos donde hay “más que y menos qué” Y así se irá dando la orden y los niños identificarán en cada momento los cuantificadores.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: conos, bloques lógicos, casitas, cubos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de los cuantificadores más que – menos qué.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos los cuantificadores más qué y menos qué.</p>	<p>Niños</p> <p>Tiza</p> <p>silbato</p> <p>Casitas.</p> <p>Conos</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Botones</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>lápiz</p>	<p>30 min</p>	<p>Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué</p>
---	--	---	---------------	---

	<p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregara una hoja de trabajo donde los niños encierran de color verde el grupo donde hay más sapitos, y colorean el grupo donde hay menos sapitos.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan lo que han realizado. Ficha de Trabajo N°02.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	colores		
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>plumones</p>	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- Datos Informativos:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Matemática.

1.5. Denominación de la actividad : Juego “La canasta mágica”

1.6. Fecha : 19 setiembre 2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docentes : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE

ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos – pocos a través del juego “La canasta mágica”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus compañeros

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos	Juego “La canasta mágica”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus compañeros

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a todos los niños a jugar a lo que hay dentro de la canasta(contiene: juguetes piano, pandereta, tambor, guitarra, etc)</p> <p>A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de juguetes que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué productos compraron? ▪ ¿Qué color tienen? ▪ ¿De qué tamaño son? ▪ ¿Para qué sirven? ▪ ¿Las han visto antes? ▪ ¿Dónde las conseguimos? ▪ ¿Cuántos productos hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar comparaciones de cantidades mediante los cuantificadores muchos - pocos</p>	<p>Canasta</p> <p>Siluetas</p> <p>Juguetes.</p> <p>Colores</p>	10 min.	<p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos - nada</p>
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “La canasta mágica”</p> <p>Todos los niños en el patio se encuentran varias canastas donde todos los niños elegirán una canasta mágica e identificarán cuales de las canastas</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>patio</p>	10 min	

	<p>estén llenas o vacías.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Juguetes guitarra, pandereta, tambor, piano, animales plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué caja muchos? ¿Qué caja que no tiene nada? Con los niños repasamos las cantidades “muchos - nada”, qué observaron en los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos imágenes de canastas mágicas y un papelote, a la consigna de la docente, los niños en forma grupal encierran con azul la canasta mágica que se encuentra muchos objetos de objetos y con verde la canasta mágica que no se encuentra nada de objetos. Ficha de trabajo N°03.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Juguetes guitarra, pandereta, tambor, piano. Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - nada.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Interrogantes</p>	<p>5 min.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I N°505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Lo que ordene mi capitán”
- 1.6. Fecha** : 22 setiembre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar las colecciones en material concreto de uno - ninguno, a través del juego “Lo que ordene mi capitán”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno	Juego “Lo que ordene mi capitán”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, diciendo que están dentro de un barco y observan un sobre amarillo.</p> <p>Luego les menciona que el capitán del barco ha mandado un sobre con diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuántos grupos hay? ▪ ¿De cuánto es cada grupo? ▪ ¿qué material usaremos? ▪ ¿Qué actividades serán? ▪ ¿Quiénes participaran? ▪ ¿Ustedes cumplirán las órdenes que ha enviado el capitán del barco? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar las colecciones en material concreto de uno - ninguno</p>	<p>Siluetas</p> <p>Colores</p>	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores uno - ninguno.
P	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Lo que ordene mi capitán”,</p>			

<p>R</p> <p>O</p> <p>C</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>O</p>	<p>llevando el sobre donde están las actividades que manda a realizar</p> <p>El capitán ordena, que los niños que tienen zapatos negros corran. Los demás niños escuchan la orden, la docente les pide que se observen y que se agrupen los de zapatos negros y corran, quedándose ya agrupados, Luego abre el sobre y les lee lo que el capitán pide que las niñas que tienen lazo rojo dancen extendiendo sus manos.</p> <p>Terminando la acción los niños se quedan agrupados, seguidamente se abre el sobre y el capitán ordena que los que tienen gorro giren con un solo pie, quedando luego agrupados finalmente el capitán manda a gatear a los niños que han traído corbata se observaban y se agrupan, luego la docente les pide que observen las agrupaciones comparando ¿dónde hay: “uno-ninguno”</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: gorro, lazos, zapatos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de los</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Sobre</p> <p>Cartulina</p> <p>Tizas</p> <p>Conos</p> <p>Gorro</p> <p>Lazos</p> <p>Zapatos.</p>	<p>30 min</p>	<p>Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno</p>
---	---	---	---------------	--

	<p>cuantificadores uno- ninguno.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos los cuantificadores “uno-ninguno”</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de barcos, encierra con un círculo rojo el barco donde hay un tripulante y encierra con un círculo amarillo el barco donde no hay ningún tripulante. Ficha de Trabajo N°04.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>tijeras</p> <p>goma</p> <p>hojas</p>		
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>plumones</p>	10 min.	<p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista,
Provincia Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Nuestra linda librería”
- 1.6. Fecha** : 26 setiembre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar colecciones de cantidades todos - algunos, a través del juego “Nuestra linda librería”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta colecciones de cantidades todos - ninguno	Juego “Nuestra linda librería”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a jugar a la librería: (compás, hojas, libros, lápices, borradores, cuadernos, tajadores, tijeras, etc)</p> <p>A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué productos compraron? ▪ ¿Qué color tienen? ▪ ¿De qué tamaño son? ▪ ¿Para qué sirven? ▪ ¿Las han visto antes? ▪ ¿Dónde las conseguimos? ▪ ¿Cuántos productos hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Ejecutar colecciones de cantidades todos – ninguno</p>	<p>Siluetas</p> <p>Colores</p>	10 min.	<p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores todos - algunos elementos.</p>
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>En el aula realizamos el juego “Nuestra linda librería”, el juego se inicia cuando la docente forma 2 grupos de uno de 13 niños y otro de 14 niños cada uno, el cual de acuerdo a su indicación deben separar todos los objetos de nuestra librería de algunos objetos que sirven para borrar.</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p>	10 min	

C I E R R E	<p>El juego termina en un tiempo determinado, gana el grupo que lo haya realizado correctamente.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Compás, hojas, libros, lápices, borradores, cuadernos, tajadores, tijeras</p> <p>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 algunos objetos? Con los niños repasamos las cantidades “todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos las hojas de trabajo, a la consigna de la docente los niños encierran con color verde todos los objetos de la librería y con color amarillo el grupo de algunos objetos que sirven para borrar. Ficha de Trabajo N°05.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	Compás, hojas, libros, lápices, borradores, cuadernos, tajadores, tijeras	15 minutos 10 min.	<p>Ejecuta colecciones de cantidades todos - algunos</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay menos en plenaria.</p>
	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- Datos Informativos:

1.1. Institución Educativa: I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia

Sullana, Región Piura

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Matemática.

1.5. Denominación de la actividad : Juego “Animales de la granja”

1.6. Fecha : 29 setiembre 2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docentes : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de utilizar cuantificadores de objetos todos–ninguno, a través del juego “Animales de la granja”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Utiliza cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.	Juego “Animales de la granja”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar “Animales de la granja”: (pollos, patos, gallinas, pavos, vacas, etc)</p> <p>A la voz del docente cada niño toma la cantidad de animales que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué animales compraron? ▪ ¿Qué color tienen? ▪ ¿De qué tamaño son? ▪ ¿Para qué sirven? ▪ ¿Las han visto antes? ▪ ¿Dónde las conseguimos? ▪ ¿Cuántos animales hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Utilizar cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Colores</p>	10 min.	<p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores todos – ninguno.</p>
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Animales de la granja”.</p> <p>El juego se inicia cuando la docente forma 2 grupos de uno de 13 niños y otro de 14 niños cada uno, el cual de acuerdo a su indicación, agrupan todas las siluetas de animales de la granja, y además agrupan las siluetas de animales que tienen dos patas.</p>	<p>Silbato</p> <p>caja</p> <p>pelotas</p>	10 min	<p>Utiliza cuantificadores de objetos todos–ningunos en material concreto.</p>

	<p>El juego termina en un tiempo determinado, gana el grupo que lo haya realizado correctamente.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejarán de agrupar, comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos” “ninguno.”</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Siluetas de animales, piedras, palos, animales plásticos. 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 objetos? Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra con amarillo donde están todos los animales de la granja y encierra con azul el grupo donde no hay ningún animal que tiene dos patas. Ficha de trabajo N°06.</p> <p>Verbalización Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Siluetas de animales Piedras Palos Animales plásticos</p>	<p>15 minutos 10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de “todos” “ningunos”</p>
--	---	---	-------------------------------------	---

C I E R R E	Evaluación Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.
--	---	---------------	--------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Lanzando pelotas”
- 1.6. Fecha** : 26 setiembre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, a través del juego “Lanzando pelotas”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.	Juego “Lanzando pelotas”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a salir ordenadamente al patio y luego les menciona que hoy entonan una canción arriba debajo de manera rápida.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuántos grupos hay? ▪ ¿De cuánto es cada grupo? ▪ ¿qué material usaremos? ▪ ¿Qué actividades serán? ▪ ¿Quiénes participaran? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Expresar la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p> <p>Colores</p>	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores más que – menos qué elementos
P R O C E	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Seguidamente invita a todos los niños a salir al patio donde se les entregara una pelota a cada niño y se formara dos grupos colocándose en una fila cada grupo, y se colocará dos cajas en la parte de delante de cada grupo cuando escuchan el silbato lanzan la pelota en la caja participando todos los integrantes de cada grupo, finalmente la docente contará las</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Cajas</p> <p>pelotas</p>	30 min	Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.

C	Evaluación			
I	Se realiza las siguientes preguntas:	Voz	10 min.	Dice con sus
E	¿Qué aprendiste hoy?	Pizarra		propias palabras
R	¿Qué dificultades tuviste?	plumones		lo que realizó.
R	¿Cómo lo superaste?			
E				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Cajita de juguetes”
- 1.6. Fecha** : 29 setiembre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, a través del juego “Cajita de juguetes”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones más que menos qué	Juego “Cajita de juguetes”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar lo que hay dentro de la cajita (muñeca, ollitas, carros, aviones)</p> <p>A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué productos compraron? ▪ ¿Qué color tienen? ▪ ¿De qué tamaño son? ▪ ¿Para qué sirven? ▪ ¿Las han visto antes? ▪ ¿Dónde las conseguimos? ▪ ¿Cuántos productos hay? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar comparaciones de cantidades mediante cuantificadores más que – menos que</p>	<p>Cajita mágica</p> <p>Siluetas</p> <p>Juguetes.</p> <p>Colores</p>	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores más que menos que
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Cajita de juguetes”</p> <p>Los niños en el patio se encuentran varias cajas donde todos los niños elegirán una cajita e identificarán cuales de las cajas estén más que – menos que</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>patio</p>	10 min	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones más que menos que

	<p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Juguetes guitarra, pandereta, tambor, piano, animales plásticos, muñeca, ollitas, carros, aviones Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué cajita está llena? ¿Qué cajita está vacía? Con los niños repasamos las cantidades más que – menos qué observaron en los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de materiales y un papelote dibujado dos cajitas, a la consigna del docente, los niños colorean de color anaranjado la cajita que tiene muchos juguetes y de color azul la cajita no hay nada de juguetes. Ficha de Trabajo N°08.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	Juguetes guitarra, pandereta, tambor, piano, animales plásticos, muñeca, ollitas, carros, aviones	15 minutos	.
			10 min.	
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Vagones de la felicidad”
- 1.6. Fecha** : 3 octubre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar colecciones de cantidades todos – ninguno a través del juego “Vagones de la felicidad”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta colecciones de cantidades todos - ninguno	Juego “Vagones de la felicidad”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a subir a vagones, donde todos los niños elegirán su subida.</p> <p>A la voz de la docente cada niño subirá al vagón que más le guste.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué color tienen los vagones? ▪ ¿De qué tamaño son? ▪ ¿Para qué sirven? ▪ ¿Las han visto antes? ▪ ¿Dónde las conseguimos? ▪ ¿Cuántos subieron al vagón amarillo? ▪ ¿Por qué no subieron al vagón rojo? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Ejecutar colecciones de cantidades todos – ninguno</p>	Siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores todos - algunos elementos.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Vagones de la felicidad”, el cual consiste que la docente indica a todos los niños que se coloquen en forma ordenada en el patio, al frente de todos los niños, la docente mostrará los vagones de diferentes colores, el cual al sonido del silbato cada niño subirá a cada vagón de su preferencia.</p>	Silbato Tiza Patio costal	10 min	Ejecuta colecciones de cantidades todos - ninguno

	<p>Terminada el juego en un tiempo determinado y cuando todos los niños estén subidos en algún vagón.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Vagones de colores, conos, silbato, tiza, costal.</p> <p>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 algunos vagones? Con los niños repasamos las cantidades “todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de los vagones donde encerrarán con rojo todos los vagones de colores y con verde algunos vagones de colores. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo. Ficha de trabajo N°09</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	Vagones de colores, conos, silbato.	15 minutos	10 min.
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- Datos Informativos:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Matemática.

1.5. Denominación de la actividad : Juego “La tiendita escolar”

1.6. Fecha : 6 octubre 2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docentes : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comprobar colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos, a través del juego “La tiendita escolar”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos	Juego “La tiendita escolar”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar a la tiendita escolar: (leche, yogurt, fideos, avena, chocolates, queso, mantequilla, galletas)</p> <p>A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué productos compraron? ▪ ¿Qué color tienen? ▪ ¿De qué tamaño son? ▪ ¿Para qué sirven? ▪ ¿Las han visto antes? ▪ ¿Dónde las conseguimos? ▪ ¿Cuántos productos hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Comprobar colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos.</p>	Canasta siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos – pocos.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>En el aula realizamos el juego “La tiendita escolar”.</p> <p>El juego se inicia cuando el docente forma 2 grupos de uno de 13 niños y otro de 14 niños cada uno, el cual de acuerdo a su indicación, agrupan todas los productos de la tienda, y además agrupan solo los chocolates que tiene la tienda.</p>	leche, yogurt, fideos, avena, chocolates, queso, galletas mantequilla	10 min	Comprobar colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos

	<p>El juego termina en un tiempo determinado, gana el grupo que lo haya realizado correctamente.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejaran de agrupar, comparando cantidades utilizando cuantificadores “muchos” “pocos.”</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Leche, yogurt, fideos, avena, chocolates, queso, mantequilla, galletas.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay muchos?, ¿Dónde hay pocos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de la tienda y un papelote dibujado dos círculos a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran las imágenes de (muchos – pocos)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Encierra con verde el grupo que tenga muchos chocolates y de color rojo el grupo</p>		<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	
--	--	--	----------------------------------	--

	<p>que tenga pocos chocolates. Ficha de trabajo N°10</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>			
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Encestando balones”
- 1.6. Fecha** : 10 octubre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de utilizar cuantificadores de objetos todos–ningunos en material concreto, a través del juego “Encestando balones”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Utiliza cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto	Juego “Encestando balones”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.4. Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué actividades serán? ▪ ¿Quiénes participaran? ▪ ¿Qué haremos con los balones? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Utilizar cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.</p>	Siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores todos – ninguno.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Encestando balones”. Los niños lanzarán la pelota con la mano, desde el punto de partida hasta el cesto donde está su equipo.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejaran de lanzar, luego se realizará el conteo de los balones por equipo, comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos “ninguno”</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Cestos, Pelotas, Silbato, Botones, Palos, Animales plásticos</p>	<p>Silbato cesto pelotas</p> <p>Silbato Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	Utiliza cuantificadores de objetos todos–ningunos en material concreto

	<p>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 ningún objeto? Con los niños repasamos las cantidades “todos” “ningunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra de azul el cesto donde se encuentren todas los balones y de color rojo el cesto donde no hay ningún balón. Ficha Trabajo N°11.</p> <p>Verbalización Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		10 min.	
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : .E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “El cartero”
- 1.6. Fecha** : 13 octubre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar las colecciones en material concreto de uno - ninguno, a través del juego “El cartero”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.	Juego “El cartero”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños a sentarse en sus sillas, formando un semicírculo.</p> <p>Luego les menciona que el cartero ha enviado una carta y la docente indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué actividades serán? ▪ ¿Quiénes participaran? ▪ ¿Ustedes han enviado alguna vez una carta? ▪ ¿Ustedes han recibido alguna vez una carta? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar las colecciones en material concreto de uno - ninguno.</p>	Siluetas	10 min.	<p>Muestra interés durante la actividad</p> <p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores uno - ninguno.</p>
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “El cartero”, todos los niños al escuchar el nombre de uno de ellos ira corriendo a coger la pelota para poder atrapar diciéndole su nombre y lanza la pelota al compañero que nombró.</p> <p>El juego termina cuando el niño menciona un nombre que no es de sus compañeros y ningún niño irá a coger la pelota.</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>patio</p>	<p>10 min</p> <p>15</p>	Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.

	<p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Carta, Pelota, botones, palos.</p> <p>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 objetos? Con los niños repasamos las cantidades uno – ninguno observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de materiales y un papelote, a la consigna del docente, los niños colorea solo al cartero que tenga una carta y encierra de color azul el grupo de juguetes donde no hay ninguna carta. Ficha de Trabajo N°12.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Carta Pelota Botones Palos</p>	<p>minutos</p> <p>10 min.</p>	
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Interrogantes</p>	<p>5 min.</p>	<p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Los chullos de colores”
- 1.6. Fecha** : 20 octubre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comprobar colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos, a través del juego “Los chullos de colores”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos	Juego “Los chullos de colores”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a los niños a sentarse en sus sillas formando un semicírculo. La docente menciona e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué actividades serán? ▪ ¿Quiénes participaran? ▪ ¿Qué haremos con las gorritos? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Comprobar colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos.</p>	Canasta siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos – pocos.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Los chullos de colores”.</p> <p>El docente invita a los niños a colocarse unos chullos de diferentes colores.</p> <p>Luego entrega a cada niño un chullo peruano de diferente color (rojo, amarillo, verde) , los niños se desplazan nuevamente por el patio al compás de una pandereta al dejar de sonar el docente nuevamente invita a todos los niños a agruparse luego de otro desplazamiento el docente pide agruparse por colores ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo se han agrupado? ¿Por qué? ¿de cuántos niños podemos hacer ¿En qué grupo hay muchos niños?</p>	Pandereta Chullos de colores Botones palos	10 min	Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos

	<p>¿En qué grupo hay pocos niños?</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Pandereta, chullo de colores, botones y 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 muchos observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra de color amarillo donde están muchos chullos y de color anaranjado donde están pocos chullos. Ficha de Trabajo N°13</p> <p>Verbalización Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista,
Provincia Sullana, Región Piura
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Jarritas multicolores”
- 1.6. Fecha** : 27 octubre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE
ELSAMARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos, a través del juego “Jarritas multicolores”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos	Juego “Jarritas multicolores”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.- Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué actividades serán? ▪ ¿Quiénes participaran? ▪ ¿Qué haremos con los vasos de colores y con la jarra de colores? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar comparaciones de cantidades mediante los cuantificadores muchos – pocos.</p>	<p>Vasos de colores</p> <p>Siluetas</p> <p>Juguetes.</p>	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos- nada.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Jarritas multicolores”.</p> <p>Los niños contarán cuantas jarras son de muchos colores y cuantas no son Terminada la actividad los niños sentados responderán ¿Cuántas jarras hay de muchos colores?, ¿Y cuál jarrita no hay nada de colores?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Silbato, tiza, vasos de colores, botones</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p>	<p>Silbato Tiza Patio</p> <p>vasos de colores, botones</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - nada

	<p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos Con los niños repasamos las cantidades muchos - nada qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará las fichas de trabajo donde: Colorea el árbol que tiene muchas manzanas y encierra con rojo el árbol que no tiene nada de manzanas. Ficha de trabajo N°14</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		10 min.	
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I.N°505 Distrito de Bellavista, Provincia
Sullana, Región Piura.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “El tren Thomas”
- 1.6. Fecha** : 3 noviembre 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : TANIA ELIZABETH ABAD AGUIRRE

ELSA MARÍA ROMÁN ROQUE

II.- Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, a través del juego “El tren Thomas”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.- Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.	Juego “El tren Thomas”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.5. - Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños a sentarse en sus sillas, menciona e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué actividades serán? ▪ ¿Quiénes participaran? ▪ ¿Qué haremos? <p>La docente da a conocer el propósito de la sesión: Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.</p>	Recursos humanos	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores más y menos elementos
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “El tren Thomas”.</p> <p>El docente invita a todos los niños a realizar el juego, en el cual tres niños inician formando un vagón, cada uno de ellos lleva con máscaras de un animal diferente máscara de perro, gato, oveja este tren paseara alrededor de los demás niños los cuales también se colocaran una máscara con uno de los animales que forman dicho tren el cual irá creciendo poco a poco ya a través del sonido de silbato otro niño deberá estar atento para continuar con dicho tren hasta lograr que todos los animales suban al tren En el aula preguntaremos</p>	Piedras, vagones, botones, palos.	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.

	<p>a los niños ¿Qué hicimos en el patio? ¿A que hemos jugado? ¿Qué animales fueron los que menos subieron?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Piedras, vagones, botones, palos.</p> <p>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 menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades más que observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra de rojo el tren que tiene más vagones y de azul el tren que tiene menos vagones. Ficha de Trabajo N°15.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		10 min.	
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

2.4. Evaluación de salida.

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

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos-pocos.	Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.	Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.	Ejecuta colecciones de cantidades todos - algunos.	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - nada.	Utiliza cuantificadores de objetos todos–ningunos en material concreto.
		NOCIÓN DE CUANTIFICADORES					
1	Thiago Dael	A	A	A	A	A	A
2	Brisaida Luana	A	A	A	A	A	A
3	Cristhian Antonio	B	B	B	B	B	B
4	Ferlly Brisbani	A	A	A	A	A	A
5	Adriana Gladeliz	A	A	A	A	A	A
6	Lanltiel	A	A	A	A	A	A

7	Sherlyn Arely	A	A	A	A	A	A
8	Jade Lucero	B	A	A	B	B	B
9	Brianna Alejandra	A	A	A	A	A	A
10	Milan Neymar	A	A	A	B	A	A
11	Max Leonel	A	A	A	A	A	A
12	Giordano Josue	A	A	A	A	A	A
13	Keyler Smith	A	A	A	A	A	A
14	Ariana Guadalupe	A	A	A	A	A	A
15	Jack Jheremy Paul	A	A	A	A	A	A
16	Ana Paula	A	A	A	A	A	A
17	Yoselin Grizel	B	B	B	B	B	B
18	Oscar Adrián	A	A	A	A	A	A
19	Mia Krisstell	A	A	A	A	A	A
20	Snaider Smith	A	A	A	A	A	A
21	AixhaDaryana	A	A	A	A	A	A

22	Matillas Paul	A	A	A	A	A	A
23	Andy Valentino	B	B	B	B	B	B
24	Kenji Gamaniel	C	C	C	C	C	C
25	Wilson Snayder	A	A	A	A	A	A
26	Viena Thais Celina	A	B	A	A	A	A
27	Jicson Mateo	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	22	22	22	21	22	22
	B	4	4	4	5	4	4
	C	1	1	1	1	1	1
Porcentaje	A	81%	81%	81%	77%	81%	81%
	B	15%	15%	15%	19%	15%	15%
	C	4%	4%	4%	4%	4%	4%

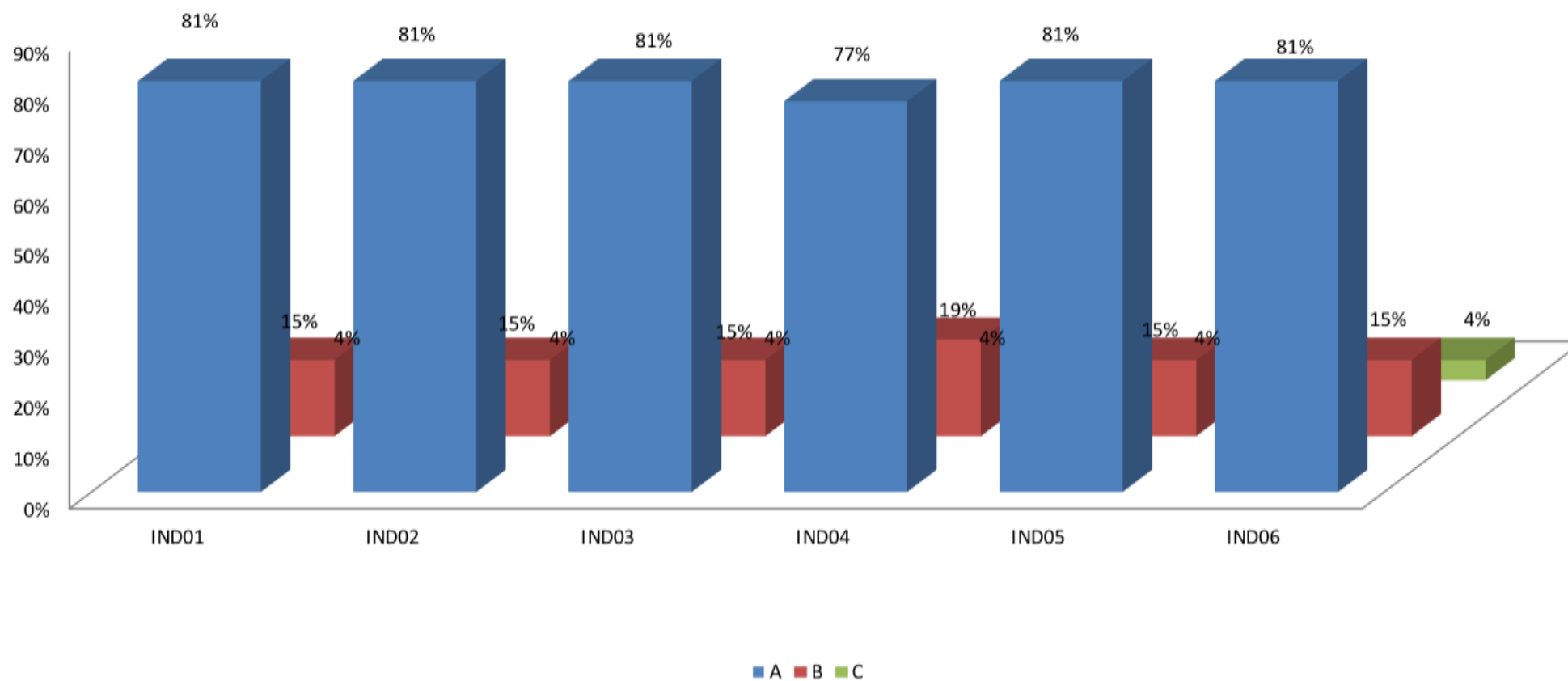
Fuente: Evaluación salida noviembre 2017

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES DE NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	EVALUACION DE SALIDA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos.	22	81%	4	15%	1	4%	80%	16%	4%
Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.	22	81%	4	15%	1	4%			
Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.	22	81%	4	15%	1	4%			
Ejecuta colecciones de cantidades todos - algunos.	21	77%	5	19%	1	4%			
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos – pocos	22	81%	4	15%	1	4%			
Utiliza cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.	22	81%	4	15%	1	4%			

Fuente: Evaluación salida noviembre 2017

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



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

En el cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el nivel de la noción de cuantificadores; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas, en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 80%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 16% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 4%, todo con respecto a una población de 27 niños (100%).

Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes: comprueban colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos, realizan las colecciones en material concreto de uno – ninguno, expresan la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de cantidades todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos, utilizan cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades lúdicas, encaminados a mejorar el desarrollo del nivel de la noción de cuantificadores de los niños de cuatro años.

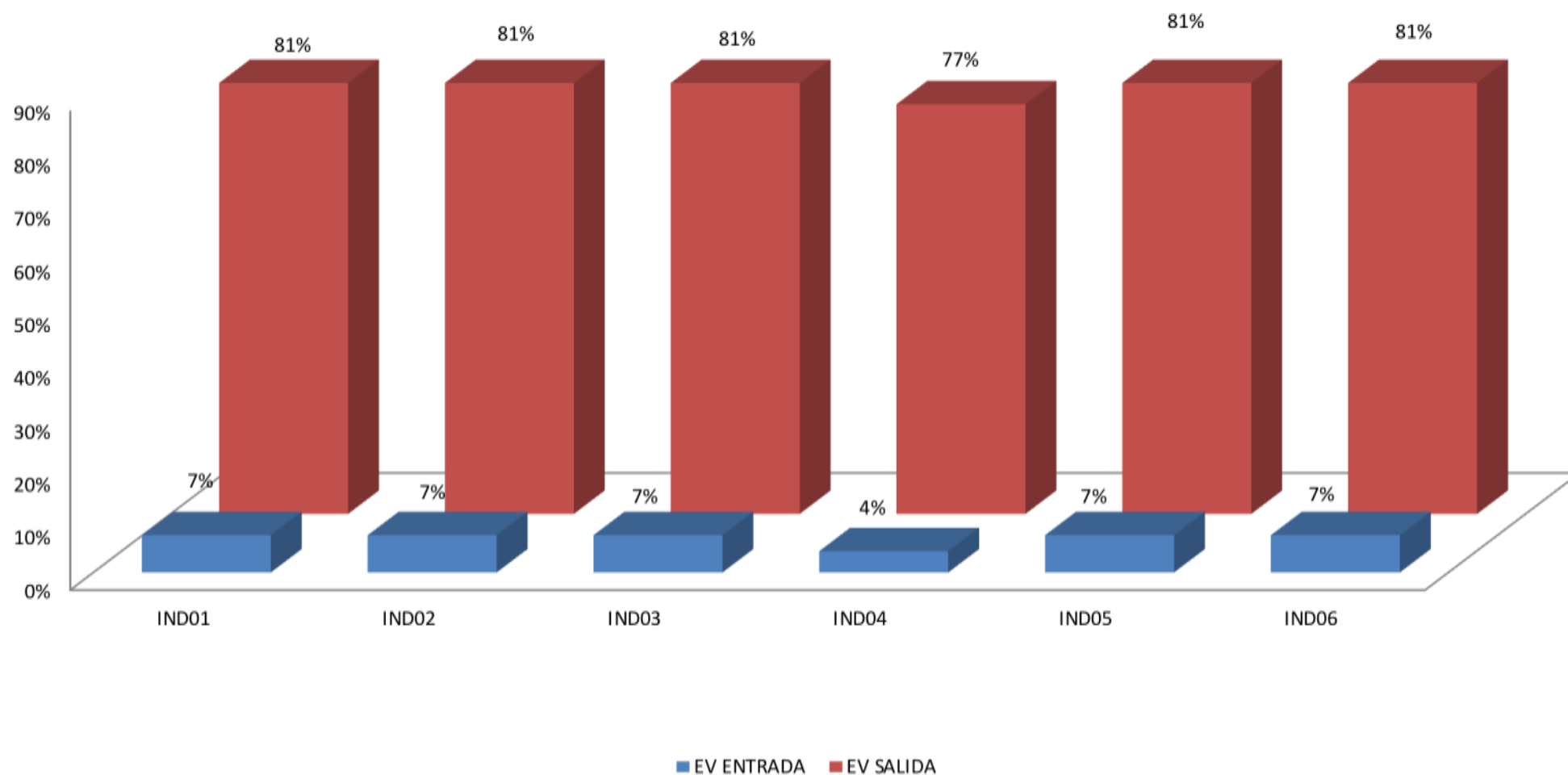
2.5. Resultados Finales

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

INDICADORES DE NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
	A		A		
	F	%	F	%	
Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos.	2	7%	22	81%	74%
Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.	2	7%	22	81%	74%
Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.	2	7%	22	81%	74%
Ejecuta colecciones de cantidades todos - ninguno	1	4%	21	77%	73%
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos	2	7%	22	81%	74%
Utiliza cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.	2	7%	22	81%	74%
PROMEDIO					74%

Fuente: Evaluación de entrada y salida setiembre – noviembre 2017

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



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

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades lúdicas, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 74%.

Se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 6%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 80%, ambos respecto de una población de 27 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 74%, de esta manera los niños quienes: comprueban colecciones de objetos con cuantificadores muchos-pocos, realizan las colecciones en material concreto de uno – ninguno, expresan la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de cantidades todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - pocos, utilizan cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el nivel del desarrollo de noción de cuantificadores, entre el 4% al 7%; 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 indicadores con logros entre 77% y 81%.

Según los resultados obtenidos, los 27 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de cuantificadores.

CAPÍTULO III.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

3.1. Conclusiones

1. Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo del nivel en la noción de cuantificadores en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños al realizar las actividades de cuantificadores lo hacen con muchas dificultades.
2. Se diseñó y aplicó un programa de actividades lúdicas basado en la teoría de Lev. Vigotsky que implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichas actividades lúdicas para desarrollar el nivel de cuantificadores.
3. Al finalizar el trabajo académico se evidenció que el desarrollo de la noción de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, el logro de aprendizaje se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) estos logros se deben a la aplicación de un programa de actividades lúdicas, donde los niños: Comprueban colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos, realizan las colecciones en material concreto de uno – ninguno, expresan la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos que, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones pocos y utilizan cuantificadores de objetos todos–ninguno en material concreto.
4. 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 un promedio del 74%; esto se debe a la aplicación de un programa de actividades lúdicas, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones.

1. A los docentes de la Institución Educativa Inicial N°505 Distrito de Bellavista, Provincia Sullana, Región Piura, se le sugiere aplicar el programa de actividades lúdicas, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial.
2. Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación del programa de actividades lúdicas, para el desarrollo de la noción de cuantificadores, 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.
3. El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje de la noción de cuantificadores, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias de la noción de cuantificadores, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cuatro años.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

1. **Alcina, Ángel (2009).** Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao
2. **Beanverd B (1967)** “Adaptación y análisis del metropolitan Reanidess Test” ed. Kapeliz, Buenos Aires.
3. **Briceño, Raúl (1995)** “Pedagogía del Arte para Niños”, Edición Huánuco, Editorial Leoncio Prado.
4. **Brougère, G. (1997).** De juguete a juguete en educación preescolar. Revista Francesa de Pedagogía 119,47-56.
5. **Broitman, C.; Itzcovich, H. Y Parra, C. (1995).** Documento Curricular 1. Matemática. Secretaría de Educación. GCBA.
6. **Cabero, J (2001)** Uso de los medios audiovisuales, informáticos y las NNTT en los centros andaluces.
7. **Cascallana, T.(1998)** Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
8. **Centauro Editores (2005).** Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
9. **Cedeño M (2005)** “Cuantificación”. “Educación inicial procesos matemáticos”
10. **Chadwick, M. (1990)** Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
11. **Chokler, M.** “Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años”. Ediciones novedades educativas. 1996
12. **Cofre, A. (1981)** Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
13. **Comellas Y Carbó M, J. Y Perpinyá T, A.(1990)** La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
14. **Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A. (1987)** Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
15. **Cortez, V. (2007)** Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
16. **Cratty, B.J.** “Desarrollo perceptual y motor en los niños”. Ed. Paidós. Barcelona – España. 1990
17. **Dirección de educación preescolar (1984)** Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
18. **Fernández, José (1995).** Didáctica de la matemática en la educación infantil

19. **Freeman, N.; Somerindyke, J. (2001)** Social Play at the Computer: Preschoolers Scaffold and Support Peers' Computer Competence. *Information Technology in Childhood Education Annual*, Annual 2001 pp. 203.
20. **Gálvez, G. (1985).** La didáctica de las matemáticas en Parra, Saiz op.cit. Lerner, D. (1992). La matemática en la escuela. Buenos Aires: AIQUE.
21. **García, A. (2007)** Actividades lúdicas. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia..
22. **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.
23. **Ortega (1990),** Principios básicos de los juegos didácticos.Ed. Paidos. Madrid.
24. **Piaget, J (1968),** Teoría del desarrollo cognitivo de la matemática. Ed. Paidos.
25. **Piaget, J (1965),**Desarrollo de las actividades lúdicas.Ed. Paidos.
26. **Peltier, M. L. (1995).** Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia. México.
27. **Vallés Tortosa, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.
28. **Vargas de Zuzunaga (1995)** Manual de evaluación preescolar guía para el profesor.Perú.
29. **Vigotsky, L (1979),** teoría constructivista del juego. Electronic Learning.

ANEXOS

ANEXO N° 01

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

Nombre:.....

N°	INDICADORES DE LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Comprueba colecciones de objetos con cuantificadores muchos–pocos.			
02	Realiza las colecciones en material concreto de uno - ninguno.			
03	Expresa la comparación de cuantificadores de objetos más que – menos qué.			
04	Ejecuta colecciones de cantidades todos - algunos.			
05	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones muchos - nada			
06	Utiliza cuantificadores de objetos todos–ningunos en material concreto.			

ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO



FICHA DE TRABAJO N° 01

JUEGO “LLENANDO LA CAJITA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con una cuerda de color verde el grupo donde hay muchos objetos y con azul donde hay pocos objetos.



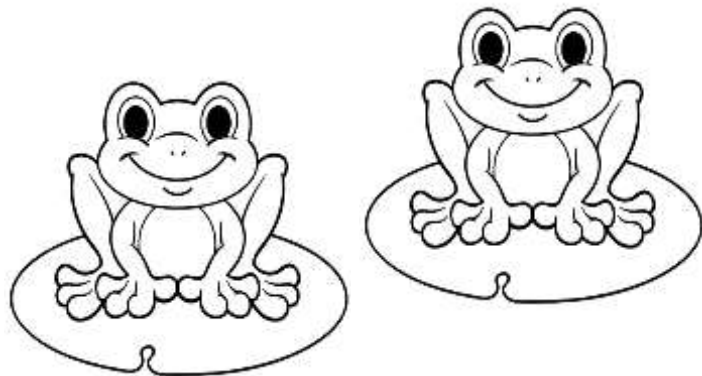
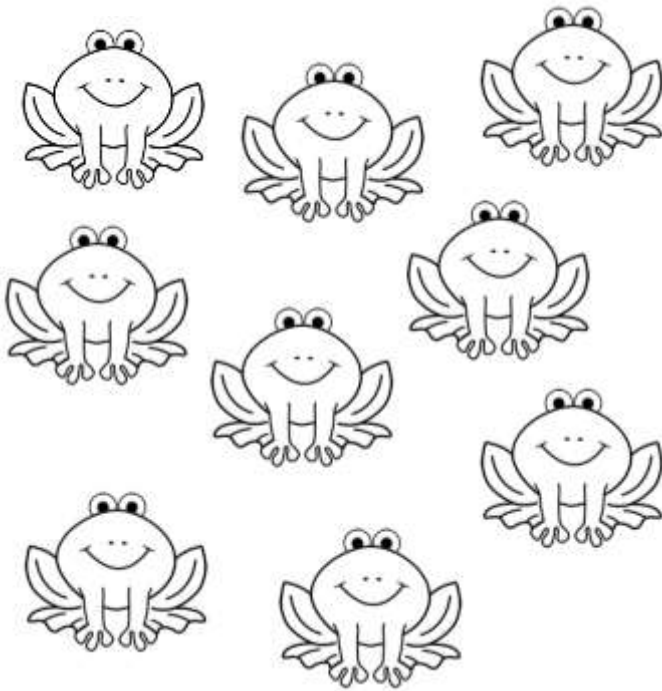
			
CIRCULO	RUEDA	ANILLO	CEREZAS
			
TORTA	PIZZA	MONEDA	TIERRA
			
PELOTA	NARANJA	TOMATE	SOL

FICHA DE TRABAJO N° 02

JUEGO “LOS SAPITOS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con color verde el grupo donde hay más sapitos, y colorean el grupo donde hay menos sapitos



FICHA DE TRABAJO N° 03

JUEGO “LA CANASTA MÁGICA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con azul la canasta mágica que se encuentra muchos de objetos
y con verde la canasta mágica que no se encuentra pocos e objetos

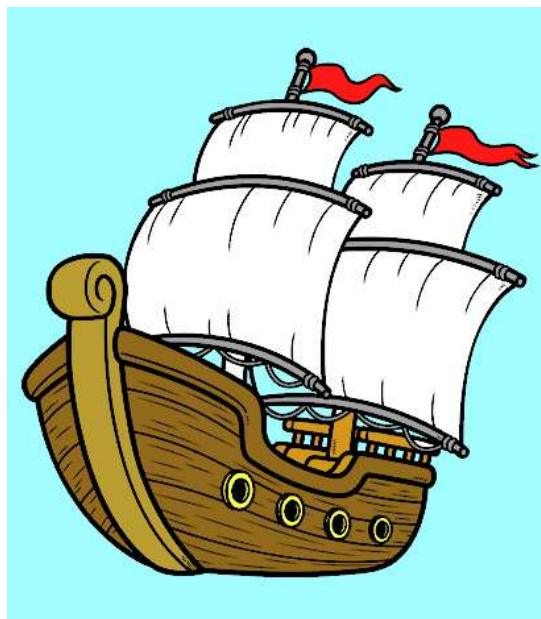


FICHA DE TRABAJO N° 04

JUEGO “LO QUE ORDENE MI CAPITÁN”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo rojo el barco donde hay un tripulante y encierra con un círculo amarillo el barco donde no hay ningún tripulante.



FICHA DE TRABAJO N° 05

JUEGO “NUESTRA LINDA LIBRERÍA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con color verde todos los objetos de la librería y con color amarillo el grupo de ninguno objetos que sirven para borrar.



FICHA DE TRABAJO N° 06

JUEGO “ANIMALES DE LA GRANJA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con amarillo donde están todos los animales de la granja y encierra con azul el grupo donde no hay ningún animal que tiene dos patas.



FICHA DE TRABAJO N° 07

JUEGO “LANZANDO PELOTAS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con azul la caja donde hay más pelotas y con color rojo, la caja que tiene menos pelotas

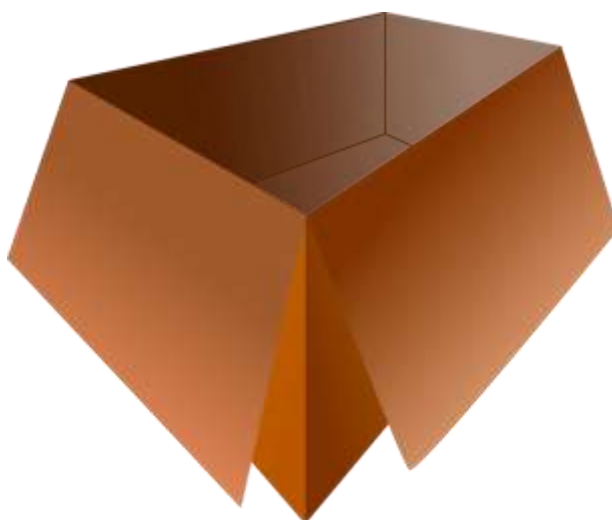


FICHA DE TRABAJO N° 08

JUEGO “CAJITA DE JUGUETES”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color anaranjado la cajita que se encuentre muchos juguetes y de color azul la cajita que se encuentra pocos de juguete



FICHA DE TRABAJO N° 09

JUEGO “VAGONES DE LA FELICIDAD”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con rojo todos los vagones de colores y con verde ninguno vagones de colores.



FICHA DE TRABAJO N° 10

JUEGO “LA TIENDITA ESCOLAR”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con verde el grupo que tenga muchos chocolates y de color rojo el grupo que tenga pocos chocolates.



FICHA DE TRABAJO N° 11

JUEGO “ENCESTANDO BALONES”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra de azul el cesto donde se encuentren todos los balones y de color rojo el cesto donde no hay ningún balón



FICHA DE TRABAJO N° 12

JUEGO “EL CARTERO”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea solo al cartero con una carta y encierra de color azul el grupo de juguetes donde no hay ninguna carta



FICHA DE TRABAJO N° 13

JUEGO “LOS CHULLOS DE COLORES”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra de color amarillo donde están muchos chullos y de color anaranjado donde están pocos chullos

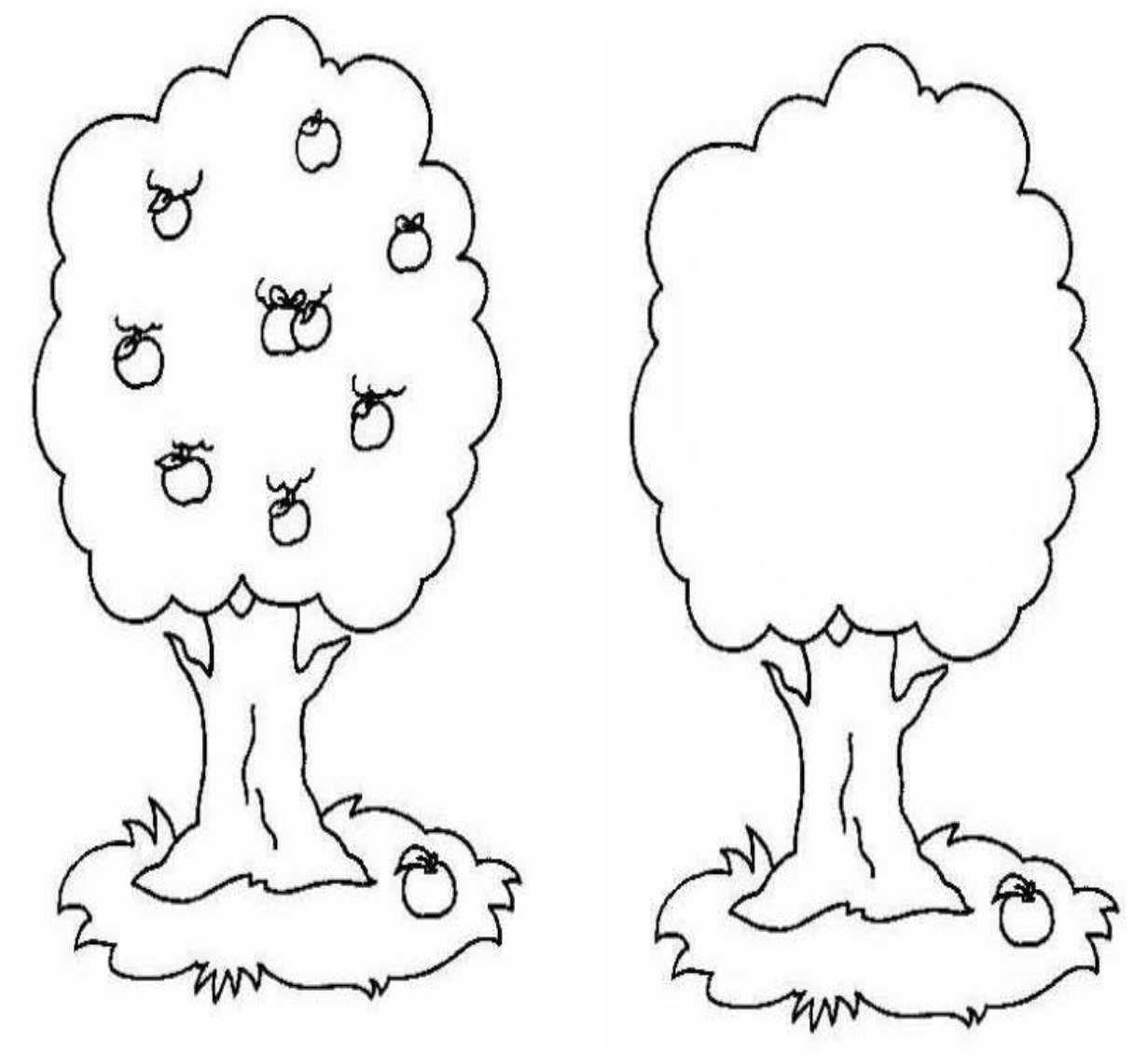


FICHA DE TRABAJO N° 14

JUEGO “JARRITAS DE COLORES”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea el árbol que tiene muchas manzanas y encierra con rojo el árbol que no tiene pocas manzanas

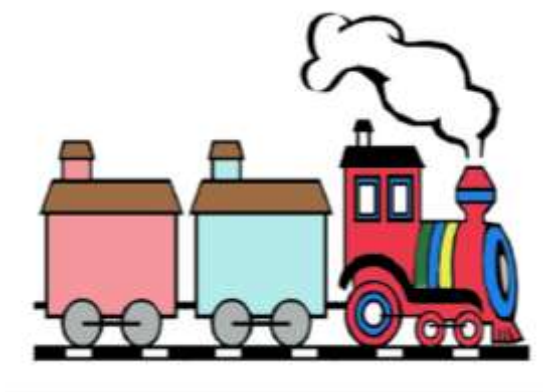
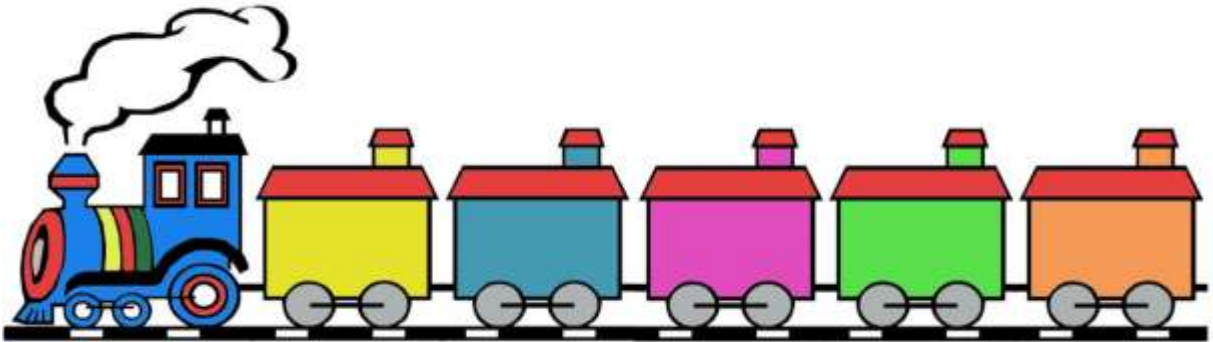


FICHA DE TRABAJO N° 15

JUEGO “EL TREN THOMAS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra de rojo el tren que tiene más vagones y de azul el tren que tiene menos vagones



ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA



En esta foto se evidencia a los estudiantes verificando donde hay mucho y pocos útiles y en la foto siguiente exponiendo el trabajo realizado.





Niños expresando donde hay todos – ninguno en los cestos





En esta foto se evidencia a los estudiantes verificando donde hay más que y menos que de estudiantes en cada grupo, exponiendo así el trabajo realizado.

