



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD APLICACIÓN DE UN TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CONTEO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 420 “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”–EL COMBO CUTERVO - REGIÓN CAJAMARCA”

TRABAJO ACADÉMICO

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

AUTORAS

CARMELA MOLOCHO TELLO

GUILLERMINA LILIANA CANCINO CARRANZA

ASESORA

Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

CUTERVO – PERÚ

2016

**“APLICACIÓN DE UN TALLER DE JUEGOS
TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
CONTEO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I
420 “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”–EL COMBO
CUTERVO-REGIÓN CAJAMARCA”**

PRESENTADO POR:

Carmela Molocho Tello
AUTORA

Guillermina Liliana Cancino Carranza
AUTORA

APROBADO POR:

MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
PRESIDENTE

LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
SECRETARIA

JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
VOCAL

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de talleres de Juegos Tradicionales a todos los profesores que contribuyeron a nuestra buena formación como profesionales, a nuestra familia que estuvieron en todo momento a nuestro lado, a las amigas que estuvieron cerca de nosotros para apoyarnos.

A la Universidad Pedro Ruiz Gallo por abrir las puertas de su institución y crear espacios para seguir profesionalizándonos.

Finalmente dedicamos este trabajo a nuestros hijos, que nos permitieron compartir su tiempo para poder superarnos y ser unas profesionales competentes.

CARMEN Y LILIANA

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por darnos la oportunidad de cumplir con una de nuestras grandes metas, además de protegernos durante todo nuestro camino y darnos fuerzas para superar los obstáculos y dificultades que se nos han presentado.

A nuestra familia por apoyarnos en todo momento, por brindarnos su colaboración en los momentos más difíciles de nuestra carrera.

A nuestros seres queridos que están en el cielo, por crear en nosotros el espíritu de superación y perseverancia.

Agradecemos infinitamente a nuestros esposos e hijos por habernos apoyado para continuar y nunca renunciar, gracias por todo su amor y su apoyo incondicional y por toda su ayuda que nos muestran siempre.

CARMEN Y LILIANA

INDICE

| | |
|--|-------------|
| DEDICATORIA..... | iii |
| AGRADECIMIENTO..... | iv |
| INDICE | v |
| PRESENTACIÓN | vii |
| RESUMEN..... | viii |
| CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL | |
| 1.1. Referencia teórico conceptual | 14 |
| 1.1.1. Referencia teórica | 14 |
| 1.1.2. Referencia Conceptual | 19 |
| 1.2. Propósitos de intervención | 30 |
| 1.2.1. Objetivos generales. | 31 |
| 1.2.2. Objetivos Específicos. | 31 |
| 1.3. Estrategias de Intervención | 32 |
| 1.3.1. Coordinaciones Previas | 33 |
| 1.3.2. Metodología Específica | 33 |
| 1.3.3. Cronograma | 34 |
| CAPÍTULO II: CONTENIDO | |
| 2.1. Evaluación de entrada | 36 |
| 1.3.1. Resultados de la evaluación de entrada..... | 36 |
| 2.2. Propuesta didáctica | 41 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.1. Generalidades..... | 41 |
| 2.2.2. Componente Didáctico..... | 43 |
| 2.2.3. Modelo Didáctico..... | 43 |
| 2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje:..... | 45 |
| 2.3. Evaluación de salida..... | 78 |
| 2.4. Resultados finales | 82 |
| CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | |
| 3.1. Conclusiones..... | 87 |
| 3.2. Recomendaciones..... | 88 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 89 |
| ANEXOS | 92 |

PRESENTACIÓN

La ciudad de Cutervo se encuentra ubicada en la parte central del departamento de Cajamarca, en la cadena central del sector de los Andes norteños del Perú. En la margen izquierda del río Cutervo, el cual vierte sus aguas en el río Súcota y a través del Llaucan fluye hacia el río Marañón. La extensión superficial de la Ciudad se calcula en 422.27 Kilómetros cuadrado

Tiene un clima semi-seco y templado, la temperatura media anual máxima es de 22°C (71°F) y la mínima de 5°C (42°F) por lo general, la temporada de lluvias se inicia en diciembre y concluye en abril.

La provincia de Cutervo es una de las trece provincias que conforman el Departamento de Cajamarca, bajo la administración del Gobierno regional de Cajamarca, en el Perú.

Cutervo limita por el norte con la provincia de Jaén por el este con Utcubamba en el Departamento de Amazonas por el sur con la provincia de Chota por el oeste con Ferreñafe en el Departamento de Lambayeque.

El distrito de Cutervo, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática es el más poblado de la provincia de Cutervo, con 61,340 habitantes aproximadamente.

La población urbana está conformada principalmente por comerciantes, artesanos y profesionales, en contraste con la rural que en su mayor parte se dedica a la agricultura y ganadería, siembran Caña de azúcar, café, frijol, papa, yuca, maíz, diferentes árboles frutales, como naranja, lima, chirimoya, plátano, granadilla, etc., se dedican a la crianza de ganado Vacuno, ovino, equino y caprino, además extraen del sub suelo Plata, cobre, plomo y oro.

Cutervo fue creado el 22 de octubre de 1910 por decreto ley 1296 en el gobierno de don Augusto B Leguía

Cutervo tiene lugares turísticos además de su parque Nacional

El Parque Nacional de San Andrés está ubicado en la provincia de Cutervo, en el distrito de San Andrés de Cutervo a 2,450 m.s.n.m. Consta con un territorio de 2,500 hectáreas. El Parque Nacional de San Andrés fue creado en 1961, el que impulsó a la creación del parque fue el Dr Salomón Vílchez Murga, con el objetivo de proteger las grutas de San Andrés. Fue el primer parque del Perú, La cueva de Guácharos; llamada así porque en ella habita una especie de ave nocturna llamado Guácharos (especie única en el mundo).

La Gruta de Huichud. Tiene una extensión aproximadamente de 250 metros y 18m de altura. Las Palmas de Huichud de encuentran al noreste de la provincia de Cutervo donde la comunidad es dedicada a la agricultura y ganadería. Al llegar al sitio se podrá admirar la belleza de las campiñas y de todo que nos brinda la naturaleza.

Laguna de Pilco en el Distrito de Sócota se encuentra cerca del Bosque de Piedra, al pie de un cerro, con aproximadamente 730 m2. Este lugar está habitado por varias especies de flora y fauna. Esta laguna da origen a un pequeño riachuelo.

La Institución Educativa Inicial N°420 “Nuestra Señora de Fátima” del Barrio el Combo, se encuentra ubicada en el distrito y provincia de Cutervo, departamento de Cajamarca.

Geográficamente se encuentra ubicada en la parte norte de la sierra de la Región Cajamarca.

Fue creada mediante Resolución Directoral Ejecutiva N° 086-94-RENOM/PEC Mixto Unidocente iniciando su funcionamiento el 4 de abril de 1994 con la Profesora Mary Luz Delgado Fernández en calidad de contratada Esta creación fue gracias al apoyo de los padres de familia, Autoridades y Ronda Urbana del barrio, los que realizaron las gestiones ante las autoridades locales, para solicitar la creación de nuestro local quienes después de constantes comisiones lograron su sueño tan anhelado contar con su Centro inicial .

Su funcionamiento al inicio fue en una casa particular, hoy en la actualidad cuenta con un local propio que poco a poco se está arreglando la infraestructura de la institución con el apoyo del gobierno actual, padres de familia e Instituciones de la localidad, cuenta con una plaza orgánica teniendo como Directora a la profesora Nancy Violeta Carranza Guerrero, quien dirige a esta Institución acertadamente.

En el presente año contamos con dos profesoras nombradas y una profesora contratada, por la UGEL. Además contamos con una auxiliar de Educación personal que nos ha sido contratado por el Gobierno Local.

Actualmente la Institución Educativa Inicial Cuenta con una población de 40 estudiantes de ambos sexos los cuales se encuentra distribuida en las aulas de 3,4 y 5 años.

En el aula de 3 años hay 10 niños(as), en el aula de 4 años hay 20 niños(as) y en el aula de 5 años 10 niños(as).

Cuenta con una infraestructura que no está de acorde a las necesidades e intereses de los niños, (aulas inapropiadas, falta de juegos recreativos, material bibliográfico) a pesar de estar dentro de la zona urbana las autoridades Educativas no nos dan el apoyo requerido, carecen de recurso económicos, los pobladores se dedican a las labores agrícolas, ganaderas y artesanales.

Con el pasar de los años nuestro local Escolar se ha deteriorado, ya que la construcción desde su inicio fue de material rustico ha sido construido con el apoyo de padre de familia quienes por sus bajos recursos económicos construyeron un ambiente para que funcione el Centro Inicial, pero con el pasar de los años la población estudiantil se ha ido incrementando y el ambiente ha tenido que dividirse ,y se encuentra en malas condiciones por las inclemencias del tiempo y por la calidad del material predominante en su construcción barro y adobe, y techo de calamina.

Con los presupuestos de mantenimiento de locales escolares se ha podido construir un ambiente de material noble pero, no lo suficiente para albergar a la población.

Además nos hace mucha falta contar con una infraestructura moderna y con los servicios básicos para los estudiantes.

La Institución educativa cuenta en la actualidad con apoyo sociales como el Programa Qaliwarma el cual beneficia a la población estudiantil con los desayunos escolares, y es de gran ayuda para los pequeños ya que favorecen a la nutrición y por lo consiguiente a la concentración de nuestros estudiantes.

La población de la presente investigación la conforman 20 niños de los cuales 10 son varones y 10 son mujeres pertenecientes al aula “Amiguitos de Jesús” de 4 años de edad, turno mañana de la Institución Educativa Inicial N° 420 situada “Nuestra Señora de Fátima comprensión del distrito y provincia de Cutervo Región Departamento de Cajamarca.

En el aula de intervención de los niños y niñas de 4 años de edad aula “Amiguitos de Jesús”, presenta dificultades como.

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

Frente a esta situación hemos tenido por conveniente diseñar y aplicar un taller de juegos tradicionales para lograr desarrollar la noción de conteo en el nivel inicial de 4 años de la IEI 420 El Combo, provincia de Cutervo, Región Cajamarca”, determinando los objetivos

RESUMEN

El Trabajo Académico en su estructura presenta tres capítulos

En la parte I: denominado marco referencial, trata de reunir y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

En la parte II: titulada contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño de un taller de juegos tradicionales para desarrollar la noción de conteo a través de la experiencia directa, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.

EN LA PARTE III (Al finalizar el informe se encuentra las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Así mismo el presente taller busca determinar una experiencia educativa que produzca cambios positivos en los niños de guiar el proceso de enseñanza – aprendizaje de acuerdo a metodologías que brinden mejores resultados con la mayoría de los niños que conforman su grupo de educandos, es por ello que el presente taller de Jugos Tradicionales beneficiará a los estudiantes a que se interrelacionen positivamente y se integren al grupo social con facilidad.

El presente trabajo académico se ha hecho con la única finalidad de tener, amor y el interés por los juegos tradicionales para así poder desenvolverse y tengan la noción de conteo ha sido un trabajo arduo ya que los niños y niñas con quienes hemos trabajado En el aula de intervención de “Amiguitos de Jesús”, presenta dificultades como.

- Dificultades en el reconocimiento del número con la cantidad

- La mayoría de niños no pueden contar y percibir que los objetos se mantienen idénticos, pese a los cambios en la distribución.

- Limitación para realizar operaciones simples agregando o quitando elementos)

- Así mismo algunos niños tienen dificultad para dibujar la cantidad de elementos correspondientes al cardinal dado

Luego de aplicar el Taller de juegos tradicionales los niños y niñas realizan lo siguiente:

comparan colecciones por correspondencia, comparan colecciones por conteo, expresan en forma oral los número ordinales, realizan representaciones de cantidades con objetos, ordenan cantidades hasta 5 objetos, cuentan hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, establecen correspondencia número con objeto, identifican cantidades de acciones de agregar, expresan cantidades a través de juegos y registran datos de conteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadro, por la cual se vio reflejado la eficacia de nuestro taller de juegos tradicionales, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de conteo, ya que el juego es un elemento de integración social y estimula la imaginación y la creatividad mediante el juego el niño y niña aprende a desenvolverse y a socializarse ,todo este trabajo académico se ha enmarcado en la base Teórica de Jean Piaget en lo referente a los conceptos matemáticos desarrollados con el pensamiento lógico y en la teoría del juego que tiene una función simbólica.

Por lo que se puede concluir que nuestra aplicación del Taller dio resultados positivos y favorables para la noción de conteo.

CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia teórica

Presentamos a continuación los planteamientos de distintos investigadores que han servido de fundamentación teórica a nuestra propuesta. A continuación resaltaremos a los más relevantes en el ámbito de la noción espacial planteado por Jean Piaget en lo referente a los conceptos matemáticos desarrollados con el pensamiento lógico y en la teoría del juego que tiene una función simbólica.

1.1.1.1. Teoría cognitiva de Piaget

Esta Teoría se basa en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos. Los trabajos realizados por Piaget han demostrado que la comprensión de las matemáticas elementales es función de la construcción de nociones lógicas que el niño elabora espontáneamente en interacción con su ambiente, tal como él construye su lengua materna o su conocimiento del mundo de acuerdo a su propia cultura.

Piaget considera que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel pre lógico se corresponde con un periodo pre numérico". Es decir que el conocimiento del número se organiza por etapas y está en estrecha relación con el estadio particular de desarrollo en el que se encuentra el niño

Los niños de edades tempranas poseen una considerable cantidad de conocimientos y estrategias informales de

resolución, que les capacitan para enfrentarse con éxito a diversas situaciones que implican las operaciones aritméticas básicas (adición, sustracción, multiplicación y división). Estos conocimientos informales son adquiridos fuera de la escuela sin mediación del aprendizaje formal.

Piaget estableció una distinción fundamental entre dos tipos de conocimiento, el físico y el de naturaleza lógico-matemático (Piaget, 1980). El entendimiento relativo a cómo son los objetos (su color, su forma) y cómo interaccionan (ruedan, se caen, se paran) son aspectos concernientes al dominio físico mientras que el conocimiento de las palabras que utilizamos para contar los objetos o de las reglas de un juego, corresponden al ámbito de las convenciones sociales.

Para Piaget, el significado del número implica una serie de operaciones lógicas que realiza la mente al considerarlo. En tal sentido debe señalarse un concepto fundamental: el número en sí es una síntesis de dos aspectos, el cardinal y el ordinal que, a su vez, tiene por base dos operaciones lógicas la seriación y la clasificación.

El conocimiento físico: es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera).

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

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

El conocimiento lógico-matemático: es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos.

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas

nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

1.1.1.2. Teoría del juego de Jean Piaget.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la

armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para

razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre como controlar el mundo

1.1.2. Referencia Conceptual

Noción conteo numérico

Para Piaget Nos hace referencia al conteo. Los niños desde muy temprana edad muestran la capacidad de reconocer el tamaño de una colección, simplemente por observación, sin necesidad de contar. Esto ocurre cuando se trata de colecciones pequeñas de 2 o 3 elementos y a esto se le llama Subitación.

Posteriormente el niño puede reconocer colecciones de mayor tamaño mediante el conteo. En el desarrollo del proceso de contar el niño puede utilizar de forma espontánea diversas estrategias para resolver las operaciones. Estas estrategias no son siempre conocidas por el docente.

Busca recursos para contar

Hay que tener en cuenta que el conteo y las operaciones se utilizan en la vida diaria. Contar no es una tarea sencilla y requiere varios aprendizajes:

- El niño ha de reconocer la serie de los números, es decir la lista de palabras numéricas y los signos que las representan.
- Para contar tiene que nombrar la lista numérica en el orden correcto poniéndolo en correspondencia uno a uno con el grupo de elementos. Además no puede repetir ningún número ni dejar ninguno suelto.
- El conteo implica conocer solo el cardinal del último número nombrado.

Por otra parte cada una de estas líneas supone desarrollar una serie compleja de habilidades que se van adquiriendo progresivamente.

Esto explica que sea una actividad que los niños tarden años en desarrollar y en la que se encuentran los fundamentos de las tareas matemáticas posteriores como la suma, la resta, la medida.

A los 2 años asignan un número a cada objeto, A los 3 años aplica el principio de orden y abstracción ya que cuenta con juguetes, caramelos,...etc., A los 5 años aplica el principio de irrelevancia del orden y por último, el cardinal; Todas estas nociones se pueden ir trabajando en los niños preescolares.

La comprensión de operaciones aritméticas como la adición y la sustracción no se llega a comprender hasta los 5 años. Así como también la formación de nociones espacio-temporales y formas geométricas, que dentro de esta edad ya se tiene un conocimiento previo.

Aprendizaje del conteo

El niño aprende inicialmente la serie numérica, como una lista de palabras emitidas de formas ordenada, en este momento no existe todavía una comprensión del concepto de número. En un segundo momento la lista numérica constituye un todo indivisible que no se puede romper de forma que si se interrumpe al niño no sabe continuar y tiene que comenzar de nuevo.

Aprende la lista como si fuera un todo. Posteriormente la lista de los números se hace más flexible y se puede iniciar la mente por cualquiera de ellos sin dificultad.

Más adelante la cadena numérica se convierte en unidades que se cuentan y el conteo se hace más flexible y bidireccional, estos logros se afianzan progresivamente con las correspondencias y con la adquisición del pensamiento reversible.

En definitiva conocer la lista de los números no es suficiente, ya que el concepto de número es complejo y requiere el desarrollo de habilidades lógicas. Para que el conteo sea eficaz hay que emparejar cada término numérico con un único objeto o elemento, de forma que todos los elementos a contar queden emparejados con un número.

Por otro lado el conteo no debe finalizar sin haber considerado todos y cada uno de los objetos. Además no se contara ningún elemento más de una vez ni se darán saltos atrás en la lista numérica. Ni se repetirá ningún número. Todos estos errores son comunes en los niños que están aprendiendo a contar.

Principios fundamentales del conteo

Gelman y Gallistel proponen que los niños no pueden explicar verbalmente los principios, por lo que deben inferirse de las regularidades en las conductas de los niños durante los diferentes ensayos del conteo. El conteo ha sido concebido por estas autoras

como uno de los procedimientos que le permiten a los niños establecer una cantidad. Un niño cuenta cuando sabe establecer la correspondencia Uno a Uno entre los objetos de una colección y la palabra-número”.

La técnica de contar implica unos principios básicos fundamentales para el dominio de este procedimiento.

Esos principios son los siguientes:

Principio de Abstracción: Cualquier colección de objetos es un conjunto que se puede contar. En este sentido el trabajo del aula se basará en identificar el mayor número posible de colecciones de objetos.

Principio de orden estable: Se refiere a los números, los términos utilizados en el conteo o números que deben seguir un orden establecido, término a término que no se puede cambiar. Convienen por lo tanto utilizar con los niños la secuencia numérica ordenada estableciendo las diferencias entre cada número.

Principio de irrelevancia en el orden de los elementos a contar: El orden en que se cuenten los objetos o elementos es irrelevante. Conviene comprobar con los niños que el contar varia veces la misma colección en diferente orden se obtiene siempre el mismo cardinal. Una vez hecho esto conviene en ayudar al niño a fijar un orden establecido, que será el de la lectura de IZQUIERDA a DERECHA, de ARRIBA a ABAJO.

Principio de biunivocidad: Cada objeto o elemento debe hacerse corresponder con un término numérico y solo uno, para trabajar esto en el aula los niños elaboran una estrategia en el conteo para ir recorriendo todos los objetos sin repetir ni dejarse ninguno. También conviene realizar correspondencias biunívocas entre conjuntos de objetos.

Principio de cardinalidad:El último término obtenido al contar todos los elementos nos indica el cardinal de esa colección o de ese conjunto. Para trabajar esto aplicaremos el conteo con los números que conocen.

Juego

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma"

La importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen que hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. Además, los juegos pueden ser de todo tipo: de mesa, deportivos, etcétera. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Clasificación de los juegos

El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

Se trata del "juego simbólico"

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973, pág. 222)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Se trata, finalmente, del "juego de reglas"

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

Juegos tradicionales

Para Pérez de Colosia Suarez (1996) Son los juegos autóctonos tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente

disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía, generalmente tienen reglas sencillas.

Llamamos juegos tradicionales a los juegos infantiles se trata de juegos que se efectúan mediante objetos y juguetes relativamente simples, o mediante el uso del propio cuerpo y recursos disponibles como lo son, patios, jardines, ramas, hojas, piedras, botones, semillas, utensilios comunes como ropa, zapatos, etc. así como aquellos en los que se da el uso de juguetes “tradicionales” como muñecas y muñecos (de trapo, madera, u otros materiales), papalotes (cometas), balones, dados, perinolas, canicas, soldaditos de juguete, cochecitos, yoyos, loterías, serpientes y escaleras; y más.

Características de los juegos tradicionales

Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.

Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.

Son un elemento de integración social.

Estimulan la imaginación y la creatividad.

Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

Importancia de los juegos tradicionales

El juego es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y las niñas. A través de los juegos tradicionales ellos crean, imaginan, conocen, adquieren valores, aprenden a convivir y a compartir en sociedad.

Por esta razón es indispensable estimular a los niños a jugar desde que acaban de nacer a través de ejercicios de estimulación temprana, sonidos, dinámicas de observación y sonrisas, para que en ellos se vaya fomentando ese buen hábito. Luego y de acuerdo la edad que tengan, se van incorporando en otras dinámicas que ayuden a estimular y a desarrollar su área cognitiva y su área motora gruesa y fina, en su crecimiento y desarrollo.

Son muchas las ventajas que tienen los juegos tradicionales y las rondas infantiles para los niños.

Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales

El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y

policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Valor social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor psicológico: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

Características de los niños de 4 años

- Las características de los niños de 4 años son: motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales
- Tiene control progresivo del equilibrio y el dominio de los movimientos de su cuerpo, hacen que el niño disfrute corriendo, saltando, trepando, arrastrándose, girando, bailando, etc.
- Se divierte enormemente con canciones, rimas, poesías, trabalenguas, adivinanzas.
- Le gustan los juegos que le permiten reconocer y ordenar en pares colores, formas, tamaño
- . Es la etapa del apogeo del "juego simbólico". Es el tiempo en el que los niños comenzarán a armar juegos de roles que les permitan comprender mejor y elaborar lo que les sucede emocional y cognitivamente a partir de sus experiencias en el encuentro con los otros y con el mundo.

- El niño avanza en el conocimiento de su cuerpo centrando su curiosidad en las diferencias sexuales y el juego lo pone de manifiesto. Jugar a la mamá, al papá, a los hijos, a los novios, a los casados.
- Puede lavarse los dientes solo

1.2. Propósitos de intervención

Toda intervención profesional tiene una dimensión teórica, los fundamentos explicativos del profesional y una dimensión práctica, vinculado al ejercicio práctico y los requerimientos técnicos que eso supone, el educador tiene como campo profesional general la docencia que corresponde a una determinada línea de actuación profesional, que en el caso nuestro se concreta en el dominio y ejercicio didáctico, y su mundo concreto, el ejercicio de procesos enseñanza aprendizaje.

El ejercicio técnico profesional de nivel inicial, como de los otros niveles educativos, implica la línea específica de diseño y ejecución, de tales procesos, en razón a lo cual nuestra intervención ha respondido a objetivos.

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

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el desarrollo de la noción de conteo en el área matemática que presenta un grupo de estudiantes de 4 años de educación Inicial de la Institución Educativa N° 420 “Nuestra Señora de Fátima”, a través de los siguientes objetivos.

1.2.1. Objetivos generales.

Diseñar y ejecutar un taller de juegos tradicionales para potenciar la noción de conteo en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N°420 “Nuestra Señora de Fátima del Barrio el Combo del Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.2. Objetivos Específicos.

- Identificar el desarrollo de la noción de conteo a través de una evaluación de entrada en los niños de 4 años de la I.E. N°420 del Barrio El Combo Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.
- Diseñar el Taller de juegos tradicionales, para desarrollar la noción de conteo en los niños de 4 años de edad de la I.E.N°420 del Barrio El Combo Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.
- Aplicar el Taller de juegos tradicionales, para desarrollar la noción de conteo en los niños de 4 años de edad de la I.E.N°420 del Barrio El Combo Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.
- Evaluar el desarrollo de la noción de conteo de los niños de 4 años de edad después de la aplicación del taller de juegos tradicionales a través de una evaluación de salida de la I.E. N°420 del Barrio El Combo Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.
- Comparar el desarrollo de la noción de conteo establecida entre la evaluación de entrada y la evaluación de salida de la I.E.N°420 del Barrio El Combo Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

1.3. Estrategias de Intervención

La ruta metodológica seguida en la realización del trabajo. Dado que usualmente se trata de intervenciones en organizaciones es recomendable considerar la secuencia siguiente:

En consecuencia se diseñó y aplicó de un taller de juegos tradicionales consistente en diversos juegos tradicionales pertinentes de acuerdo a su edad y propios de la zona.

Este trabajo se desarrolló teniendo un cronograma de aplicación, siguiendo cada actividad con los meses establecidos que nos permitió cumplir con nuestras actividades y objetivos.

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la noción de conteo a través del juego, ya con esto el niño ira integrándose al grupo, a través del en los niños de 4 años del Nivel Inicial con la aplicación del taller de juegos tradicionales el cual se realizó con los niños y niñas de la I.E.I. N° 420 “Nuestra Señora de Fátima” Barrio el Combo, Distrito y Provincia de Cutervo, para tal efecto se diseñó y aplicó un taller de juegos tradicionales

Primer Momento: Identificar el aula de Intervención

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años de la I.E.I. N°420 “Nuestra Señora de Fátima” Barrio el Combo, Distrito y Provincia de Cutervo, de la Región Cajamarca, el aula está conformada por 20 niños y niñas, para tal efecto del estudio se decidió homogenizar en cuanto a su edad los cuales son 10 hombres y 10 mujeres.

Segundo Momento: Aplicación del Instrumento

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada que consistió en una lista de cotejo para conocer el desarrollo de la noción de conteo de los niños (as) sometidos al estudio antes de la aplicación del estímulo. Los resultados demostraron que el grupo no había desarrollado la noción de conteo necesarias para jugar y trabajar con otros niños de acuerdo a su edad.

Tercer Momento: Aplicación del programa

Se diseñó un taller de Juegos Tradicionales para desarrollar la noción de conteo procediendo a aplicarla al grupo de estudio.

Cuarto Momento: Comparación de la Evaluación

Para comprobar la veracidad del taller se aplicó la evaluación de salida (Lista de Cotejo de Salida), cuyos resultados demostraron que los niños habían desarrollado la noción de conteo de acuerdo a su edad.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez y confiabilidad del taller aplicado.

1.3.1. Coordinaciones Previas

La coordinación se hizo directamente a través de un documento a la directora de la Institución y se presentó a la secretaría de la Dirección de la I.E.I. N°420 “Nuestra Señora de Fátima Barrio el Combo, Distrito y Provincia de Cutervo.

Esta solicitud nos permitió la autorización de la Dirección para la aplicación de un taller de juegos tradicionales para desarrollar el nivel de la noción de conteo numérico en el aula de los niños 4 años la cual estuvo conformada por 20 niños, se extrajo de las nómina de matrícula 2016, luego se aplicó una evaluación de entrada para medir el grado de nivel que se encuentran los niños.

1.3.2. Metodología Específica

Se aplicó una metodología adecuada para desarrollar la noción de conteo numérico que son juegos tradicionales. La importancia de una actividad intensa por parte del niño activar sus conocimientos previos, anticipar lo que va a jugar.

Se diseñó un taller de juegos tradicionales para desarrollar la noción de conteo de los niños de 4 años. Se aplicó un procedimiento didáctico para el área de matemática con la competencia de la noción de conteo numérico. Además se consideró los procesos didácticos:

A. Experiencias directas y/o vivenciar con el propio cuerpo.

B. Manipulación del material concreto.

C. Uso de material gráfico.

D. Verbalización

1.3.3. Cronograma

| Nº | Actividades | 2016 | | | |
|----|---|------|-----|-----|-----|
| | | Set | Oct | Nov | Dic |
| 01 | coordinaciones previas | x | | | |
| 02 | Formulación de la problemática | x | | | |
| 03 | Elaboración de instrumento | | x | | |
| 04 | Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar el desarrollo de la noción de conteo | | x | | |
| 05 | Análisis de resultados | | x | | |
| 06 | Diseño del programa | | | x | |
| 07 | Aplicación del programa de 10 sesiones | | | x | x |
| 08 | Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado. | | | | x |
| 09 | Sistematización de resultados | | | | x |

CAPÍTULO II: CONTENIDO

CAPÍTULO II: CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada

La evaluación de entrada consistió en una lista de cotejo diseñada por las autoras del presente Informe Técnico Profesional, la misma que consta de diez indicadores relacionados a la noción de conteo a desarrollarse en el nivel de educación inicial con los niños de cuatro de edad.

Para ello lo primero fue definir 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°420 “Nuestra Señora de Fátima” Barrio el Combo, Distrito y Provincia de Cutervo, de la Región Cajamarca, siendo el total de alumnos, entre 10 niños y 10 niñas de 4 años de edad. Su aplicación nos permitió conocer cómo se encontraba el desarrollo de la noción de conteo en los niños de cuatro años del nivel inicial antes de la aplicación de nuestra propuesta de un taller de juegos tradicionales.

1.3.1. Resultados de la evaluación de entrada

| N° | ITEMS | ESCALA LITERAL | | |
|----|--|----------------|---|---|
| | | A | B | C |
| 01 | Compara colecciones por correspondencia. | | | |
| 02 | Compara colecciones por conteo. | | | |
| 03 | Expresa en forma oral los números ordinales. | | | |
| 04 | Realiza representaciones de cantidades con objetos. | | | |
| 05 | Ordena con cantidades hasta 5 objetos. | | | |
| 06 | Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. | | | |
| 07 | Establece correspondencia números con objeto. | | | |
| 08 | Identifica cantidades de acciones de agregar. | | | |
| 09 | Expresa cantidades a través de juegos. | | | |
| 10 | Registra datos de coteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros. | | | |

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: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCION DE CONTEO

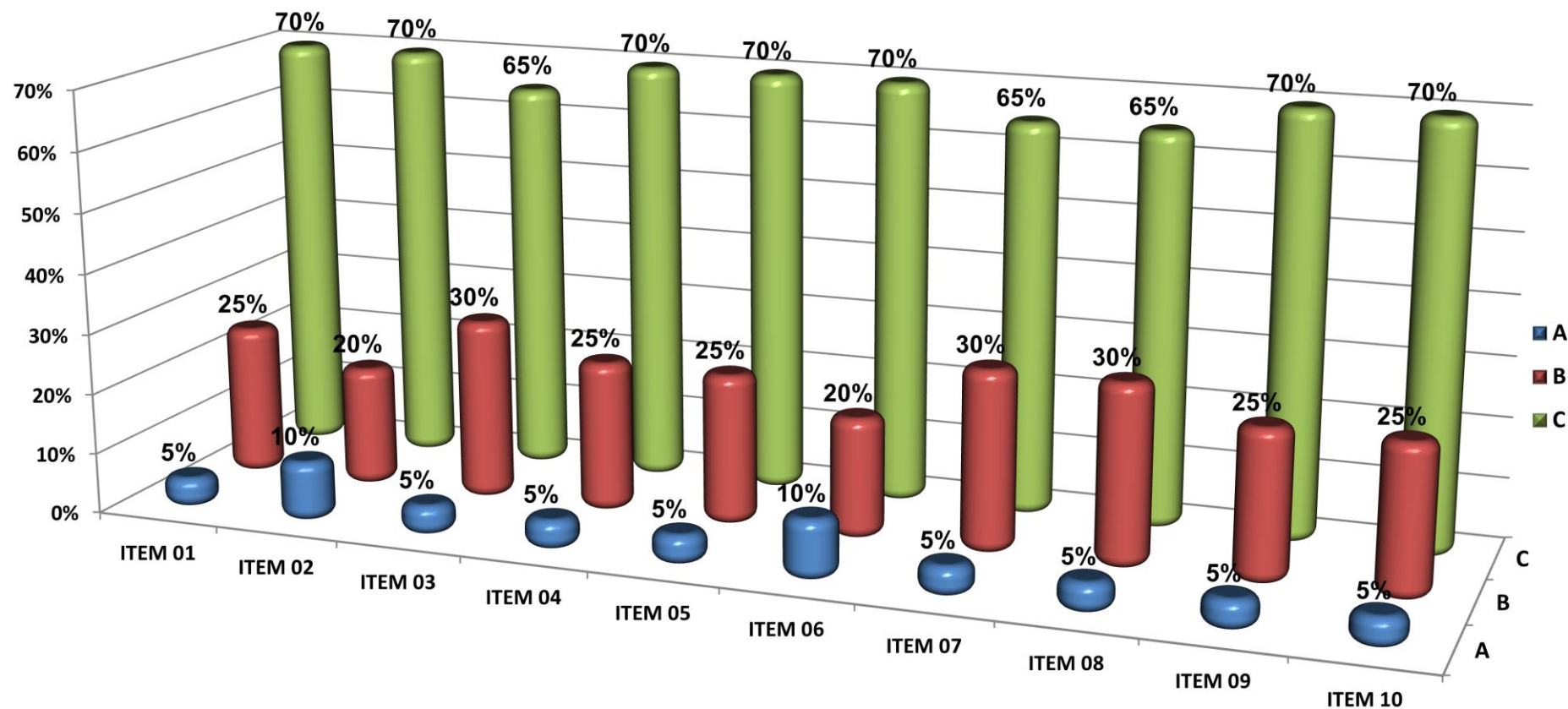
| Nº | NIÑOS Y NIÑAS | NOCION DE CONTEO | | | | | | | | | |
|-------------------|---------------|--|---------------------------------|--|---|--|--|---|---|--|--|
| | | Compara colecciones por correspondencia. | Compara colecciones por conteo. | Expresa en forma oral los números ordinales. | Realiza representaciones de cantidades con objetos. | Ordena con cantidades hasta 5 objetos. | Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. | Establece correspondencia números con objeto. | Identifica cantidades de acciones de agregar. | Expresa cantidades a través de juegos. | Registra datos de coteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros. |
| 1 | Yakelyn | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 2 | José | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A |
| 3 | Celinda | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 4 | Ayleen | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B |
| 5 | Jhosue | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 6 | Anghely | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 7 | Esnaiden | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 8 | Geiner | B | A | B | B | B | A | B | B | B | B |
| 9 | Rosa Leonor | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 10 | Norbil | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 11 | María | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 12 | Cristian | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B |
| 13 | Anderson | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 14 | Adelmo | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 15 | Samuel | C | C | B | C | C | C | B | B | C | C |
| 16 | Juanito | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 17 | Gladis | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B |
| 18 | Zulema | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 19 | Yojana | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| 20 | Laura | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B |
| PUNTAJE | | A | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| | | B | 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 4 | 6 | 6 | 5 |
| | | C | 14 | 14 | 13 | 14 | 14 | 14 | 13 | 13 | 14 |
| PORCENTAJE | | A | 5% | 10% | 5% | 5% | 5% | 10% | 5% | 5% | 5% |
| | | B | 25% | 20% | 30% | 25% | 25% | 20% | 30% | 30% | 25% |
| | | C | 70% | 70% | 65% | 70% | 70% | 70% | 65% | 65% | 70% |

Fuente: Evaluación entrada octubre 2016

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

| ITEMS | NOCION CONTEO | EVALUACIÓN ENTRADA | | | | | | PROMEDIO | | |
|-------|---|--------------------|-----|---|-----|----|-----|----------|-----|-----|
| | | A | | B | | C | | A | B | C |
| | | | | | | | | | | |
| 01 | Compara colecciones por correspondencia. | 1 | 5% | 5 | 25% | 14 | 70% | 6% | 25% | 69% |
| 02 | Compara colecciones por conteo. | 2 | 10% | 4 | 20% | 14 | 70% | | | |
| 03 | Expresa en forma oral los números ordinales. | 1 | 5% | 6 | 30% | 13 | 65% | | | |
| 04 | Realiza representaciones de cantidades con objetos. | 1 | 5% | 5 | 25% | 14 | 70% | | | |
| 05 | Ordena con cantidades hasta 5 objetos. | 1 | 5% | 5 | 25% | 14 | 70% | | | |
| 06 | Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. | 2 | 10% | 4 | 20% | 14 | 70% | | | |
| 07 | Establece correspondencia números con objeto. | 1 | 5% | 6 | 30% | 13 | 65% | | | |
| 08 | Identifica cantidades de acciones de agregar. | 1 | 5% | 6 | 30% | 13 | 65% | | | |
| 09 | Expresa cantidades a través de juegos. | 1 | 5% | 5 | 25% | 14 | 70% | | | |
| 10 | Registra datos de conteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros. | 1 | 5% | 5 | 25% | 14 | 70% | | | |

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de ítems en la evaluación de entrada, para medir la noción de conteo; luego de haberse aplicado el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E.I.N°420 “Nuestra Señora de Fátima” Barrio el Combo, Distrito y Provincia de Cutervo, de la Región Cajamarca; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es mínima.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 6%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 25% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 69%, todo con respecto a una población de 20 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños; comparan colecciones por correspondencia, comparan colecciones por conteo, expresan en forma oral los número ordinales, realizan representaciones de cantidades con objetos, ordenan cantidades hasta 5 objetos, cuentan hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, establecen correspondencia número con objeto, identifican cantidades de acciones de agregar, expresan cantidades a través de juegos y registran datos de conteo utilizando palotes, aspás o puntos en cuadros.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar de forma urgente un taller de juegos tradicionales, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de conteo, niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta didáctica

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- Institución Educativa Inicial: N°420–Cutervo

- Edad: 4 años

- Número de niños: 20

- Docentes responsables:

MOLOCHO TELLO, Carmela

CANCINO CARRANZA, Guillermina Liliana

- Docente asesora: Mercy paredes Aguinaga

b) Objetivos:

- Desarrollar la noción de conteo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°420 “Nuestra Señora de Fátima” Barrio el Combo, Distrito y Provincia de Cutervo, de la Región Cajamarca, a través de la aplicación de un taller de juegos tradicionales.

- Aplica juegos tradicionales con precisión a partir de la noción de conteo.

c) Programa:

| N° | LISTADO DE JUEGOS TRADICIONALES |
|----|---------------------------------|
| 01 | “¿Tiene mantequilla?” |
| 02 | “Que pase el rey” |
| 03 | “Las chapadas” |
| 04 | “Kiwi” |
| 05 | “Salta sogá” |
| 06 | “Mata gente” |
| 07 | “Lobo estás” |
| 08 | “Gallinita ciega” |
| 09 | “Sillas musicales” |
| 10 | “Rayuelo” |

2.2.2. Componente Didáctico

En el presente Informe Técnico Profesional el componente didáctico a trabajar fue el componente contenido, pues se consideran los juegos tradicionales. Específicamente la dimensión cognoscitiva del componente contenido.

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

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

2.2.3. Modelo Didáctico

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

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

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

I. Parte Informativa

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

II. Aspectos didácticos

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

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

| CAPACIDAD/HABILIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUDES |
|---------------------|--------------|-----------|
| | | |

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

2.3. Secuencia didáctica

| MOMENTOS | METODOLOGÍA | MEDIOS Y MATERIALES | TIEMPO | EVALUACIÓN |
|----------|-------------|---------------------|--------|------------|
| INICIO | | | | |
| PROCESO | | | | |
| SALIDA | | | | |

Como se aprecia, la ruta establecida toma en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñe y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 45 minutos.

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

2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje:

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- Institución Educativa: N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-El Combo- Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego de la mantequilla

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

: Guillermina Liliana Cancino Carranza

II.ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos con el número a través del juego tradicional “la mantequilla”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.-CONTENIDO:

| HABILIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|---|--------------------------------------|--|
| Compara cantidades de objetos con el número a través del juego. | Juego tradicional: “la mantequilla”. | Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático. |

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------|--|---|---------|--|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la frutería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la frutería: manzanas, peras, mangos, piñas. A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos tienes a la mano? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? <p>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades con el número.</p> | frutas | 10 min. | Participa activamente en el juego contando frutas. |
| PROCESO | <p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego tradicional de la mantequilla.</p> <p>En el patio se dibujaran las figuras geométricas por grupo de niños se irán colocando en cada vértice, a la voz del sargento que dice: Donde hay mantequilla en la otra esquina, cada niño se ubicará en cada vértice de la figura, luego contarán cuántos niños están en cada figura</p> | <p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>bloques</p> | | Muestra interés al realizar el juego “La mantequilla” con sus compañeros |

| | | | | |
|----------------------------|---|--|---------|---|
| | <p>geométrica. El niño que no está en una de los vértices de las figuras geométricas será la voz del sargento.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: bloques lógico, bastones de madera, chapas, botones.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado.</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente | <p>lógico, bastones de madera, chapas, botones</p> <p>Siluetas de frutas</p> <p>Papel sábana</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta adhesiva</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Lápices de colores</p> | 30 min. | <p>Compara en material concreto la cantidad con el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.</p> |
| C I E R R E | <p>Evaluación</p> <p>Se realizan 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. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p> |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa: N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-El Combo-Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego Tradicional “Que pase el rey”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

: Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de describir colecciones de objetos con el número ordinal a través del juego “Que pase el rey” demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático

2.2.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|---|--------------------------------------|--|
| Describir colecciones de objetos con el número ordinal. | Juego tradicional: “Que pase el rey” | Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático. |

III.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Mat. | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------------------------------|---|--------------------|---------|---|
| I N I C I O | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación cotidiana: “repartición de juguetes”. Los niños formarán en fila para que reciban su regalo. Los niños en una bolsa recibirán los juguetes. A la voz de la docente cada niño se coloca en un filas sentados y dejan sus juguetes en el piso contando cuantos tienen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué regalo recibieron? ¿Cómo estuvieron para recibir el juguete? ¿Quién fue el primero? ¿Quién fue el tercero? <p>PROPÓSITO: “Hoy Juguemos con número ordinal</p> | Juguetes bolsas | 10 min. | Participa activamente en el juego contando juguetes. |
| P R O C E S O | <p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego de “Que pase el rey”; dos niños se colocan frente a frente y los demás niños harán una fila, terminada la canción se les preguntará a los niños donde quiere ir.</p> <p>Termina el juego cuando cada niño que se encuentra en frente cuenta</p> | | 30 min | Muestran interés al realizar el juego “Que pase el rey” con sus compañeros. |

| | | | | |
|----------------------------|---|--|---------|--|
| | <p>con cuantos compañeros se encuentran en su fila cantando los números ordinales.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: bloques lógicos, cuentas, cajas, botellas, chapas, botones.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades en número ordinal.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado una granja, los niños procederán a pegar en fila a los animales.</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo recorta y pega en orden de número cardinal los números.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. | <p>bloques lógicos</p> <p>cuentas</p> <p>cajas</p> <p>botellas</p> <p>chapas</p> <p>botones</p> <p>siluetas de animales</p> <p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>cinta adhesiva</p> <p>ficha de trabajo</p> <p>tijeras</p> <p>goma</p> | | <p>Compara material concreto la cantidad con el número</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número</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> | <p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>plumones</p> | 10 min. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizo</p> |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa: N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-El Combo-Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego Tradicional: “Las chapadas”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ordenar cantidades de objetos hasta el 5 a través del juego “las chapadas”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|---|------------------------------------|--|
| Ordenar cantidades de objetos hasta el 5 a través de juego. | Juego tradicional: “Las chapadas”. | Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático. |

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------------------------------|--|---|---------|--|
| I N I C I O | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la banda musical” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la banda musical (tambor, pandereta, matraca, flauta, triángulo). A la voz de la docente cada niño forma grupos de instrumentos que no se repitan. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué instrumentos se han agrupados? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Cuántos instrumentos hay en esta banda? <p>PROPÓSITO: “Expresa cantidades de objetos hasta el numero 5</p> | tambor pandereta matraca flauta triángulo | 10 min. | Participa activamente en el juego contando instrumentos. |
| P R O C E S O | <p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego de las chapadas, se forman dos grupos uno son los cazadores y los demás niño son los que corren hasta ser atrapados el juego concluye cuando todos los niños son atrapados.</p> <p>Conforme los grupos son atrapados los niños contarán cuantos grupos</p> | Silbato | 30 min | Muestran interés al realizar el juego “Las Chapadas” con sus compañeros. |

| | | | | |
|----------------------------|---|--|---------|---|
| | <p>son atrapados.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: bloques lógicos, botones, bolsitas de tela, pompones, bastones de madera, tapas, palitos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Los niños colocaran lo elementos dentro de una cuerda con el número que corresponde a la cantidad.</p> <p>¿Cómo lo hemos agrupado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de bloques lógico y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el numero con la cantidad</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. | <p>bloques lógicos botones bolsitas de tela pomponesb astones de madera, tapas, palitos</p> <p>siluetas de bloques lógicos papel sábana plumones cinta adhesiva ficha de trabajo lápices de colores</p> <p>I</p> | | <p>Compara material concreto la cantidad con el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número</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> | <p>Voz Pizarra plumones</p> | 10 min. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizo</p> |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa : N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-El Combo- Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego tradicional. “Kiwi”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos con el número que le corresponde a través del juego tradicional “Kiwi”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|--|----------------------------|--|
| Identificar cantidades de objetos con el número que le corresponde a través del juego. | Juego Tradicional: “Kiwi”. | Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático. |

III.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales. | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------|---|---|---------|--|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación cotidiana: venta de productos” La docente invita a los niños y niñas a jugar vendiendo y comprando productos A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos compraron? ¿Quiénes vendieron? ¿Cuánto monedas tenían para comprar? ¿creen que todos los productos cuesta lo mismo? <p>PROPÓSITO: “Hoy Juguemos por correspondencia número y cantidad.</p> | <p>Siluetas de diferentes productos</p> <p>Monedas de cartulina</p> | 10 min. | Participa activamente en el juego contando siluetas. |
| PROCESO | <p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego del kiwi donde los niños en forma grupal iniciarán su juego.</p> <p>Dos grupos de 5 niños realizan el juego</p> <p>Uno es para que loscacen y el otro es el cazador. Se inician el juego cuando el grupo que va a ser atrapado derrumba las latas y logra volver a hacer la torre de</p> | <p>latas</p> <p>bloques lógicos</p> <p>cajas</p> <p>pompones</p> <p>bastones de madera</p> <p>chapas</p> <p>botones</p> | 30 min | Muestran interés al realizar el juego “Kiwi” con sus compañeros. |

| | | | | |
|----------------------------|--|--|---------|---|
| | <p>lanas gana.</p> <p>Termina el juego cuando todos hayan jugado.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: bloques lógicos, cajas, pompones, bastones de madera, chapas, botones</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el numero con la cantidad</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente | <p>Siluetas de frutas</p> <p>Papel sábana</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta adhesiva</p> <p>Fichas de trabajo</p> <p>Lápices de colores</p> | | <p>Compara material concreto la cantidad con el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número</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> | <p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>plumones</p> | 10 min. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizo</p> |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa : N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-
El Combo- Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego Tradicional “Salta sogá”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cantidades con material concreto a través del juego tradicional “Salta sogá”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|--|---------------------------------|--|
| Representar cantidades con material concreto a través del juego. | Juego tradicional: “Salta sogá” | Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático. |

III.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales. | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------|--|---|---------|--|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la librería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la librería: (contiene : lápices, borradores, cuadernos, tajadores, tijeras) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos compraron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos productos hay? <p>PROPÓSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> PROPÓSITO: “Hoy representemos cantidades con material concreto”. | Material de escritorio: lápices borradores cuadernos, tajadores tijeras | 10 min. | Participa activamente en el juego contando útiles. |

| | | | | |
|---------------------------------|--|---|--------|--|
| P R O C E S O | <p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de “salta soga” cada niño traerá un soga y a la orden de la docente se inicia el juego. Cada niño juega con su sogas y a la orden de la docente empiezan a saltar,</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: bloques, conos, pompones, bajalenguas, chapas, botones. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo. Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad.</p> | <p>Silbato sogas bloques conos pompones, bajalenguas chapas botones</p> <p>Siluetas de frutas Papel sabana Plumones Ficha de trabajo Lápices de colores</p> | 30 min | <p>Muestran interés al realizar el juego “Salta soga” con sus compañeros.</p> <p>Compara material concreto la cantidad con el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.</p> |
|---------------------------------|--|---|--------|--|

| | | | | |
|----------------------------|--|----------------------------|---------|---|
| | Verbalización <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. | | | |
| C I E R R E | Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? | Voz Pizarra plumones | 10 min. | Dice con sus propias palabras lo que realizo. |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa : N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-El Combo- Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego tradicional: “Mata gente”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cantidades de objetos con el número a través del juego “mata gente”, demostrando autonomía en el juego.

2.2.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|---|----------------------------------|----------------------------------|
| Representar cantidades de objetos con el número a través del juego. | Juego tradicional: “Mata gente”. | Demuestra autonomía en el juego. |

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------|---|--|---------|---|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación cotidiana: “venta de juguetes” La docente invita a los niños y niñas a jugar vendiendo y comprando productos A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de juguetes que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué juguetes compraron? ¿Quiénes vendieron? ¿Cuánto monedas tenían para comprar? ¿creen que todos los productos cuesta lo mismo? <p>PROPÓSITO: “Hoy vamos a trabajar la cantidad con el número.</p> | Juguetes variados: Carritos Canicas Muñecos, etc. | 10 min. | Participa activamente en el juego contando juguetes. |
| PROCESO | <p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego: “mata gente”. El juego se realiza por grupos dos niños son los que están de frente aptos para lanzar la pelota a sus compañeros, los niños que son tocados con la pelota pierden. Luego cuentas cuántos niños fueron tocados por la pelota.</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: bloques lógicos, tarritos, cajitas, chapas, botones. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con</p> | bloques lógicos chapas, botones Siluetas de | 30 min | <p>Muestran interés al realizar el juego “mata gente” con sus compañeros</p> <p>Compara material concreto la cantidad con</p> |

| | | | | |
|----------------------------|---|---|---------|---|
| | <p>el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el numero con la cantidad</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente | <p>frutas Papel sabana Plumones fichas de trabajo lápices</p> | | <p>el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número</p> |
| C I E R R E | <p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p> | <p>Voz Pizarra plumones</p> | 10 min. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p> |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa : N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-El Combo- Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego tradicional: “¿Lobo estás?”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos hasta el 10 a través del juego tradicional: “¿Lobo estás?” demostrando autonomía en el juego.

2.2.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|--|-----------------------------------|----------------------------------|
| Identifica cantidades de objetos hasta el 10 a través del juego. | Juego tradicional: “¿Lobo estás?” | Demuestra autonomía en el juego. |

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momentos | Metodología | Medios /Materiales | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|----------------|--|---|---------|--|
| IDENTIFICACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática: Visita al río. La docente invita a los niños y niñas a jugar caminar cerca del río donde los niños aprovechan en traer piedras del río. Al regresar de la visita dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos recolectado? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Cuántos piedras hay? PROPÓSITO: "Identificamos cantidades hasta el 10" | Piedras plantas | 10 min. | Participa activamente en el juego contando piedras. |
| PROCESO | <p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de "lobo estás". Se escogerá a un lobo se inicia el canto hasta que lobo está listo para comerlos. El lobo reunirá a cuantos niños pudo comer en un tiempo determinado.</p> <p>Mamanipulación de material concreto Presentamos material concreto: semillas, flores de plástico, hojas secas, palitos.</p> <p>Preguntamos:</p> | <p>Canción</p> <p>Semillas, flores de plástico hojas secas, palitos</p> | 30 min | <p>Muestran interés al realizar el juego "Lobo estás" con sus compañeros.</p> <p>Compara en material concreto la cantidad con el número.</p> |

| | | | | |
|----------------------------|---|---|---------|--|
| | <p>¿Qué observamos? Los niños colocarán lo elementos dentro de una cuerda con el número que corresponde a la cantidad. ¿Cómo lo hemos agrupado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de bloques lógicos y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo., Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. | <p>Siluetas de bloques lógicos Papel sábana plumones</p> | | <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.</p> |
| C I E R R E | <p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p> | <p>Voz Pizarra plumones</p> | 10 min. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p> |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa : N°420 “Nuestra Sra. de Fátima”-El Combo- Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego tradicional: “Gallinita ciega”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cantidades a través del juego tradicional: “Gallinita ciega” demostrando autonomía en el juego.

2.2.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|---|--------------------------------------|----------------------------------|
| Expresar cantidades a través del juego. | Juego tradicional: “Gallinita ciega” | Demuestra autonomía en el juego. |

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales. | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------|---|--|---------|---|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación cotidiana: visita a una tienda. La docente invita a los niños y niñas a realizar una pequeña salida a compras a una tienda. Los niños compraran productos con las monedas que ellos tienen (monedas y billetes de papel). Ellos cancelan su producto Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué producto compraron? ¿Cuántas monedas llevaron? ¿podemos ir comprando con más dinero? <p>PROPÓSITO: “Hoy Juguemos con la cantidad y los números.</p> | Productos de la bodega monedas y billetes de papel | 10 min. | Participa activamente en la visita junto con sus compañeros contando productos. |
| PROCESO | <p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de la gallinita ciega. Los niños se colocan en círculo y un niño que hace de gallina es tapado sus ojos, en un tiempo determinado se inicia la canción y la gallina ciega tratara de coger niños para que ella será liberada.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> | chapas botones cuentas cubos pompones | 30 min | Muestran interés al realizar el juego “La gallina ciega” con sus compañeros. |

| | | | | |
|----------------------------|---|---|---------|---|
| | <p>Presentamos material concreto: chapas, botones, cuentas, cubos, pompones.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que reúnan cantidades de material y comparen con el número.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado.</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo.</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. | <p>Siluetas de frutas</p> <p>Papel sábana</p> <p>Plumones</p> <p>Ficha de trabajo</p> | | <p>Compara en material concreto la cantidad con el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.</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> | <p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>plumones</p> | 10 min. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p> |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-Institución Educativa : N°420 “Nuestra Sra. de Fátima” -
El Combo- Cutervo
- 1.2.- Nivel Educativo : Inicial
- 1.3.- Edad : 4 años
- 1.4.- Área Curricular : Matemática
- 1.5.- Tema : Juego tradicional: “Sillas musicales”
- 1.6.- Fecha :
- 1.7.- Duración : 50 minutos
- 1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones realizar conteos de objetos hasta el 10 a través del juego tradicional: “Sillas musicales”, demostrando autonomía en el juego.

2.3.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|---|---------------------------------------|----------------------------------|
| Realiza Conteo de objetos hasta el 10 a través del juego. | Juego tradicional: “Sillas musicales” | Demuestra autonomía en el juego. |

III.SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales. | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------|--|--|---------|--|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la juguería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la juguería: naranjas, manzanas, plátanos, peras, mangos. A la voz de la docente cada niño se les entrega una fruta y luego se organizan 4 grupos de 5 la docente hará de licuadora a la orden del licuado los irán llegando cuando la docente les nombra por su nombre Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué productos tienes a la mano? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a representar cantidades con el número | Frutas: naranjas manzanas plátanos peras mangos | 10 min. | Participa activamente en el juego contando frutas. |

| | | | | |
|---------------------------------|--|--|--------|---|
| P R O C E S O | <p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de las sillas musicales. Cada niño tiene su silla y a la orden de la música los niños van dando vuelta cuando la música pare y se ha retirado con anticipación una silla los niños buscarán donde sentarse. Pierde el niño que no se sienta.</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: bloques lógico, cubos, chapas, botones.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente | <p>Silbato Parlante usb sillas</p> <p>bloques lógicocubos chapas botones</p> <p>siluetas de ropa papel sábana plumones fichas de trabajo colores</p> | 30 min | <p>Muestran interés al realizar el juego "Las sillas musicales" con sus compañeros.</p> <p>Compara material concreto la cantidad con el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número</p> |
|---------------------------------|--|--|--------|---|

| | | | | |
|----------------------------|--|----------------------------|---------|---|
| | exponiendo sus trabajos con guía de la docente | | | |
| C I E R R E | Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? | Voz Pizarra plumones | 10 min. | Dice con sus propias palabras lo que realizó. |

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa : N°420 “Nuestra Sra. de Fátima” -
El Combo- Cutervo

1.2.- Nivel Educativo : Inicial

1.3.- Edad : 4 años

1.4.- Área Curricular : Matemática

1.5.- Tema : Juego Tradicional: “Rayuelo”

1.6.- Fecha :

1.7.- Duración : 50 minutos

1.8.- Docentes : Carmela Molocho Tello

Guillermina Liliana Cancino Carranza

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos con el número por correspondencia a través del juego tradicional rayuelo, demostrando autonomía en el juego.

2.2.-CONTENIDO:

| HABILIDAD/ CAPACIDAD | CONOCIMIENTO | ACTITUD |
|---|-------------------------------|----------------------------------|
| Compara cantidades de objetos con el número por correspondencia a través del juego. | Juego tradicional: “Rayuelo”. | Demuestra autonomía en el juego. |

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| Momento | Metodología | Medios /Materiales | Tiempo | Indicadores de Evaluación |
|---------|--|--|---------|---|
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños subir a tres vagones, donde los niños elegirán su subida. A la voz de la docente cada niño subirán al vagón que más le guste. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <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 marrón? <p>PROPÓSITO: “Hoy Juguemos por correspondencia número y cantidad.</p> | siluetas | 10 min. | Participa activamente en el juego contando siluetas. |
| PROCESO | <p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego del rayuelo. Donde los niños irán saltando de acuerdo al número que eligieron</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: conos, bloques lógicos, botones, cuentas, cubos. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen</p> | Conos, bloques lógicos, botones, cuentas, cubos. | 30 min | <p>Muestran interés al realizar el juego “Rayuelo” con sus compañeros.</p> <p>Compara en material concreto la</p> |

| | | | | |
|----------------------------|--|---|---------|---|
| | <p>agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo. Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. | <p>conos bloques lógicos botones cuentas cubos ficha de trabajo papel sábana plumones</p> | | <p>cantidad con el número.</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.</p> |
| C I E R R E | <p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p> | <p>Voz Pizarra plumones</p> | 10 min. | <p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p> |

2.3. Evaluación de salida

Se utilizó una lista de cotejo elaborada por las autoras del presente Informe Técnico Profesional, docentes especialistas en didáctica de la educación inicial; dicho instrumento consta de diez indicadores relacionados al desarrollo de la noción de conteo en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°420 “Nuestra señora de Fátima “–El Combo– Cutervo.

La evaluación de salida tuvo como finalidad evaluar el desarrollo de la noción de conteo que presentan los niños después de la aplicación de un taller de juegos tradicionales, los cuales se caracterizaron por ser juegos propios de su entorno que fueron practicados por sus hermanos mayores, padres y abuelos y que se caracterizan por sumamente atractivos para ellos por su musicalidad, dinamismo, alegría y porque además de dar la oportunidad de juego grupal y socialización le permitirán el desarrollo de la noción de conteo.

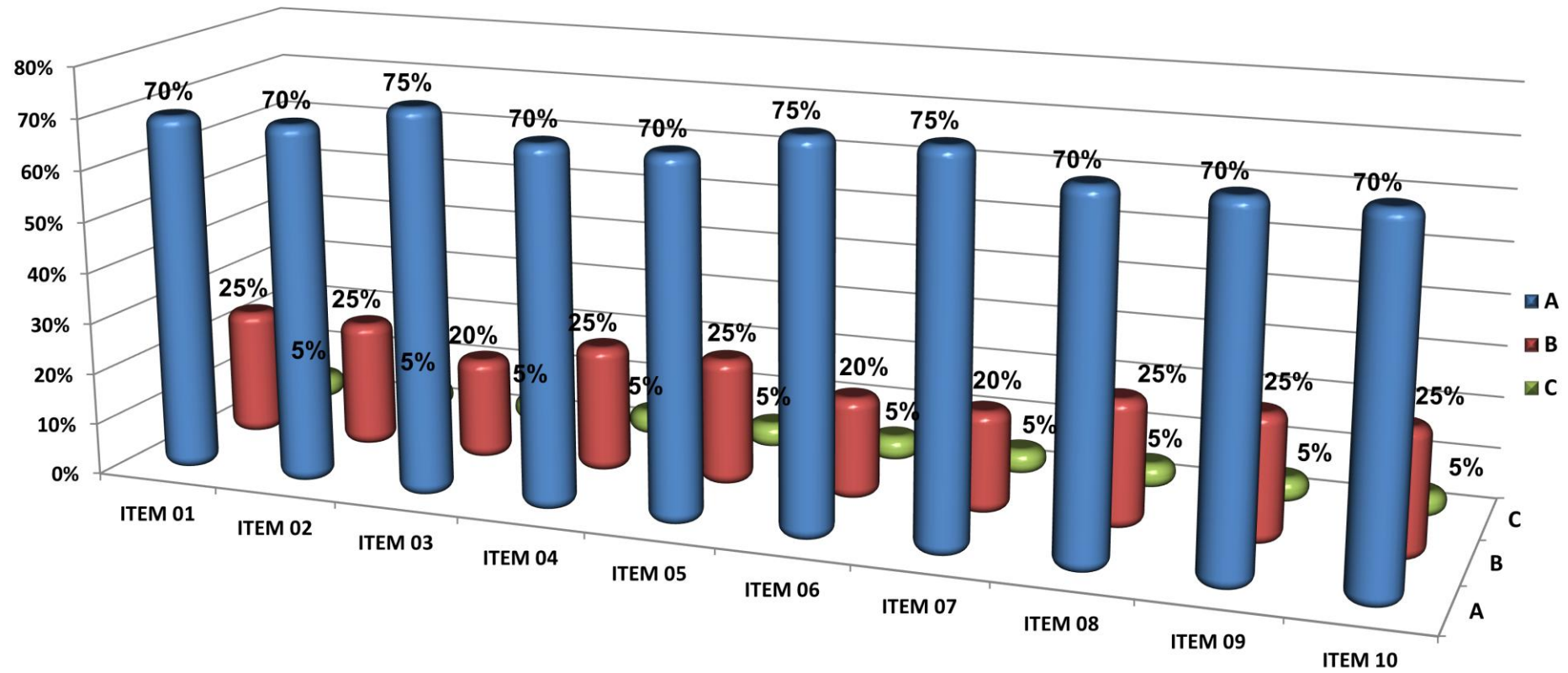
CUADRO N° 03: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCION DE CONTEO

| Nº | NIÑOS Y NIÑAS | NOCION DE CONTEO | | | | | | | | | | |
|------------|---------------|--|---------------------------------|--|---|--|--|---|---|--|---|-----|
| | | Compara colecciones por correspondencia. | Compara colecciones por conteo. | Expresa en forma oral los números ordinales. | Realiza representaciones de cantidades con objetos. | Ordena con cantidades hasta 5 objetos. | Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. | Establece correspondencia números con objeto. | Identifica cantidades de acciones de agregar. | Expresa cantidades a través de juegos. | Registra datos de coteo utilizando palotes, aspas o | |
| 1 | Yakelyn | B | B | A | B | B | A | A | B | B | B | |
| 2 | José | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 3 | Celinda | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 4 | Ayleen | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 5 | Jhosue | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B | |
| 6 | Anghely | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 7 | Esnaiden | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 8 | Geiner | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 9 | Rosa Leonor | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 10 | Norbil | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B | |
| 11 | María | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 12 | Cristian | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 13 | Anderson | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B | |
| 14 | Adelmo | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 15 | Samuel | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 16 | Juanito | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B | |
| 17 | Gladis | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 18 | Zulema | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| 19 | Yojana | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | |
| 20 | Laura | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | |
| PUNTAJE | | A | 14 | 14 | 15 | 14 | 14 | 15 | 15 | 14 | 14 | 14 |
| | | B | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| | | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PORCENTAJE | | A | 70% | 70% | 75% | 70% | 70% | 75% | 75% | 70% | 70% | 70% |
| | | B | 25% | 25% | 20% | 25% | 25% | 20% | 20% | 25% | 25% | 25% |
| | | C | 5% | 5% | 5% | 5% | 5% | 5% | 5% | 5% | 5% | 5% |

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

| ITEMS | NOCION CONTEO | EVALUACIÓN SALIDA | | | | | | PROMEDIO | | |
|-------|---|-------------------|-----|---|-----|---|----|----------|-----|----|
| | | A | | B | | C | | A | B | C |
| | | | | | | | | | | |
| 01 | Compara colecciones por correspondencia. | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | 72% | 23% | 5% |
| 02 | Compara colecciones por conteo. | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | | | |
| 03 | Expresa en forma oral los números ordinales. | 15 | 75% | 4 | 20% | 1 | 5% | | | |
| 04 | Realiza representaciones de cantidades con objetos. | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | | | |
| 05 | Ordena con cantidades hasta 5 objetos. | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | | | |
| 06 | Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. | 15 | 75% | 4 | 20% | 1 | 5% | | | |
| 07 | Establece correspondencia números con objeto. | 15 | 75% | 4 | 20% | 1 | 5% | | | |
| 08 | Identifica cantidades de acciones de agregar. | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | | | |
| 09 | Expresa cantidades a través de juegos. | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | | | |
| 10 | Registra datos de conteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros. | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | | | |

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

El cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de ítems logrados en la evaluación de salida, para medir la noción de conteo, para efectos de esta intervención didáctica; luego de haberse aplicado el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E.I.N°420 “Nuestra Señora de Fátima” Barrio el Combo, Distrito y Provincia de Cutervo, de la Región Cajamarca, se puede notar los logros alcanzados.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 72%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 23% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 5%, todo con respecto a una población de 20 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes comparan colecciones por correspondencia, comparan colecciones por conteo, expresan en forma oral los número ordinales, realizan representaciones de cantidades con objetos, ordenan cantidades hasta 5 objetos, cuentan hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, establecen correspondencia número con objeto, identifican cantidades de acciones de agregar, expresan cantidades a través de juegos y registran datos de conteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro taller de juegos tradicionales, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de conteo, en niños de cuatro años.

2.4. Resultados finales

La comparación de los resultados de ambas evaluaciones se puede apreciar en el cuadro N°05 que se muestra a continuación y que tuvo como finalidad constatar los logros alcanzados en el desarrollo de la noción de

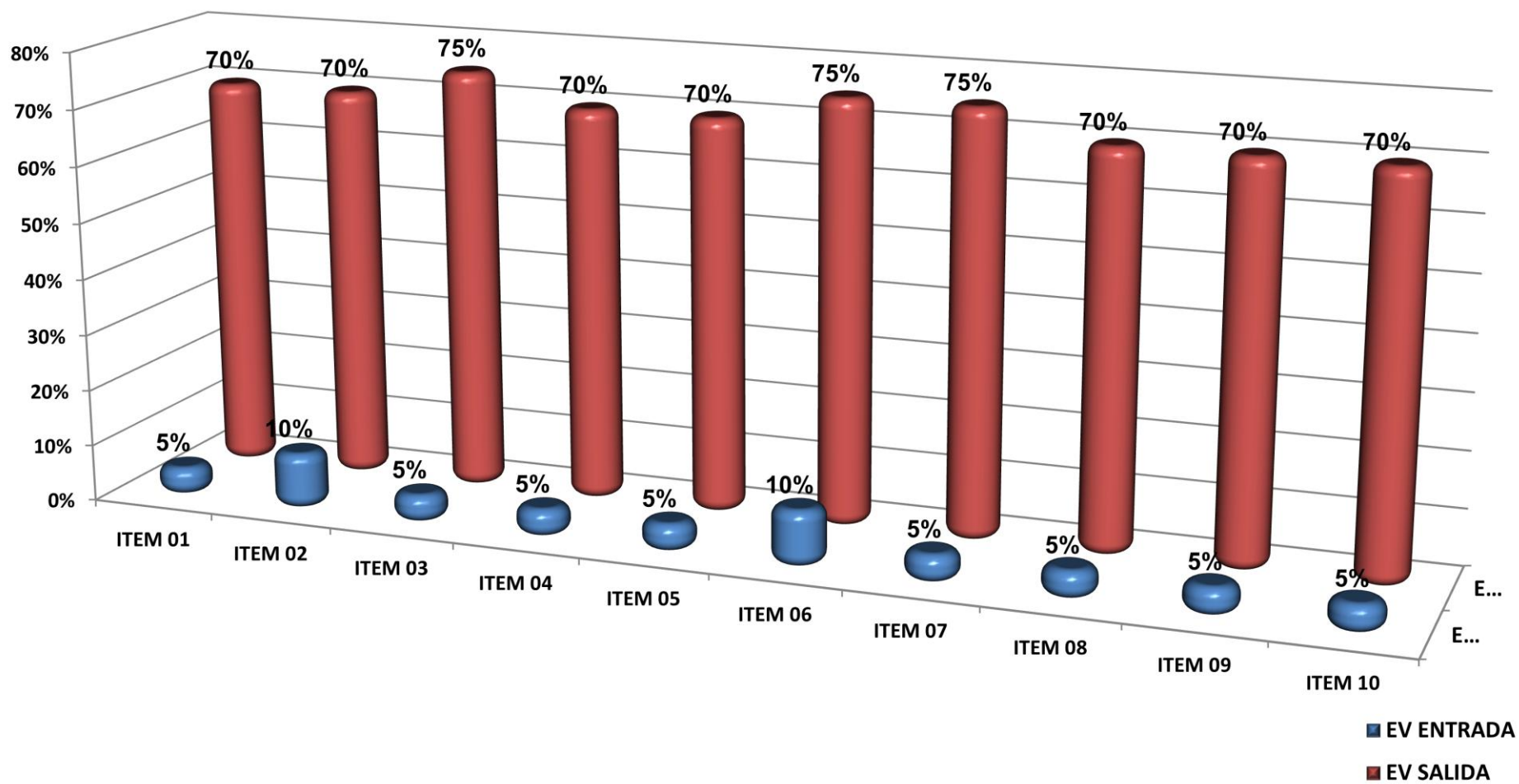
conteo de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 420 de la provincia de Cutervo, después de la aplicación del taller de juegos tradicionales.

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

| N° | NOCION CONTEO | EVALUACIÓN ENTRADA | | EVALUACIÓN SALIDA | | % DE MEJORA |
|----------|--|--------------------|-----|-------------------|-----|-------------|
| | | A | | A | | |
| 01 | Compara colecciones por correspondencia. | 1 | 5% | 14 | 70% | 65% |
| 02 | Compara colecciones por conteo. | 2 | 10% | 14 | 70% | 60% |
| 03 | Expresa en forma oral los números ordinales. | 1 | 5% | 15 | 75% | 70% |
| 04 | Realiza representaciones de cantidades con objetos. | 1 | 5% | 14 | 70% | 65% |
| 05 | Ordena con cantidades hasta 5 objetos. | 1 | 5% | 14 | 70% | 65% |
| 06 | Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. | 2 | 10% | 15 | 75% | 65% |
| 07 | Establece correspondencia números con objeto. | 1 | 5% | 15 | 75% | 70% |
| 08 | Identifica cantidades de acciones de agregar. | 1 | 5% | 14 | 70% | 65% |
| 09 | Expresa cantidades a través de juegos. | 1 | 5% | 14 | 70% | 65% |
| 10 | Registra datos de coteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros. | 1 | 5% | 14 | 70% | 65% |
| PROMEDIO | | | | | | 66% |

Fuente: Evaluación de entrada y salida diciembre 2016

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2016

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

En el cuadro N° 05 presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del taller de juegos tradicionales resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 62%.

En la evaluación de entrada se observa, que 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 72%, ambos respecto de una población de 25 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 66%, de esta manera los niños comparan colecciones por correspondencia, comparan colecciones por conteo, expresan en forma oral los número ordinales, realizan representaciones de cantidades con objetos, ordenan cantidades hasta 5 objetos, cuentan hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, establecen correspondencia número con objeto, identifican cantidades de acciones de agregar, expresan cantidades a través de juegos y registran datos de conteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros.

En los ítems evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la noción de conteo, entre el 5% al 10%; sin embargo luego de la aplicación del taller de juegos tradicionales, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 70% y 75%.

Según los resultados obtenidos, los 20 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de conteo.

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. Conclusiones

- El desarrollo de la noción de conteo en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 420 “Nuestra Señora de Fátima” – el Combo – Cutervo antes de la aplicación del taller de juegos tradicionales fue bajo; se puede observar como resultado un 69% de los niños quienes tienen su aprendizaje en inicio y el 25% se encuentran en proceso, según la escala de calificación de la lista de cotejo aplicada en la evaluación de entrada.
- En la evaluación de salida los logros alcanzados son del 72% de los niños, quienes lograron desarrollar la noción de conteo, mientras que solo el 23.% se encuentran en proceso, estos logros se deben a la aplicación del Taller de Juegos Tradicionales.
- Comparando los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 60% y 70% con un promedio del 66%; esto se debe a la aplicación de un taller de juegos tradicionales, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.
- La aplicación del Taller de Juegos Tradicionales, a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 420 “Nuestra Señora de Fátima” – el Combo – Cutervo, hizo posible desarrollar la noción de conteo de una forma satisfactoria.

3.2. Recomendaciones

- A las docentes de la especialidad de educación inicial se les recomienda diseñar y aplicar Taller de juegos tradicionales durante el desarrollo de las sesiones de enseñanza-aprendizaje como contenido didáctico para el desarrollo de la noción de conteo.
- Recopilen Juegos Tradicionales según las características y edad de los niños a fin de contar con contenidos de interés y realmente significativos, que a su vez pueden ser utilizados dentro sus programaciones como alternativa para despertar el gusto por las matemáticas en niños y niñas que aún no poseen la lectura y escritura convencional.
- Aplicar la lista de cotejo elaborada por las docentes especialistas autoras del presente Informe Técnico Profesional a fin de poder mejorarlo y contar con instrumentos válidos para aplicar en el nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Alfaro, R. (2002).** Juegos motrices. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 2002. 182p.
- **Álvarez de Zayas, C. (1994).** La escuela en la vida: didáctica, La Habana. Editorial Pueblo y Educación, Tercera Edición corregida y aumentada.
- **Ausubel, D. (1981).** Psicología Educativa. 2 da. Edición. México: Editorial Trillas.
- **Ausubel, D., Novak, J y Hanesian, H. (1990)** Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Editorial Trillas.
- **Bar, A. (1975).** La Expresión por el Cuerpo. Buenos Aires. Ed. Búsqueda
- **Baroody, A. (2000).***El pensamiento matemático de los niños: Un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial*. Madrid: Visor Dis., S.A.
- **Barrow, H. y Brow, J. (1992).** “Introducción” en Hombre y Movimiento. Principios de educación física. Ediciones Coima S.A. Barcelona España, p. 32.
- **Battle, L.R. (1994)** Investigo y aprendo. Desarrollo del Pensamiento Lógico. (5-6 años). Bogotá. Ed. CEPE
- **Blázquez, D. y Ortega, E. (1991).** La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Madrid. Ed. Cincel S.A.
- **Bravo, L. (2006).**Lectura inicial y psicología cognitiva.: Ediciones Pontificia Universidad Católica. Chile. (2da ed.)
- **Carretero, M. & Col. (1999).***Pedagogía de la escuela infantil*. España: Aula XXI/Santillana.
- **Chadwich, M. y Gary I., (1996).***Juegos de Razonamiento Lógico: Evaluación y Desarrollo de las Nociones de Seriación, conservación y Clasificación*. Chile: Editorial Andrés Bello.

- Córdova, M. Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de Número. Disponible en:

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1419/MAE_EDUC_088.pdf?sequence=1
- **De Borja Solé M.** "El juego infantil. (Organización de las ludotecas)".
- **Decroly y Monchamp.** "El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". Ediciones Morata. España (1986).
- **García Núñez, J. A. & Fernández, V. F. (1996).** *Juego y psicomotricidad*.
- **Martin, M. (1997),** "El aula como espacio de operaciones didácticas" en Planificación y práctica (infantil, primaria y secundaria). Escuela Española. Madrid España, p. 42. 93
- **Molletes J.R.** "El juego en la educación infantil y primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata. Madrid (1990).
- **Papalia, Diane. E. (2001).** El mundo del niño. Tomo I.: M.C. Grew Hill. México.
- **Piaget, J.(1976).** Imitación, juego y sonido.
- **Piaget, J.(1977).** Desenvolvimiento del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas.
- **Piaget, J. (1981)** El desarrollo mental del niño, en: Seis estudios de psicología. Barcelona. Ed. Ariel.
- **Piaget, J. (1995).** El Juego Asumido por el Niño. Caracas: Editorial McGraw-Hill.
- Pontificia Universidad Católica del Perú. 2006. 1, 2 y 3 Matemática esta vez: Fondo Editorial PUCP.
- **Pérez de Colosia Suarez, E (1996)** Juegos autóctonos y tradicionales para un mundo global. Barcelona. Paidrotribo.

- **Puentes, Y. (1995).** Ludoteca Espacio de Recreación y Aprendizaje. Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.
- **Rencoret, M.C. (2001).** Iniciación a las matemáticas. Un modelo d jerarquía en la enseñanza. Argentina: Editorial Andrés Bello.
- Sánchez, J. y Linares, M. Recursos y estrategias en psicomotricidad (2008): Ediciones Aljibe.
- **Smith, C. (2008).** Psicología del aprendizaje. Lambayeque-Perú.
- **Troop, S. (2000).** Actividades escolares matemáticas. Barcelona: ediciones CEAC.
- **Vallés, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.
- **Ventura, Patricia. (2006, Abril 13).** Método Ventura. El Comercio, p. C1.Lima, Perú.
- **Vigotski L.S. (1980).**Pensamiento y Lenguaje. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

ANEXOS

ANEXO N° 01

LISTA DE COTEJO UTILIZADA COMO EVALUACIÓN DE ENTRADA Y DE SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CONTEO EN NIÑOS DE 4 AÑOS

| N° | ITEMS | ESCALA LITERAL | | |
|----|--|----------------|---|---|
| | | A | B | C |
| 01 | Compara colecciones por correspondencia. | | | |
| 02 | Compara colecciones por conteo. | | | |
| 03 | Expresa en forma oral los números ordinales. | | | |
| 04 | Realiza representaciones de cantidades con objetos. | | | |
| 05 | Ordena con cantidades hasta 5 objetos. | | | |
| 06 | Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. | | | |
| 07 | Establece correspondencia números con objeto. | | | |
| 08 | Identifica cantidades de acciones de agregar. | | | |
| 09 | Expresa cantidades a través de juegos. | | | |
| 10 | Registra datos de coteo utilizando palotes, aspas o puntos en cuadros. | | | |

TABLA DE VALORACIÓN

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

ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N° 01

**“Jugamos a comparar cantidades con el
número”**

Nombres y Apellidos:.....

Consigna : Relaciona cada grupo con su número



3

4

2

5

1

FICHA DE TRABAJO N° 02

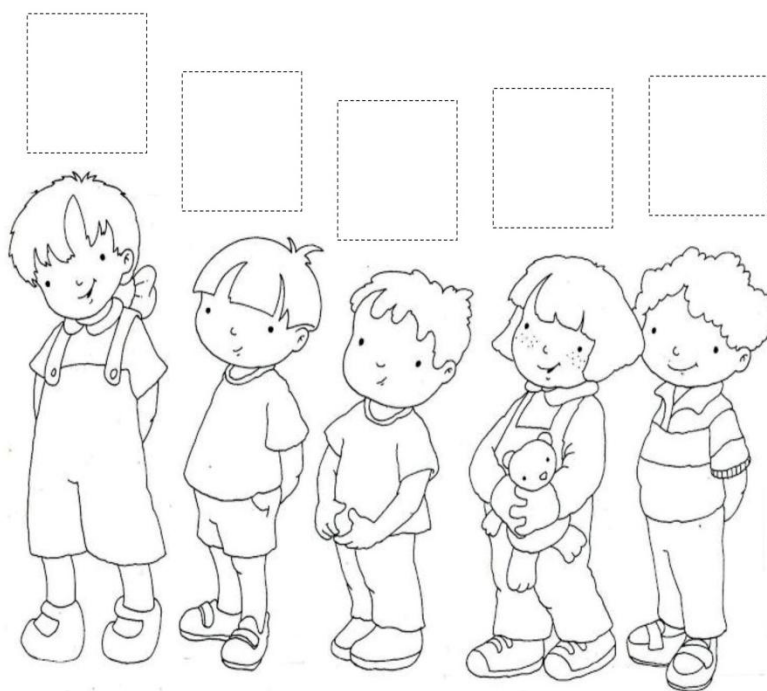
“Jugamos por correspondencia”

Número y cantidad”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: recorta y pega el número de acuerdo al lugar de la fila

¡ HAGAMOS UNA FILA !



 <https://crearjugaryaprender.wordpress.com/>

<http://www.facebook.com/crearjugaryaprender>

SE PERMITE EL USO PERSONAL O EN CLASES DE ESTE MATERIAL. NO SE PERMITE SU USO CON FINES DE LUCRO.

3°

2°

5°

4°

1°



FICHA DE TRABAJO N° 03

“Ordenemos cantidades hasta el 5”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna : cuenta cuantos hay en cada fila y escribe el número en el cuadro

Cuenta cuántos hay en cada fila y escribe el número en el cuadro.

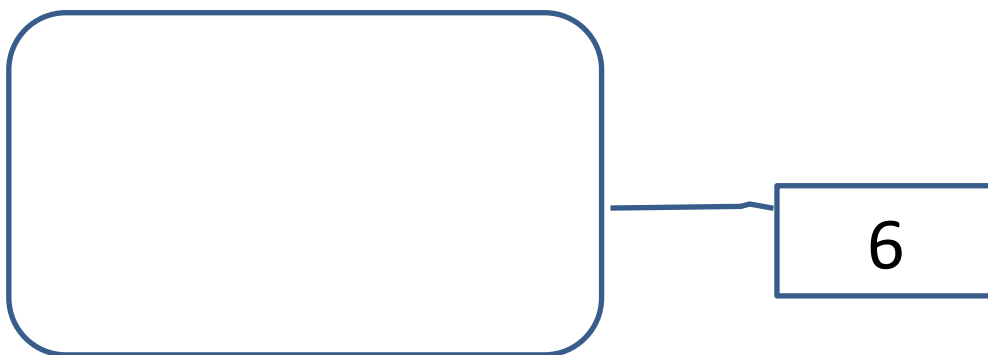
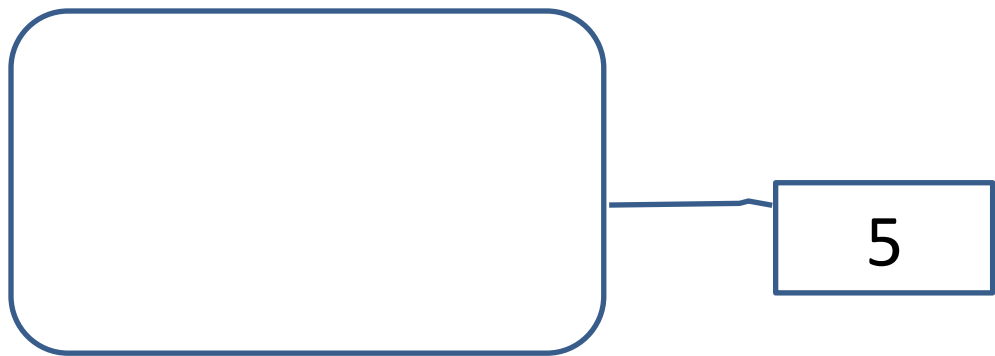
| | |
|--|---|
| |  |
| |   |
| |    |
| |     |
| |      |

FICHA DE TRABAJO N° 04

***“Jugamos a comparar cantidades con el
número”***

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Dibújala cantidad de elementos que se indica.

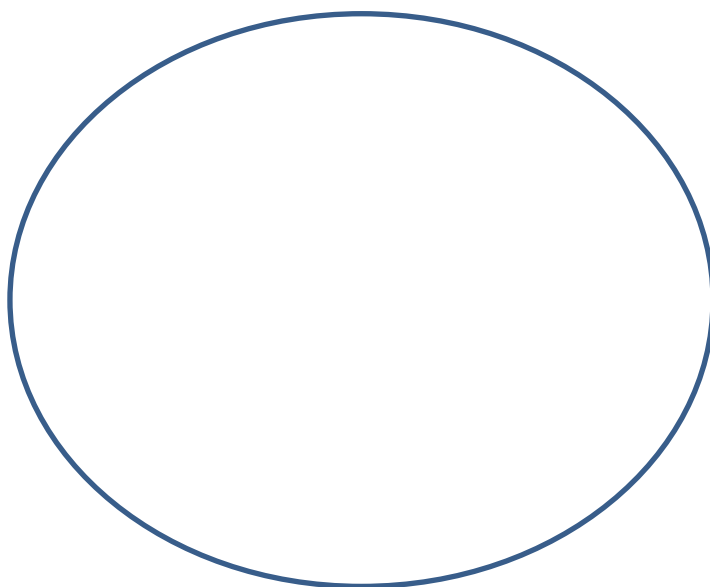
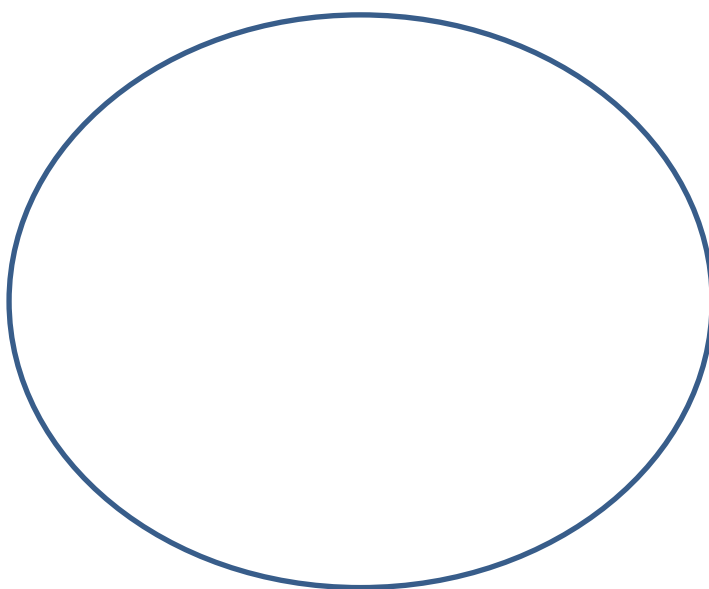


FICHA DE TRABAJO N° 05

***“Jugamos a comparar cantidades con el
número”***

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Dibujemos siete elementos distintos en cada círculo



FICHA DE TRABAJO N° 06

“Jugamos a comparar cantidades con el número”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: CONSIGNA: COLOCA MATERIAL CONCRETO DE ACUERDO AL
NUMERO QUE OBSERVAS

2

4

5

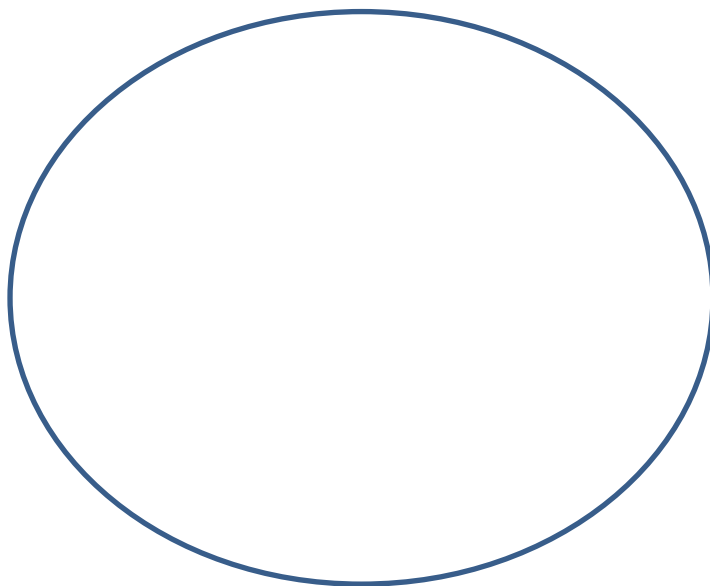
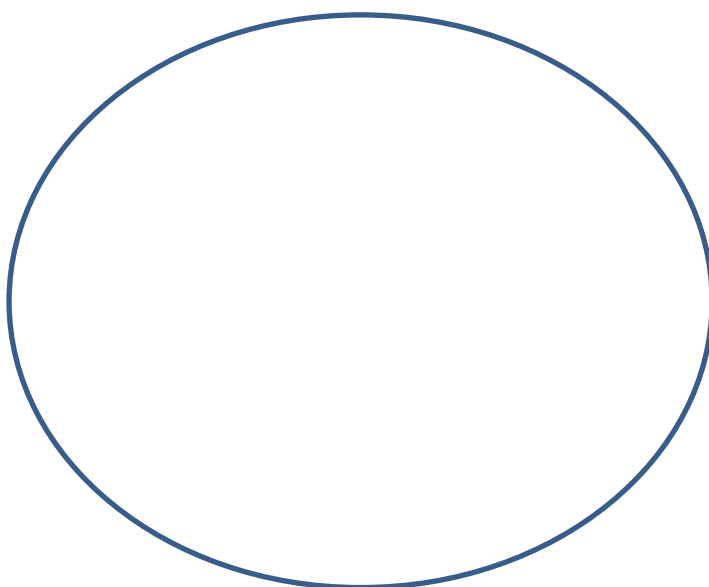
3

FICHA DE TRABAJO N° 07

**“Jugamos a comparar cantidades con el
número”**

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Dibujemos ocho elementos distintos en cada círculo.

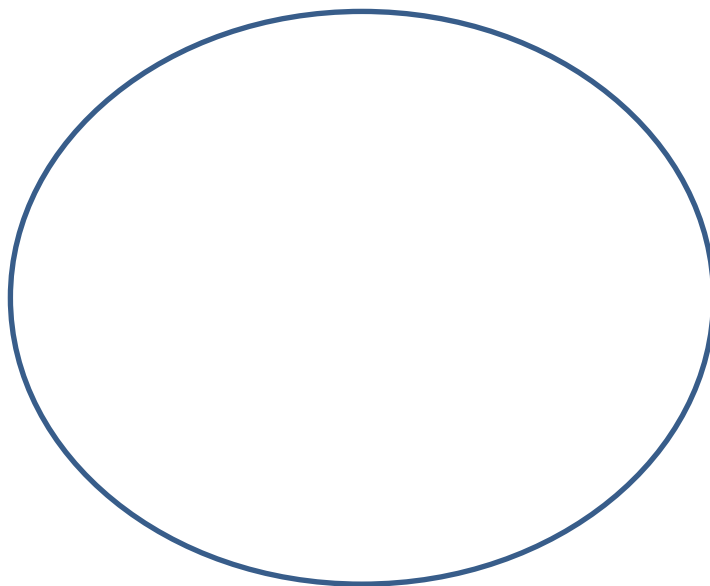
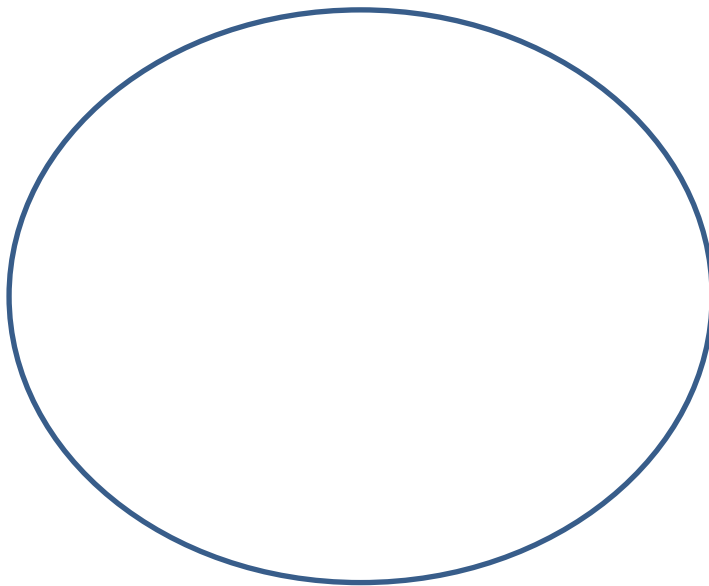


FICHA DE TRABAJO N° 08

***“Jugamos a comparar cantidades con el
número”***

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Dibujemos nueve elementos distintos en cada círculo

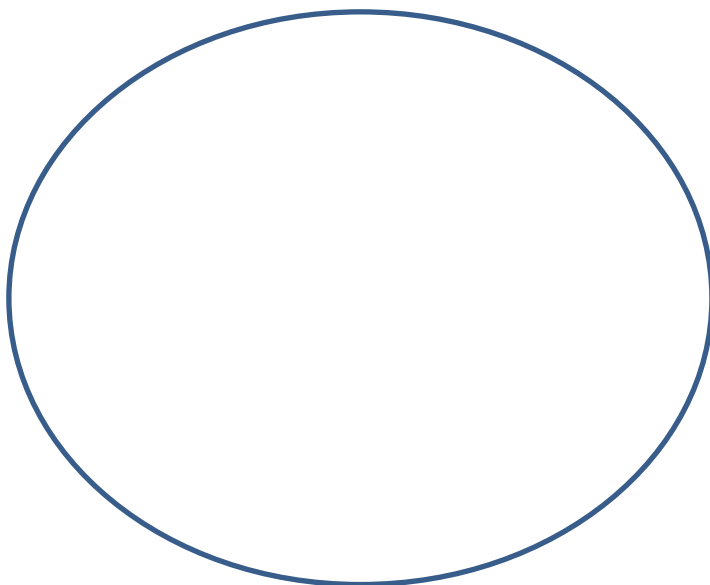
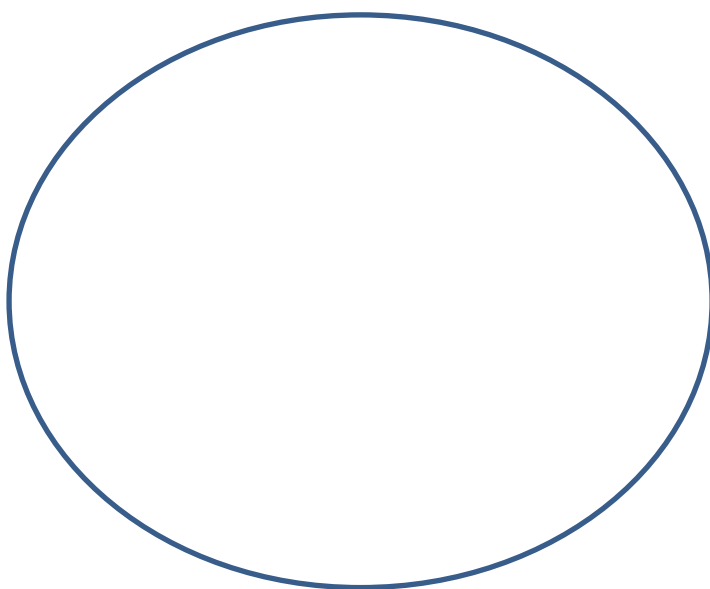


FICHA DE TRABAJO N° 09

**“Jugamos a comparar cantidades con el
número”**

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Dibujemos diez elementos distintos en cada círculo





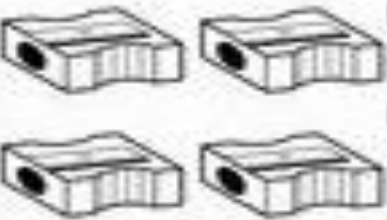



FICHA DE TRABAJO N°10

“Jugamos a comparar cantidades con el número”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Cuenta y relaciona la cantidad con el número

| | | | |
|---|--|--|--|
|  | <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> |  | <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> |
|  | <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> |  | <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> |
|  | <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> |  | <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> |

ANEXO N° 03: CONSTANCIAS



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REGIÓN -CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
CUTERVO
Institución Educativa N° 420-Cutervo.



"Año de la Consolidación del Mar del Grau"

*LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 420 EL COMBO-
CUTERVO, QUIEN SUSCRIBE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA:*

CONSTANCIA.


Que, la profesora , CANCINO CARRANZA , Guillermina Liliana ha aplicado un taller de Juegos Tradicionales para Desarrollar la noción de conteo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I 420 "Nuestra Señora de Fátima"–Barrio el Combo Cutervo-Región Cajamarca .

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime por conveniente.

Cutervo 22 de junio del 2016

Atentamente




Dra. Nancy Violeta Carranza Guerrero
Directora de la I.E.I.
"Nuestra Señora de Fátima"
CUTERVO



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REGIÓN- CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTERVO
Institución Educativa N° 420-Cutervo.



"Año de la Consolidación del Mar del Grau"

*LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 420 EL COMBO-
CUTERVO. QUIEN SUSCRIBE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA:*

CONSTANCIA.

Que, la profesora MOLOCHO TELLO, Carmela, ha aplicado un taller de juegos tradicionales para desarrollar la noción de conteo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I 420 "Nuestra Señora de Fátima"–Barrio el Combo Cutervo-Región Cajamarca.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime por conveniente.

Cutervo 22 de junio del 2016

Atentamente.




D^{ña} Nancy Violeta Carranza Guerrero
Directora de la I.E.I.
"Nuestra Señora de Fátima"
CUTERVO

ANEXO N° 04: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS





