



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

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

“PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LOS
CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL “CIRO ALEGRÍA BAZÁN” DEL CASERÍO SAN PEDRO
DE LANDA, DISTRITO HUARMACA, PROVINCIA DE HUANCABAMBA,
REGION PIURA”

AUTORA:

EVANGELISTA MELCHOR RAMON

ASESORA:

MG.MERCY PAREDES AGUINAGA

LAMBAYEQUE

2019

MIEMBROS DEL JURADO:

JURADO



PRESIDENTE

Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO



SECRETARIO

Mg. BEDER BOCANEGRA VILCAMANGO



VOCAL

Mg. SEGUNDO VASQUEZ ZULOETA

ACTA DE SUSTENTACION



Nº 0000262

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



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



Siendo las 16 horas del día 14 de febrero del año dos mil veinte
en los ambientes de la FACHSE

Se reunieron los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 023 -2020 -
UP-FACHSE, de fecha 03 de enero de 20 20 integrado por:

Presidente (a) : Dra. Laura Altamirano Delgado
Secretario (a) : Mz. Pedro Bocanegra Vilcahuani
Vocal : Mz. Segundo Vázquez Zuloeta

La finalidad es evaluar el trabajo académico, con carácter de Informe Técnico Profesional,
titulado: Programa de actividades lúdicas para desarrollar los

cuantificadores en los niños de 05 años de la I.E "Ciro
Algría Pazán" del barrio San Pedro de Tawda, distrito
de Huamaca, provincia, Huancabamba

Presentado por Melchor Ramón Evangelista
y asesorado por: Paredes Aquinoza Mery Carmen

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 023 - 2020 UP-D- FACHSE
de fecha 03/01/2020

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

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

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

Siendo las 17:00 horas, del mismo día, en la ciudad de Huancabamba
se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del
jurado.

[Firma]
PRESIDENTE

[Firma]
SECRETARIO

[Firma]
VOCAL

Observaciones: _____

Dedicatoria

Dedico todo el esfuerzo realizado durante esta investigación a Dios y a mi familia quienes fueron toda la inspiración para continuar con mis estudios y me motivaron a seguir adelante cada día.

EVANGELISTA

Agradecimiento

A las docentes de la segunda especialidad, porque construyeron en mí la base sólida de mi formación profesional y en especial también a la magister Mercy Paredes Aguinaga por sus orientaciones y sugerencias para culminar con éxito mi trabajo.

A la Institución Educativa Inicial "Ciro Alegría" del Caserío San Pedro de Landa y a su directora por darme la oportunidad de realizar en esta casa de estudios mi presente informe.

EVANGELISTA

Índice

Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Índice.....	6
Presentación	8
I. Marco Referencial	12
1.1. Referencia teórico conceptual	12
1.1.1. Referencia Teórica	12
1.1.1.1. Desarrollo cognitivo de Jean Piaget.	12
1.1.1.2. Actividades lúdicas según Lev. Vigotsky	13
1.1.2 Referencia conceptual.....	23
Noción de cuantificadores.	15
Noción de cuantificadores y su clasificación.....	16
Noción de cuantificadores y su importancia	17
Enseñanza de la noción de cuantificadores en los niños.	18
Actividades lúdicas.....	18
Actividades lúdicas y sus características.....	19
Actividades lúdicas y su importancia	20
Actividades lúdicas y sus funciones	21
Actividades lúdicas y sus situaciones	22
Aplicación	23
Desarrollo.....	23
Programa.....	23
1.2. Los propósitos de la intervención.....	23
1.2.1. Objetivo general:.....	24
1.2.2. Objetivos específicos:.....	24
1.3. Estrategias de intervención.....	24
1.3.1. Coordinaciones previas	25
1.3.2. Metodología específica	25
1.3.3. Cronograma	27
II. Contenido	29
2.1. Evaluación de entrada	29

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de cuantificadores.	29
2.2. Propuesta didáctica.....	37
2.2.1. Generalidades	37
2.2.2 Componente didáctico	38
2.2.3. Modelo didáctico.....	38
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....	40
2.3. Evaluación de salida	83
2.4. Resultados Finales	88
III. Conclusiones y recomendaciones.....	92
3.1. Conclusiones	92
3.2. Recomendaciones	93
Bibliografía	94
ANEXOS.....	96

Resumen

El presente trabajo académico tiene como objetivo general Determinar un programa de actividades lúdicas para desarrollar los cuantificadores en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura. El trabajo académico estuvo dirigido a una población de 10 estudiantes matriculados en año académico 2018, de edad de 5 años con quienes se inició el proceso investigativo, mediante los momentos de inicio, proceso y cierre del programa. Después de la aplicación de actividades lúdicas. Se observa que en la evaluación de salida el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 87%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 12% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 1%; todo con respecto a una población de 10 niños (100%). Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades lúdicas encaminadas a mejorar el desarrollo los cuantificadores de los niños de cinco años.

Palabras clave: cuantificadores, actividades lúdicas, programa, desarrollo, noción.

Presentación

LA I.E.I. “Ciro Alegría Bazán” en el caserío San Pedro de Landa se encuentra ubicada en el distrito de: Huarmaca, provincia de Huancabamba, departamento de Piura.

Geográficamente se ubica al sur del distrito de Huarmaca.

Las labores académicas se iniciaron con estudiantes de diversos grados sección única de educación primaria, luego se siguió incrementando los grados, luego se realizó gestiones para la ampliación del nivel inicial, según RDR N°0379, Con fecha del 05 de febrero de 2013, pero se menciona que antes funciona como PRONOEI. Importante gracias a las gestiones de sus autoridades en año 2015 se inicia la construcción de su moderna infraestructura

La Institución Educativa “Ciro Alegría Bazán” alberga estudiantes de inicial y primaria procedentes del caserío y anexos: El Overito, El Limón, La Loma, Cabrería, El Yumbe, Carrizal de Tres Horcones, Landa entre otros. Los padres de familia se dedican a la agricultura, a la ganadería y crianza de animales ovino caprino entre otros.

I.E.I. “Ciro Alegría Bazán” se encuentra implementado con 1 local moderno implementados con mobiliario adecuado a la edad, cuenta con cerco perimétrico en su totalidad, los padres de familia se encuentra organizados por APAFA, dando su apoyo incondicional a la Institución además desean que sus hijos una buena educación de acorde con las nuevas bendecía pedagógicas, inculcándoles valores y excelente formación académica. La Institución Educativa cuenta en la actualidad con 2 docentes:. Contando con una población estudiantil de 27 niños de las 3 edades: 3, 4 y 5 años.

El grupo de intervención es el aula de 5 años con un total de 10 niños participantes.

A través de la revisión de la evaluación de entrada facilitada por la docente de aula así como la de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños y niñas en el proceso de desarrollo los cuantificadores las cuales detallamos en el presente informe:

- ✓ Los niños al desarrollar las actividades de juegos de integración de grupo en el uso de cuantificadores se equivocaban con frecuencia.
- ✓ Las actividades de cuantificadores comparativos: más que – menos que, de uso de material concreto no lo hacen incorrectamente

- ✓ Los términos de cuantificadores al realizar juegos vivenciando con su propio cuerpo el niño los realiza equivocándose.
- ✓ Al representar cuantificadores usando materiales gráficos de muchos, pocos, uno – ninguno, lleno - vacío suelen equivocarse.
- ✓ Cuando realizamos actividades mostrándoles fichas con dos dibujos diferentes en donde hayan más y menos objetos dentro de cada dibujo no lo identifican

Al observar las dificultades que presentan los niños he tenido por conveniente aplicar un programa de actividades lúdicas que motiven a los niños y niñas en estudio y propicien aprendizajes activos, agradables, significativos.

El trabajo académico en su estructura presenta tres capítulos:

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

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

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

Por último resulta necesario señalar el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones que al igual que ésta busca solucionar problemas del desarrollo de cuantificadores y que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de la circunstancias en las cuales se desarrolla.

La autora

I. MARCO REFERENCIAL

I. Marco Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. Desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

Piaget, Jean (1968), es una teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos, el desarrollo cognitivo es la adquisición sucesiva de estructuras lógicas que son cada vez más complejas y se presentan en distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, las capacidades de los alumnos se relacionan unas a otras, las adquisiciones de cada estadio se incorporan al siguiente por tener un orden jerárquico, el nivel de desarrollo cognitivo del sujeto determina la capacidad de comprensión y de aprendizaje.

Esta teoría se basa en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos. Para Piaget el aprendizaje posee necesariamente un componente biológico y distingue dos tipos de aprendizaje: Aprendizaje por descubrimiento y Aprendizaje pasivo, en ambos tipos la conducta se adquiere por la asimilación de un elemento nuevo a un esquema ya formado.

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

➤ **Primer período: Sensorio motor.**

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

➤ **Segundo período: Operaciones concretas: Período Pre Operacional**

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

Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella.

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

Las matemáticas es algo que nuestros niños y niñas pueden reinventar y no algo que les ha de ser transmitido. Ellos pueden pensar y al hacerlo no pueden dejar de construir el número, la adición y la sustracción.

Por otro lado si las matemáticas son tan difíciles para algunos niños, normalmente es porque se les impone demasiado pronto y sin una conciencia adecuada de cómo piensan y aprenden En palabras de Piaget: “Todo estudiante normal es capaz de razonar bien matemáticamente si su atención se dirige a actividades de su interés, si mediante este método se eliminan la inhibiciones emocionales que con demasiada frecuencia le provocan un sentimiento de inferioridad ante las lecciones de esta materia”.

1.1.1.2. Actividades lúdicas según Lev. Vigotsky

Vigotsky, Lev (1979), “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”, concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

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

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

Según sus propias palabras, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama “zona de desarrollo próximo“

La “zona de desarrollo próximo” es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

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

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

- En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “*juego socio-dramático*”.

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “*construyen*” imitativamente, lo representan.

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

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

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Planteamiento de los cuantificadores

Noción de cuantificadores.

Piaget, J (1968), Nos dice que la noción de cuantificadores se desarrolla a través de acciones que conduzcan a comparaciones cuantitativas y conlleven el uso de los cuantificadores en su verbalización, los cuantificadores indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que.

Los cuantificadores indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar

distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que.

Para hacer uso de los cuantificadores “más que” o “menos que” entre otros, para corroborar cantidades, se debe propiciar la correspondencia unívoca “uno a uno” en la que el niño ordena las dos colecciones de objetos, relacionando un elemento de una colección con otro de la otra colección para determinar el “cuantos” al contar. Mediante preguntas el niño podrá indicar cuál de las dos colecciones tiene más que la otra o viceversa.

Aun cuando los niños no hayan desarrollado el concepto de número, puede formar conjuntos y subconjuntos y, así, determinar perceptivamente aquel que tiene “más elementos”, “menos elementos” y “tantos elementos” como el modelo. Los términos “más que” y “menos que”, implican una noción de cantidad sin precisarla exactamente.

Noción de cuantificadores y su clasificación

Solé, I (2006), planteó que la noción de cuantificadores se clasifican en:

i) Cuantificadores propios

Dentro de los cuantificadores propios encontramos los numerales e indefinidos.

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

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

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

ii) Cuantificadores focales

Los cuantificadores focales son aquellos que sirven para especificar directamente cualquier parte de la oración, incluida toda la oración misma. El nombre que recibe este cuantificador de “Focalizador” se debe exactamente a que se concentra en una sola cosa, modificando así a las categorías gramaticales o como se dijo en líneas anteriores a toda la oración.

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

Noción de cuantificadores y su importancia

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

Para facilitar que el niño logre construir el concepto de número en las aulas de educación inicial, debemos ofrecerle actividades prenuméricas, las cuales se constituyen en experiencias que el niño tiene que vivenciar para que estructure la cantidad y el concepto global de número.

Estas actividades prenuméricas llevarán a que el niño logre adquirir conceptos prenuméricos básicos para lograr el concepto de número como son: “Conservación de la cantidad, seriación, correspondencia término a término, inclusión de las partes en el todo”.

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

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

La primera noción mencionada, “noción de la conservación de la cantidad” (La conservación de la cantidad resulta una noción imprescindible para captar tanto la cardinalidad como la ordinalidad del número. Donde la conservación de la cantidad, implica la capacidad de percibir que una cantidad no varía, cualesquiera que sean las modificaciones que se introduzcan en su configuración total, siempre y cuando no se le quite ni se le agregue nada), está relacionado con el contenido matemático que estamos viendo: “los cuantificadores”; el buen uso de los cuantificadores favorecerá en el niño el desarrollo de esta noción prenumérica y por lo tanto, el desarrollo de la noción clase.

Enseñanza de la noción de cuantificadores en los niños.

Weinstein (1998) en su libro “¿Cómo enseñar matemática en el jardín?”, nos mencionan que:

- Para enseñar el cuantificador la educadora de inicial deberá tener cuidado en los elementos que le presente al niño, no queremos que el niño se distraiga apreciando el color, la forma, sino que logre adquirir y desarrollar la noción de cantidad.
- El ambiente se ha convertido en un elemento indispensable para la buena adquisición de cualquier concepto, por lo tanto al enseñar cuantificadores no debemos olvidar que debe ser un ambiente agradable donde el niño esté en contacto directo con los elementos con los que va a trabajar.
- Se debe enseñar el cuantificador de una manera fija, donde no hayan cambios de las cantidades, y cuando el niño/a vaya comprendiendo lo que quieren expresar los términos de cuantificación, realizar cambios en las cantidades de los elementos, ayudándolos así a lograr la reversibilidad.

Debemos presentar el concepto y su inverso, es decir, si enseñamos “mucho”, hay que enseñar lo que es “poco”, para contrastar. Deben ser extremos estos contrastes para que el niño/a los comprenda.

Actividades lúdicas

Vygotsky, L. (1979), la actividad lúdica favorece, en la niñez, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad.

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

El juego es una de las actividades más empleadas en el tiempo libre. No es casualidad o comodidad, puesto que el juego es la actividad que con más

notoriedad contribuye a la diversión y a la educación en la utilización del tiempo libre, de esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego, es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

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

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo.

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

Actividades lúdicas y sus características

Vygotsky, L. (1979), las actividades lúdicas:

- Es voluntaria, no es compulsada.
- Es de participación gozosa, de felicidad.
- No es utilitaria en el sentido de esperar una retribución o ventaja material.
- Es regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral.
- Es compensadora de las limitaciones y exigencias de la vida contemporánea al posibilitar la expresión creadora del ser humano a través de las artes, las ciencias, los deportes y la naturaleza.
- Es un sistema de vida porque se constituye en la manera grata y positiva de utilizar el tiempo libre.
- Es parte del proceso educativo permanente por el que procura dar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.
- Es algo que puede ser espontáneo u organizado, individual o colectivo.

Actividades lúdicas y su importancia

Vygotsky, L. (1979), las actividades lúdicas son importantes por construir un medio a través del cual los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas.

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

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

Las actividades lúdicas son fundamentales para que los niños, puedan desarrollar mejor sus capacidades intereses y voluntad, ampliar los conocimientos relacionándose con todos los compañeros, desarrollando actitudes y destrezas adquiriendo seguridad e independencia, reconociendo la necesidad de asumir una actitud ética y reconocerla como el conjunto de normas de comportamiento, responsabilidad para participar en las actividades dentro y fuera del centro educativo.

Teniendo en cuenta que los niños deben estar presente en todos los actos culturales, en los torneos deportivos y en los diferentes grupos comunitarios, logrando estos objetivos los estudiantes, desarrollará valores de solidaridad y respecto como característica constante de la relación con otros, destacando la importancia de la interacción con los demás para el desarrollo de las actividades cotidianas

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

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

Actividades lúdicas y sus funciones

Vygotsky, L. (1979), Las funciones específicas que se cumplen en el niño son las siguientes:

- **Imitación y comprensión del mundo oculto.**

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

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

- **Expresión de sentimientos y necesidades.**

El niño nos comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos y en su mundo inferior, podemos descubrir su manera de base, así mismo, a los demás, el mundo adulto y a todo lo que le rodea. Al jugar, el niño revela en toda su espontaneidad sus experiencias particulares de insatisfacción, maltrato, sus problemas presentes, sus necesidades de afecto, de potenciación, de poder, sus temores y fantasías.

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

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

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

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

A través del juego y la exploración de su ambiente el niño aprende a conocer así mismo ya los otros, a distinguir las cosas que puede hacer de lo que no puede hacer de los que no puede aprender a cuidar los elementos de su medio y los objetos que le pertenecen. Hay una etapa en la que el niño le

gusta jugar, pero cuando lo supera el juego se convierte en una actividad social. El juego un grupo crea lasos de misión y amistad.

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

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

Los éxitos y logros alcanzados que el niño tenga en el juego ayudan a reforzar su propia imagen y a desarrollar la confianza en sus recursos, igualmente al presentar.

Actividades lúdicas y sus situaciones

Brougere (1997), es más estricto en su concepto en su afán de marcar diferencias entre el juego y el resto de las actividades educativas. Indica estas situaciones

- Situación lúdica. La iniciativa de juego es realmente de los chicos, prima la libertad de elección del qué, del cómo y con quiénes jugar. Estas situaciones son no estructuradas. El docente prevé únicamente los materiales a aportar (en función de ciertos contenidos o temáticas que está trabajando) y, en algunos casos, la disposición del ambiente físico.
- Situación de aprendizaje con elementos lúdicos. Presentada por el docente con el objetivo de que los niños construyan determinado conocimiento. Generalmente se establecen ciertas reglas de antemano, pero esto no obsta para que el desarrollo y el resultado sean inciertos, la situación permite amplia participación de los integrantes del grupo (generalmente en pequeño grupo), quienes tienen bajo su responsabilidad establecer el cómo van a resolverla.
- Situación de no juego. Los niños carecen de oportunidades para decidir el cómo. Son actividades que no deben presentarse como si fueran juegos, a fin de lograr la adhesión de los niños, ya que no presentan ninguna de sus características. Son también situaciones estructuradas en las cuales los niños pueden y deben sentir placer por realizarlas.

1.1.2 Referencia conceptual

Aplicación

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

Desarrollo

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

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

Programa

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

Cuantificadores

Cuantificador “es una expresión que indica la cantidad de veces que un predicado o propiedad, se satisface dentro de una determinada clase” (Bounjon, 2010, p.83). Es decir, la cantidad apresada en situaciones reales que se encuentra dentro del aula va a generar satisfacción por parte del niño y así ira adquiriendo esta noción.

1.2. Los propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el desarrollo los cuantificadores a que presenta el grupo de niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.

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

1.2.1. Objetivo general:

Determinar un programa de actividades lúdicas para desarrollar de cuantificadores en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de actividades lúdicas, que permita desarrollar el nivel de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.
- Aplicar un programa de actividades lúdicas, que permita desarrollar el nivel de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.
- Evaluar el nivel de desarrollo de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura., después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de cuantificadores a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.

1.3. Estrategias de intervención

La presente investigación tuvo como finalidad mejorar los cuantificadores en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial a partir del trabajo que se realizó con los niños de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.

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

1.3.1. Coordinaciones previas

Se realizaron las coordinaciones con la Directora de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.

Se presentó a la directora de la Institución Educativa Inicial una solicitud pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al desarrollo del programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de cuantificadores, con los niños de 5 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 5 años. El aula estuvo conformada por 10 niños, de los cuales 4 niñas y 6 niños, estos niños son matriculados en el año 2018, en la cual se aplicó la evaluación de entrada

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

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada con indicadores para conocer el desarrollo de cuantificadores de los niños sometidos al estudio antes de la aplicación del programa. Los resultados demostraron que el grupo no había desarrollado la expresión oral de acuerdo a su edad. Se diseñó un programa de actividades lúdicas para desarrollar de cuantificadores en niños de 5 años, procediendo luego a aplicarla al grupo de estudio.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.

GRUPO DE INTERVENCIÓN	TOTAL
Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.	10

El aula estuvo conformada por 10 niños para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad. Fuente: nómina de matrícula 2018

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada para mejorar el desarrollo de cuantificadores en los 10 niños antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar cuantificadores.

Tercer momento

Se aplicó un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de cuantificadores en los niños de 5 años de edad, de la Institución la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura.

Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de marzo – mayo 2018

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 5 años habían incrementado y mejorar cuantificadores de manera significativa.

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

1.3.3. Cronograma

Actividades	marzo	abril	mayo
Coordinación previas	X		
Coordinación con la docente de aula.	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.		X	
Aplicación del programa.		X	X
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			X
Comparación de la evaluación de entrada y salida			X

II. CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 5 años de la Institución la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura, entre 4 niñas y 6 niños.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de cuantificadores, se elaboró un instrumento de evaluación la cual consta de 6 indicadores relacionados a los aspectos de cuantificadores.

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

N°	INDICADORES DE CUANTIFICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.			
02	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.			
03	Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto.			
04	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.			
05	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.			
06	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.			

TABLA DE VALORACIÓN

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

**TABLA 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR
CUANTIFICADORES**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.	Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto.	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.
		CUANTIFICADORES					
1	HEYDI	C	C	C	C	C	C
2	YESELIA	B	B	B	B	B	B
3	KAREN	C	C	C	C	C	C
4	NEYVER	A	A	A	A	A	A
5	JHOANN	C	C	C	C	C	C
6	EMELY	C	C	C	C	C	C
7	WILMER	A	B	B	B	A	A
8	RUSBEER	C	C	C	C	C	C
9	CRISTHIAN	C	C	C	C	C	C

10	YOEL	C	B	C	B	B	C	
PUNTAJE		A	2	1	1	1	2	2
		B	1	3	2	3	2	1
		C	7	6	7	6	6	7
PORCENTAJE		A	20%	10%	10%	10%	20%	20%
		B	10%	30%	20%	30%	20%	10%
		C	70%	60%	70%	60%	60%	70%

Fuente: Evaluación entrada marzo 2018

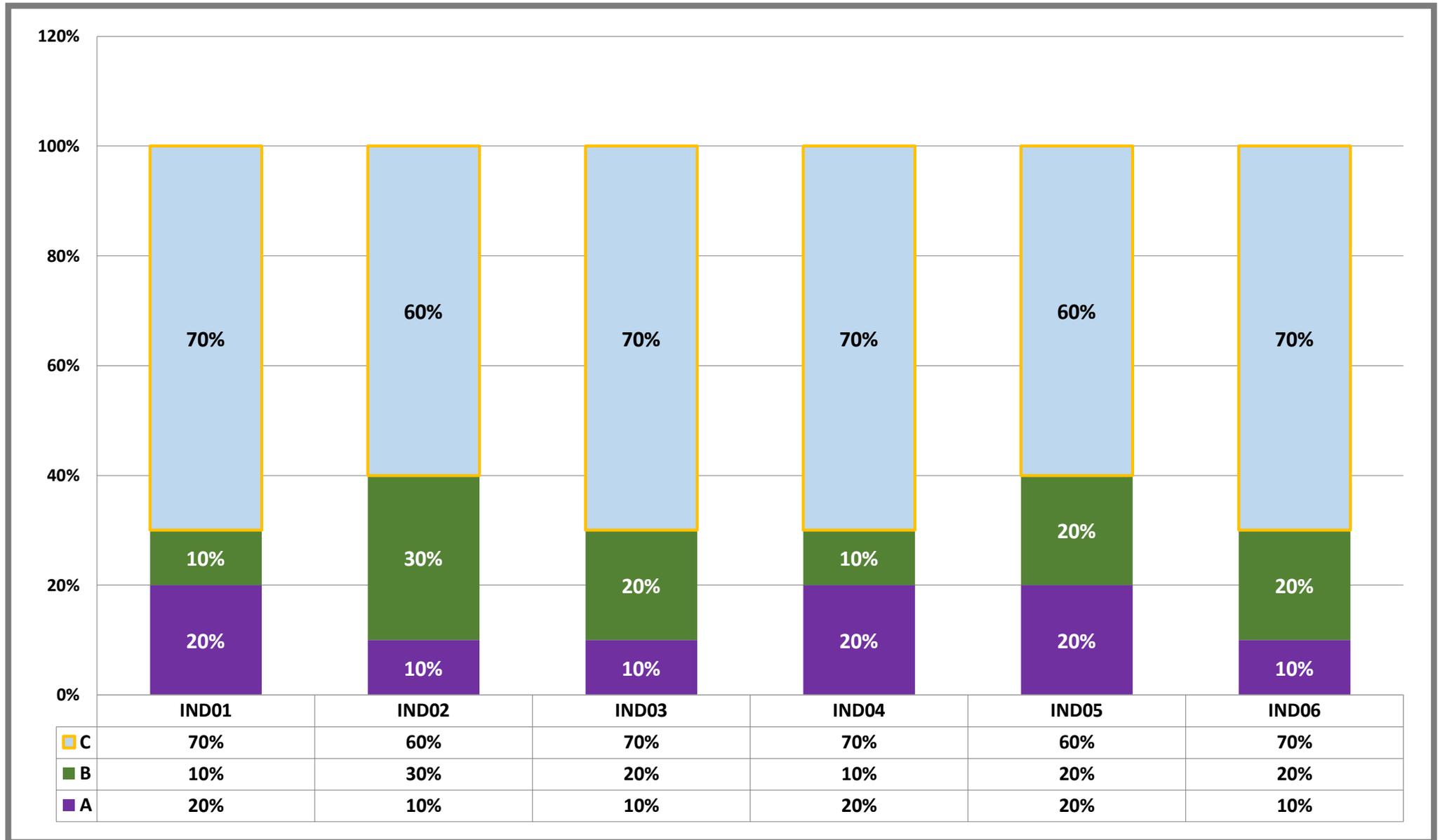
Fuente: Resumen de la evaluación de entrada marzo 2018

TABLA 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INDICADORES		EVALUACION DE ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
CUANTIFICADORES	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.	2	20%	1	10%	7	70%	15%	18%	67%
	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.	1	10%	3	30%	6	60%			
	Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto.	1	10%	2	20%	7	70%			
	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.	2	20%	1	10%	7	70%			
	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	2	20%	2	20%	6	60%			
	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	1	10%	2	20%	7	70%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada marzo 2018

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada marzo 2018

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

En la tabla N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel de cuantificadores; en los niños 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

En el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 15%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 18% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 67%; todo con respecto a una población de 10 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cinco años los niños; expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos, emplean los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos, utilizan los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto, dicen la comparación de cantidades de objetos más que – menos que, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío y realizan colecciones de todos–ningunos objetos.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar el programa de actividades lúdicas, para el desarrollo de cuantificadores, niños del aula de 5 años.

2.2. Propuesta didáctica

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- I.E.I. “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura
- Edad: 5 años
- Número de niños: 10 niños
- Docente responsable: EVANGELISTA MELCHOR RAMON
- Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga

b. Objetivo

Desarrollar el nivel de cuantificadores en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura, a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

C. Programa

N°	ACTIVIDADES LÚDICAS
1	Juego “Recolectando objetos”
2	Juego “A la orden del rey”
3	Juego “Llegando a la casita”
4	Juego “La librería”
5	Juego “Caja de sorpresas”
6	Juego “Animales de la granja”
7	Juego “La tiendita”
8	Juego “Encestando balones”
9	Juego “Pequeños vagoncitos”
10	Juego “Cajita mágica”
11	Juego “La carta”
12	Juego “Lanzando la pelota”
13	Juego “El trencito”
14	Juego “Gorritos de colores”
15	Juego “Vasos de colores”

2.2.2 Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de actividades lúdicas, los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura, realizaran actividades.

Utilizar las actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura. El programa se encuentra distribuidos en 15 actividades de actividades lúdicas dosificadas y pertinentes para su edad.

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

2.2.3. Modelo didáctico

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

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

Sesión enseñanza – aprendizaje

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

I. Parte Informativa

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

II. Aspectos didácticos

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

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

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

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñe y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también,

los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego "Recolectando objetos"
- 1.6. Fecha** : marzo 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos, a través del juego "Recolectando objetos", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.	Cuantificadores: Juego "Recolectando objetos"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas.</p> <p>El docente invita a los niños a formar grupos y muestra el material con el que van a trabajar a cada grupo.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos grupos hay? • ¿De cuánto es cada grupo? • ¿qué material usaremos? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Qué colores hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.</p>	Siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos-pocos.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Salimos al patio y realizaremos el juego de recolectando objetos, formando grupos con 5 participantes un niño estará en medio de los grupos y lanza las piezas, los niños tratan de agarrar los triangulitos cuando suena el silbato todos los niños del grupo se reúnen y agrupan sus piezas recolectadas en el cesto, realizando las comparaciones de muchos y pocos triangulitos que hayan recolectado</p>	<p>Cesto</p> <p>Piezas de triangulitos</p>	30 min	

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. “Ciro Alegría Bazán”
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “A la orden del rey”
- 1.6. Fecha** :
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

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

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos	Juego “A la orden del rey”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas y observan un sobre dorado.</p> <p>Luego les menciona que el rey ha mandado un sobre con diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos grupos hay? • ¿De cuánto es cada grupo? • ¿qué material usaremos? • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Ustedes cumplirán las órdenes que ha enviado el rey? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Emplear los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.</p>	Siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores uno - ninguno.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “A la orden del rey”, llevando el sobre donde están las actividades que manda a realizar</p> <p>El rey ordena, que los niños que tienen zapatillas blancas salten Los demás niños escuchan la orden, el docente les pide que se observen y que se agrupen los de zapatillas blancas y salten, quedándose ya agrupados, Luego abre el sobre y les lee lo que el rey pide que las</p>	Recursos humanos	30 min	

	<p>niñas que tienen lazo blanco dancen extendiendo sus manos.</p> <p>Terminando la acción los niños se quedan agrupados, seguidamente se abre el sobre y el rey ordena que los que tienen gorro giren con un solo pie, quedando luego agrupados finalmente el rey manda a gatear a los niños que han traído corbata se observaban y se agrupan, luego la docente les pide que observen las agrupaciones comparando ¿dónde hay: uno-ninguno “</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: gorro, lazos, zapatillas.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de los cuantificadores uno- ninguno.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos los cuantificadores “uno-ninguno”</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de árboles, encierra con un círculo verde el árbol donde hay uno y encierra con</p>	<p>Conos</p> <p>gorro</p> <p>lazos</p> <p>Zapatillas.</p>		<p>Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------

	<p>un círculo amarillo el árbol donde no hay ninguno. Ficha de Trabajo N°02.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	Ficha de trabajo		
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>plumones</p>	10 min.	<p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I “Ciro Alegría Bazán”
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Llegando a la casita”
- 1.6. Fecha** : marzo 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de decir la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, a través del juego

“Llegando a la casita”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué	Cuantificadores: Juego “Llegando a la casita”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a salir ordenadamente al patio.</p> <p>Luego les menciona que hoy realizan una carrera de los conejos, donde todos los niños que deseen salir a correr se colocan en la línea, cuando escuchen el silbato les invita a que corran y lleguen a la meta.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos grupos hay? • ¿De cuánto es cada grupo? • ¿qué material usaremos? • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Llegaron más niños a la meta? • ¿Fueron menos niños los que llegaron a la meta? 	Siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores más y menos elementos.

	El docente da a conocer el propósito de la sesión: Decir la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué			
P R O C E S O	<p>El docente invita a los niños y niñas a salir al patio donde ellos tendrán que ser los conejitos, y cinco niños en parejas serán las dos casitas.</p> <p>Luego el docente les invita a correr con sus manitos hacia arriba como orejitas de conejos donde esperan la orden: ¡conejitos a su casa! los niños verán en que casita se ubican.</p> <p>Luego observamos donde hay más que y menos qué</p> <p>Y así se irá dando la orden y los niños identificarán en cada momento los cuantificadores.</p> <p>Presentamos material concreto: conos, bloques lógicos, casitas, cubos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de los cuantificadores más que – menos qué.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Tiza</p> <p>silbato</p> <p>Casitas.</p> <p>Conos</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Botones</p>	30 min	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué

	<p>Con los niños repasamos los cuantificadores más que y menos que.</p> <p>Se les entregara una hoja de trabajo donde los niños encierran donde observan más casitas, marcan con un aspa donde hay menos casitas.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan lo que han realizado. Ficha de Trabajo N°03.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>lápiz</p> <p>colores</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 DE APRENDIZAJE N° 04

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad : Juego "La librería"
- 1.6. Fecha :
- 1.7. Duración : 50 Minutos
- 1.8. Docente : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de utilizar los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos, a través del juego "La librería", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos	Juego "La librería"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p>	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a jugar a la librería: (contiene : lápices, borradores, cuadernos, tajadores, tijeras)</p> <p>A la voz del docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Utilizar los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos.</p>	<p style="text-align: center;">Siluetas</p>	<p style="text-align: center;">10 min.</p>	<p style="text-align: center;">Participa activamente en el juego representando los cuantificadores todos - algunos elementos.</p>
<p style="text-align: center;">P R O C E S O</p>	<p>En el aula realizamos el juego la librería.</p> <p>El juego se inicia cuando el docente forma 2 grupos de 5 niños cada uno, el cual de acuerdo a su indicación deben separar todos los objetos de la librería de algunos objetos que sirven para recortar.</p> <p>El juego termina en un tiempo determinado, gana el grupo que lo haya realizado correctamente.</p>	<p style="text-align: center;">Silbato Tiza</p>	<p style="text-align: center;">10 min</p>	

	<p>Presentamos material concreto: Lápices, Borradores, Cuadernos, Tajadores, Tijeras</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades. ¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay algunos objetos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades “todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Se les entregará por grupos las hojas de trabajo, a la consigna de la docente los niños encierran con un círculo azul el todos los objetos de la librería y con un círculo rojo el grupo de algunos objetos que sirven para recortar. Ficha de Trabajo N°04. Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Lápices, Borradores, Cuadernos, Tajadores, Tijeras</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay menos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. “Ciro Alegría Bazán”
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Caja de sorpresas”

- 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 Minutos
 1.8. Docente : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

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

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío	Juego “Caja de sorpresas ”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar a lo que hay dentro de la caja (contiene: juguetes guitarra, pandereta, tambor, piano, etc)</p> <p>A la voz del docente cada niño toma la cantidad de juguetes que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué productos compraron? 	<p>Caja de sorpresas</p> <p>Siluetas</p> <p>Juguetes.</p>	10 min.	<p>Muestra interés durante la actividad</p> <p>Participa activamente en el juego representando los</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío.</p>			cuantificadores lleno – vacío.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “La caja de sorpresas”</p> <p>Los niños en el patio se encuentran varias cajas donde todos los niños elegirán una caja de sorpresas e identificarán cuales de las cajas estén llenas o vacías.</p>	Silbato Tiza patio	10 min	
	<p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Juguetes guitarra, pandereta, tambor, piano, animales plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué caja está lleno? ¿Qué caja está vacío?</p>	Juguetes guitarra, pandereta, tambor, piano. Animales plásticos	15 minutos 10 min.	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío.

	<p>Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observaron en los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos imágenes de cajas de sorpresas y un papelote, a la consigna de la docente los niños en forma grupal encierran con rojo la caja de sorpresas que se encuentra lleno de objetos y con amarillo la caja de sorpresas que se encuentra vacío de objetos. Ficha de trabajo N°05.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>			
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. “Ciro Alegría Bazán”
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “Animales de la granja”
- 1.6. Fecha** :
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

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

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza colecciones de todos–ninguno objetos	Juego “Animales de la granja”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar a la granja: (La granja contiene : pollos, patos, gallinas, pavos)</p> <p>A la voz del docente cada niño toma la cantidad de animales que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué animales compraron?• ¿Qué color tienen?• ¿De qué tamaño son?• ¿Para qué sirven?• ¿Las han visto antes?• ¿Dónde las conseguimos?• ¿Cuántos animales hay?	siluetas	10 min.	<p>Muestra interés durante la actividad</p> <p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores todos – ninguno.</p>

	El docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar colecciones de todos–ninguno objetos.			
P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos el Juego “La granja”. El juego se inicia cuando el docente forma 2 grupos de 5 niños cada uno, el cual de acuerdo a su indicación, agrupan todas las siluetas de animales de la granja, y además agrupan las siluetas de animales que tienen cuatro patas. El juego termina en un tiempo determinado, gana el grupo que lo haya realizado correctamente. Al terminar el toque del silbato los equipos dejaron de agrupar, comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos” “ningunos”. Presentamos material concreto: Siluetas de animales, piedras, palos, animales plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay más objetos? Con los niños repasamos las cantidades menos que observando los grupos. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra con amarillo donde están todos los animales de la granja y encierra con azul el grupo donde no hay ningún animal	Silbato caja pelotas	10 min	Realiza colecciones de todos–ninguno objetos
		Siluetas de animales Piedras Palos Animales plásticos	15 minutos 10 min.	Representa a través de material gráfico las cantidades de “todos” “ningunos”

	que tiene cuatro patas. Ficha de trabajo N°06. Verbalización Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	Ficha de trabajo		
C I E R R E	Evaluación Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	interrogantes	5 min.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad : Juego "La tiendita"
- 1.6. Fecha :
- 1.7. Duración : 50 Minutos
- 1.8. Docente : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos, a través del juego "La tiendita", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos	Juego “La tiendita”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar a la tienda: (La tienda contiene productos: leche, yogurt, fideos, avena, chocolates, queso, mantequilla, galletas)</p> <p>A la voz del docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.</p>	Canasta siluetas	10 min.	<p>Muestra interés durante la actividad</p> <p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos – pocos.</p>

<p>P R O C E S O</p>	<p>En el aula realizamos el Juego “La tiendita”. El juego se inicia cuando el docente forma 2 grupos de 5 niños cada uno, el cual de acuerdo a su indicación, agrupan todas los productos de la tienda, y además agrupan solo los chocolates que tiene la tienda.</p> <p>El juego termina en un tiempo determinado, gana el grupo que lo haya realizado correctamente.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejaran de agrupar, comparando cantidades utilizando cuantificadores “muchos” “pocos.”</p> <p>Presentamos material concreto: Leche, yogurt, fideos, avena, chocolates, queso, mantequilla, galletas.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay muchos?, ¿Dónde hay pocos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de la tienda y un papelote dibujado dos círculos a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran las imágenes de (muchos – pocos)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra con anaranjado el grupo que tenga muchas galletas y de color azul el grupo que tenga pocas galletas. Ficha de trabajo N°07</p>	<p>leche, yogurt, fideos, avena, chocolates, queso, galletas mantequilla</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos</p>
-----------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

	Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	Ficha de trabajo		
C I E R R E	Evaluación Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		5 min.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad : Juego "Encestando balones"
- 1.6. Fecha :
- 1.7. Duración : 50 Minutos
- 1.8. Docente : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de decir la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, a través del juego "Encestando balones", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos que	Juego “Encestando balones”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a todos los niños a salir ordenadamente al patio.</p> <p>Luego les menciona que hoy entonan una canción arriba debajo de manera rápida.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos grupos hay? • ¿De cuánto es cada grupo? • ¿qué material usaremos? • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Decir la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p>	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores más y menos elementos
	Seguidamente invita a todos los niños a salir al patio donde se les entregara un balón a cada niño y se formara dos grupos colocándose en una fila cada grupo, y se colocará dos cesto plástico en la parte de	Recursos humanos	30 min	

<p>P</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>C</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>O</p>	<p>delante de cada grupo cuando escuchan el silbato lanzan el balón en el cesto participando todos los integrantes de cada grupo, finalmente la docente contará los balones de cada cesto comparando que grupo tiene más que y menos que.</p> <p>Presentamos material concreto: conos, bloques lógicos, botones, cuentas, cubos, balones.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones con los cuantificadores más y menos elementos</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos los cuantificadores “más y menos elementos que”</p> <p>Seguidamente se les entregara una hoja de aplicación donde los niños encierran con verde el cesto donde hay más balones y con color azul, el cesto que tiene menos balones. Ficha de Trabajo N°08.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Cestos</p> <p>pelotas</p> <p>Conos</p> <p>Bloques</p> <p>Botones</p> <p>Cuentas</p> <p>Balones</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>colores</p> <p>Lápiz.</p>		<p>Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad : Juego "Pequeños vagoncitos"
- 1.6. Fecha :
- 1.7. Duración : 50 Minutos
- 1.8. Docente : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de utilizar los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos, a través del juego "Pequeños vagoncitos", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos	Juego "Pequeños vagoncitos"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p>	<p>El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a subir a los tres vagones, donde los niños elegirán su subida.</p> <p>A la voz del docente cada niño subirá al vagón que más le guste.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué color tienen los vagones? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos subieron al vagón amarillo? • ¿Por qué no subieron al vagón marrón” <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Utilizar los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos</p>	<p style="text-align: center;">Siluetas</p>	<p style="text-align: center;">10 min.</p>	<p style="text-align: center;">Participa activamente en el juego representando los cuantificadores todos - algunos elementos.</p>
<p style="text-align: center;">P R O C E S O</p>	<p>Salimos al patio y realizamos el juego “Pequeños vagoncitos”, el cual consiste que el docente indica a todos los niños que se coloquen en forma ordenada en el patio, al frente de todos los niños, el docente mostrará 3 vagones de diferentes colores, el cual al sonido del silbato cada niño subirá a cada vagón de su preferencia.</p>	<p style="text-align: center;">Silbato Tiza Patio costal</p>	<p style="text-align: center;">10 min</p>	<p style="text-align: center;">Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objetos</p>

	<p>Terminada el juego en un tiempo determinado y cuando todos los niños estén subidos en algún vagón.</p> <p>Presentamos material concreto: Vagones, conos, silbato, tiza, costal.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay algunos vagones? Con los niños repasamos las cantidades “todos” “algunos” observando los grupos. Se les entregará por grupos siluetas de los medios de transportes y comunicación donde encerrarán con verde todos los medios de transporte y con amarillo algunos medios de transportes. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo. Ficha de trabajo N°09 Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Vagones, conos, silbato.</p> <p>Ficha trabajo</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	
<p>C I E R R E</p>	<p>Evaluación Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Interrogantes</p>	<p>5 min.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad : Juego "Cajita mágica"
- 1.6. Fecha :
- 1.7. Duración : 50 Minutos
- 1.8. Docente : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío, a través del juego "Cajita mágica", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío	Juego "Cajita mágica"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I	El docente invita a todos los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas, e invita a los niños y niñas a jugar lo que hay dentro de la cajita mágica (contiene: muñeca, ollitas, carros, aviones)	Cajita mágica	10 min.	Muestra interés durante la actividad

	<p>Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observaron en los grupos.</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de materiales y un papelote dibujado dos cajitas mágicas, a la consigna del docente, los niños colorean de color amarillo la cajita que se encuentre llena y de color verde la cajita que se encuentre vacía. Ficha de Trabajo N°10.</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	Ficha trabajo		
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego "La carta"
- 1.6. Fecha** :
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de emplear los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos, a través del juego “La carta”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.	Juego “La carta”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a los niños a sentarse en sus sillas, formando un semicírculo.</p> <p>Luego les menciona que el cartero ha enviado una carta y la docente indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué actividades serán?• ¿Quiénes participaran?• ¿Ustedes han enviado alguna vez una carta? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Emplear los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.</p>	Siluetas	10 min.	<p>Muestra interés durante la actividad</p> <p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores uno - ninguno.</p>

P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos el juego “La carta”, todos los niños al escuchar el nombre de uno de ellos ira corriendo a coger la pelota para poder atrapar diciéndole su nombre y lanza la pelota al compañero que nombró.	Silbato Tiza patio	10 min	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.
	El juego termina cuando el niño menciona un nombre que no es de sus compañeros y ningún niño irá a coger la pelota.		15 minutos	
	Presentamos material concreto: Carta, Pelota, botones, palos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay más objetos? Con los niños repasamos las cantidades uno – ninguno observando los grupos. Se les entregará por grupos siluetas de imágenes de materiales y un papelote, a la consigna del docente, los niños colorean de color amarillo el grupo de juguetes donde hay una pelota y de color azul el grupo de juguetes donde no hay ninguna pelota. Ficha de Trabajo N°11. Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	Carta Pelota Botones Palos Ficha de trabajo	10 min.	

C I E R R E	Evaluación Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?	interrogantes	5 min.	
----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------	--------	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad : Juego "Lanzando la pelota"
- 1.6. Fecha :
- 1.7. Duración : 50 Minutos
- 1.8. Docente : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones de todos–ningunos objetos, a través del juego "Lanzando la pelota", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	Juego "Lanzando la pelota"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

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

	<p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades. ¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay ningún objeto?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades “todos” “ningunos” observando los grupos.</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra de rojo el cesto donde se encuentren todas la pelotas y de color anaranjado el cesto donde no hay ninguna pelota. Ficha Trabajo N°12.</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Animales plásticos</p> <p>Ficha de trabajo</p>		
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. “Ciro Alegría Bazán”
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego “El trencito”
- 1.6. Fecha** :
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

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

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué	Juego “El trencito”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a los niños a sentarse en sus sillas, menciona e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué actividades serán?• ¿Quiénes participaran?• ¿Qué haremos? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Decir la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.</p>	Recursos humanos	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores más y menos elementos

<p>P R O C E S O</p>	<p>Salimos al patio y realizamos el juego “El trencito”.</p> <p>El docente invita a todos los niños a realizar el juego el trencito, en el cual tres niños inician formando un vagón, cada uno de ellos lleva con máscaras de un animal diferente mascara de perro, gato, oveja este tren paseara alrededor de los demás niños los cuales también se colocaran una máscara con uno de los animales que forman dicho tren el cual irá creciendo poco a poco ya a través del sonido de silbato otro niño deberá estar atento para continuar con dicho tren hasta lograr que todos los animales suban al tren En el aula preguntaremos a los niños ¿Qué hicimos en el patio? ¿A que hemos jugado? ¿Qué animales fueron los que menos subieron?</p> <p>Presentamos material concreto: Piedras, vagones, botones, palos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades más que observando los grupos. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Colorea de color verde el tren que tiene más vagones y de color azul el tren que</p>	<p>Piedras, vagones, botones, palos.</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué</p>
----------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

	<p>tiene menos vagones. Ficha de Trabajo N°13</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>			
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego "Gorritos de colores"
- 1.6. Fecha** :
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos, a través del juego "Gorritos de colores", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.	Juego “Gorritos de colores”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>El docente invita a los niños a sentarse en sus sillas formando un semicírculo.</p> <p>La docente menciona e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Qué haremos con las gorritos? <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: Expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.</p>	Canasta siluetas	10 min.	<p>Muestra interés durante la actividad</p> <p>Participa activamente en el juego representando los cuantificadores muchos – pocos.</p>
P R O C E S O	<p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Gorritos de colores”.</p> <p>El docente invita a los niños a colocarse unos gorritos de colores</p> <p>Luego entrega a cada niño una gorra de diferente color (rojo, amarillo, verde) , los niños se desplazan nuevamente por el patio al compás de una pandereta al dejar de sonar el docente nuevamente</p>	gorra	10 min	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.

R E	¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?			
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I.- Datos Informativos:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. "Ciro Alegría Bazán"
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juego "Vasos de colores"
- 1.6. Fecha** :
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : EVANGELISTA MELCHOR RAMON

II. Aspectos Didácticos:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío, a través del juego "Vasos de colores", mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío	Juego "Vasos de colores"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

	<p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué vaso está lleno? ¿Qué vaso está vacío Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observando los grupos.</p> <p>Se les entregará las fichas de trabajo donde: Colorea el vaso que está lleno con agua y encierra el vaso que está vacío. Ficha de trabajo N°15</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>vasos de colores, botones</p> <p>Ficha de trabajo</p>	<p>10 min.</p>	
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Interrogantes</p>	<p>5 min.</p>	

2.3. Evaluación de salida

TABLA 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR CUANTIFICADORES

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.	Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto.	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.
		NOCIÓN DE CUANTIFICADORES					
1	HEYDI	A	A	A	A	A	A
2	YESELIA	A	A	A	A	A	A
3	KAREN	A	A	A	B	A	B
4	NEYVER	A	A	A	A	A	A
5	JHOANN	B	B	B	C	B	B
6	EMELY	A	A	A	A	A	A
7	WILMER	A	A	A	A	A	A

8	RUSBEER	A	A	A	A	A	A	
9	CRISTHIAN	A	A	A	A	A	A	
10	YOEL	A	A	A	A	A	A	
PUNTAJE		A	9	9	9	8	9	8
		B	1	1	1	1	1	2
		C	0	0	0	1	0	0
PORCENTAJE		A	90%	90%	90%	80%	90%	80%
		B	10%	10%	10%	10%	10%	20%
		C	0%	0%	0%	10%	0%	0%

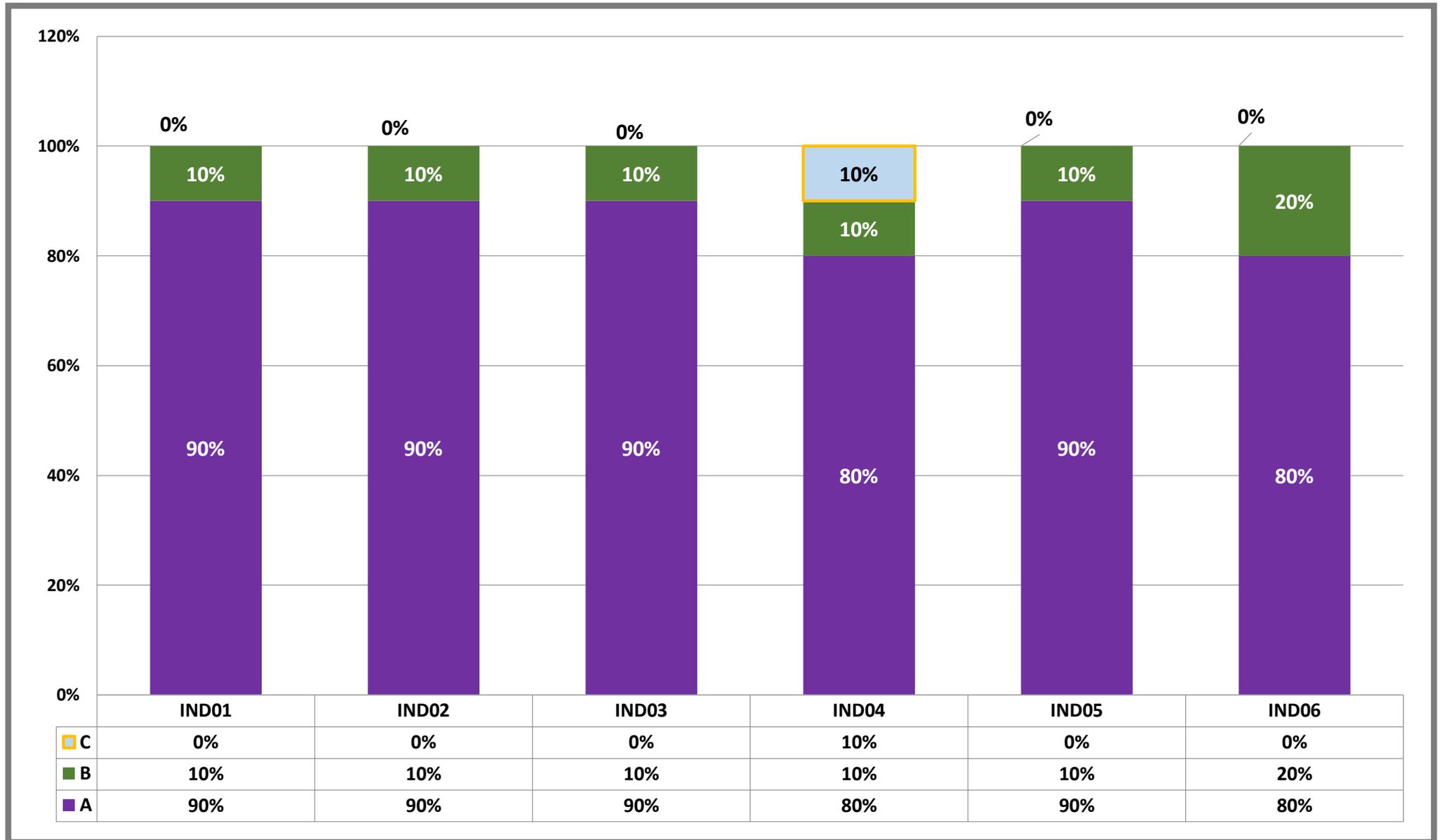
Fuente: Evaluación salida mayo 2018

TABLA 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INDICADORES		EVALUACION DE ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.	9	90%	1	10%	0	0%	87%	12%	1%
	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.	9	90%	1	10%	0	0%			
	Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto.	9	90%	1	10%	0	0%			
	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.	8	80%	1	10%	1	10%			
	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	9	90%	1	10%	0	0%			
	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	8	80%	2	20%	0	0%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida mayo 2018

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida mayo 2018

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

En la tabla N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el nivel de cuantificadores; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas, en los niños 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 87%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 12% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 1%, todo con respecto a una población de 10 niños (100%).

Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes: expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos, emplean los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos, utilizan los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto, dicen la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío y realizan colecciones de todos–ningunos objetos.

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

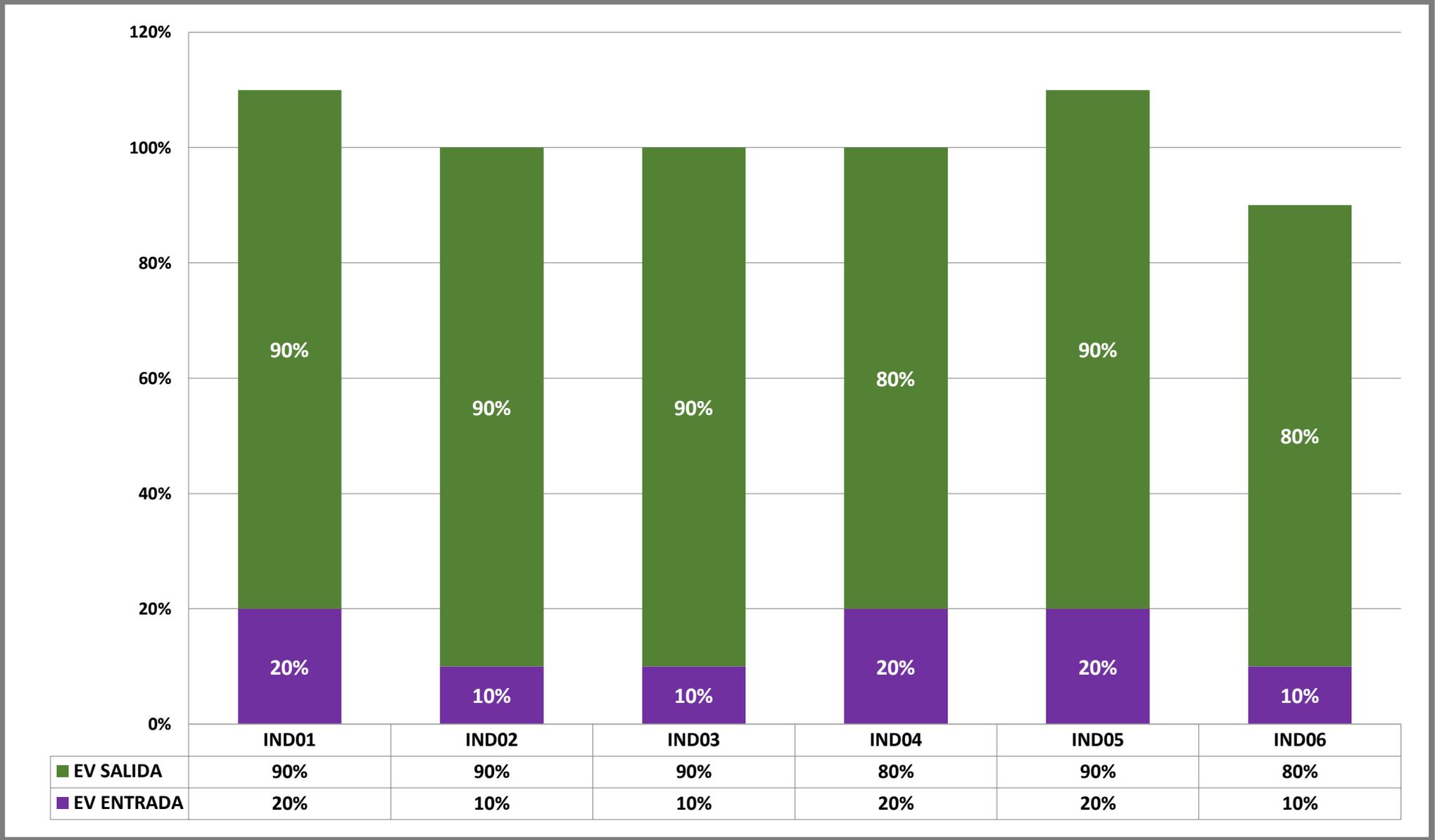
2.4. Resultados Finales

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

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.	2	20%	9	90%	70%
	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.	1	10%	9	90%	80%
	Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto.	1	10%	9	90%	80%
	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.	2	20%	8	80%	60%
	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	2	20%	9	90%	70%
	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	1	10%	8	80%	70%
PROMEDIO						72%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – mayo 2018

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – mayo 2018

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

En la tabla N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades lúdicas, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 72%.

Se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 15%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 87%, ambos respecto de una población de 10 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 72%, de esta manera los niños quienes: expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos, emplean los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos, utilizan los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto, dicen la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío y realizan colecciones de todos–ningunos objetos.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el nivel del desarrollo de noción de cuantificadores, entre el 10% al 20%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores con logros entre 80% y 90%.

Según los resultados obtenidos, los 10 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de cuantificadores.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo del nivel de cuantificadores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños: no emplean los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos, pocos utilizan los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto y otros no realizan colecciones de todos–ningunos objetos.
- Se diseñó y aplicó un programa de actividades lúdicas basado en actividades lúdicas según Lev. Vigotsky que implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichas actividades lúdicas para desarrollar el nivel de cuantificadores.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, el logro de aprendizaje se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) estos logros se deben a la aplicación de un programa de actividades lúdicas, donde los niños: Expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos, emplean los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos, utilizan los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza un promedio del 72%; esto se debe a la aplicación de un programa de actividades lúdicas, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones

- A los docentes de la Institución Educativa Inicial “Ciro Alegría Bazán” del Caserío San Pedro de Landa, Distrito de Huarmaca, Provincia de Huancabamba, Región Piura;, se le sugiere aplicar el programa de actividades lúdicas, en el proceso de desarrollo de la noción de cuantificadores, con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial.
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación del programa de actividades lúdicas, para el desarrollo de cuantificadores, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.
- El programa de actividades lúdicas, son necesarias para mejorar el nivel de cuantificadores porque ayudan al niño a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos conocimientos en actividades lúdicas fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.
- El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje de la noción de cuantificadores, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias de cuantificadores, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cinco años.

Bibliografía

- Alcina, Ángel (2009). Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao
- Bowman, B. (1993) Early childhood and school success. *Electronic Learning*, Feb 1993, 12, 5 pp. 23 (1).
- Briceño, Raúl (1995) "Pedagogía del Arte para Niños", Edición Huánuco, Editorial Leoncio Prado.
- Brougère, G. (1997). De juguete a juguete en educación preescolar. *Revista Francesa de Pedagogía* 119, 47-56.
- Broitman, C.; Itzcovich, H. Y Parra, C. (1995). Documento Curricular 1. Matemática. Secretaría de Educación. GCBA.
- Cabero, J (2001) Uso de los medios audiovisuales, informáticos y las NNTT en los centros andaluces.
- Cascallana, T.(1998)Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
- Centauro Editores (2005). Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
- Chadwick, M. (1990) Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
- Cofre, A. (1981) Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A. (1987) Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
- Cortez, V. (2007) Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- Cratty, B.J. "Desarrollo perceptual y motor en los niños". Ed. Paidós. Barcelona – España. 1990
- Dirección de educación preescolar (1984) Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- Fernández, José (1995).Didáctica de la matemática en la educación infantil
- Gálvez, G. (1985). La didáctica de las matemáticas en Parra, Saiz op.cit. Lerner, D. (1992). La matemática en la escuela. Buenos Aires: AIQUE.
- García Núñez, Juan A. "Psicomotricidad y educación infantil". Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004

Kelly, K.; Schorger, J. (2001). "Let's Play 'Puters": Expressive Language Use at the Computer Center. *Information Technology in Childhood Education Annual*, (Annual 2001) pp. 125.

Lapierre, Aucouturier(1977). *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.

Lapierre (1977). *Educación psicomotriz en la escuela maternal*. Editorial Científico Médica.

Lapierre, Aucouturier (1977). *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.

Novoa, M. (2011). *Aplicación de un programa de actividades para el desarrollo matemático de niños y niñas de 5 años de la Institución Inicial nº89 "Nuestra Señora del Carmen" en el distrito del Callao*. Tesis. Lima: Universidad Enrique Guzmán Valle

Piaget, J (1968), *Teoría del desarrollo cognitivo de la matemática*. Ed. Paidos.

Piaget, J (1965), *Desarrollo de las actividades lúdicas*. Ed. Paidos.

Peltier, M. L. (1995). *Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia*. México.

Solé, I (2006), *Cuantificadores de la matemática*. Ed. Paidos.

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

Vargas de Zuzunaga (1995) *Manual de evaluación preescolar guía para el profesor*.Perú.

Vigotsky, L (1979), *teoría constructivista del juego*. Electronic Learning.

Weinstein (1998) *Cuantificadores Matemáticos*. Madrid. Editorial Santillana

ANEXOS

ANEXO N° 01

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL
DESARROLLO DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS**

Nombre:.....

N°	INDICADORES DE CUANTIFICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos – pocos.			
02	Emplea los cuantificadores de uno – ninguno al reconocer los objetos.			
03	Utiliza los cuantificadores todos, algunos en colecciones de objeto.			
04	Dice la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.			
05	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.			
06	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.			

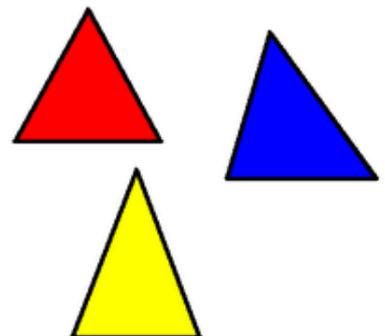
ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N° 01

JUEGO “RECOLECTANDO OBJETOS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo azul el grupo donde hay muchos triángulos y con un círculo rojo donde hay pocos triángulos.



FICHA DE TRABAJO N° 02

JUEGO “A LA ORDEN DEL REY”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo verde el árbol donde hay una manzana y con un círculo amarillo donde hay ninguna manzana.



FICHA DE TRABAJO N° 03

JUEGO "LLEGANDO A LA CASITA"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo verde el grupo donde se observan más casitas y marca con un aspa (X) el grupo donde se observan menos casitas.



FICHA DE TRABAJO N° 04

JUEGO "LA LIBRERÍA"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo azul el todos los objetos de la librería y con un círculo rojo el grupo de algunos objetos que sirven para recortar.



FICHA DE TRABAJO N° 05

JUEGO “CAJA DE SORPRESAS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con rojo la caja de sorpresas que se encuentra lleno de objetos y con amarillo la caja de sorpresas que se encuentra vacío de objetos

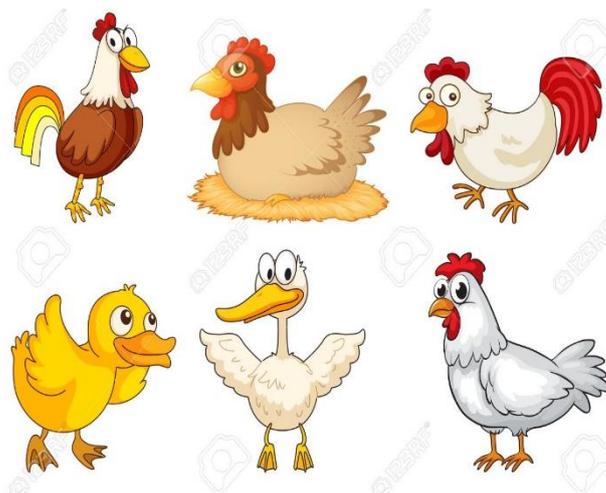
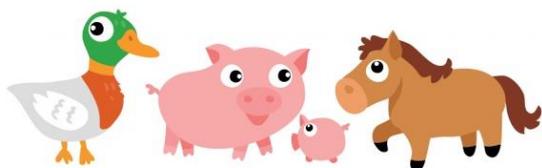


FICHA DE TRABAJO N° 06

JUEGO "ANIMALES DE LA GRANJA"

Nombres y Apellidos:.....

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



FICHA DE TRABAJO N° 07

JUEGO “LA TIENDITA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con anaranjado el grupo que tenga muchas galletas y de color azul el grupo que tenga pocas galletas.



FICHA DE TRABAJO N° 08

JUEGO “ENCESTANDO BALONES”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierran con verde el cesto donde hay más balones y con color azul, el cesto que tiene menos balones.



FICHA DE TRABAJO N° 09

JUEGO “PEQUEÑOS VAGONCITOS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con verde todos los medios de transporte y con amarillo algunos medios de transportes terrestre.

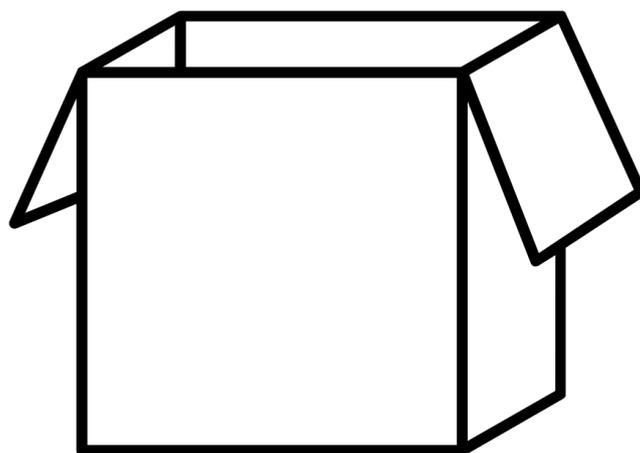


FICHA DE TRABAJO N° 10

JUEGO "CAJITA MÁGICA"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color amarillo la cajita que se encuentre llena y de color verde la cajita que se encuentre vacía



FICHA DE TRABAJO N° 11

JUEGO "LA CARTA"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorear de color amarillo el grupo de juguetes donde hay una pelota y de color azul el grupo de juguetes donde no hay ninguna pelota

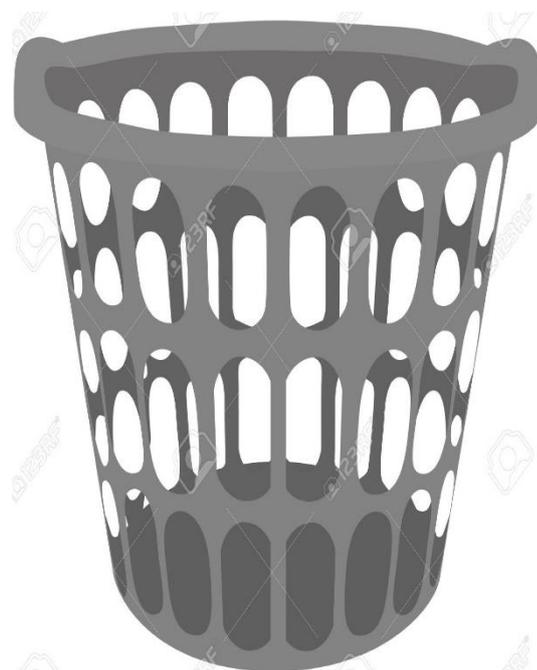


FICHA DE TRABAJO N° 12

JUEGO "LANZANDO LA PELOTA"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra de rojo el cesto donde se encuentren todas la pelotas y de color anaranjado el cesto donde no hay ninguna pelota.

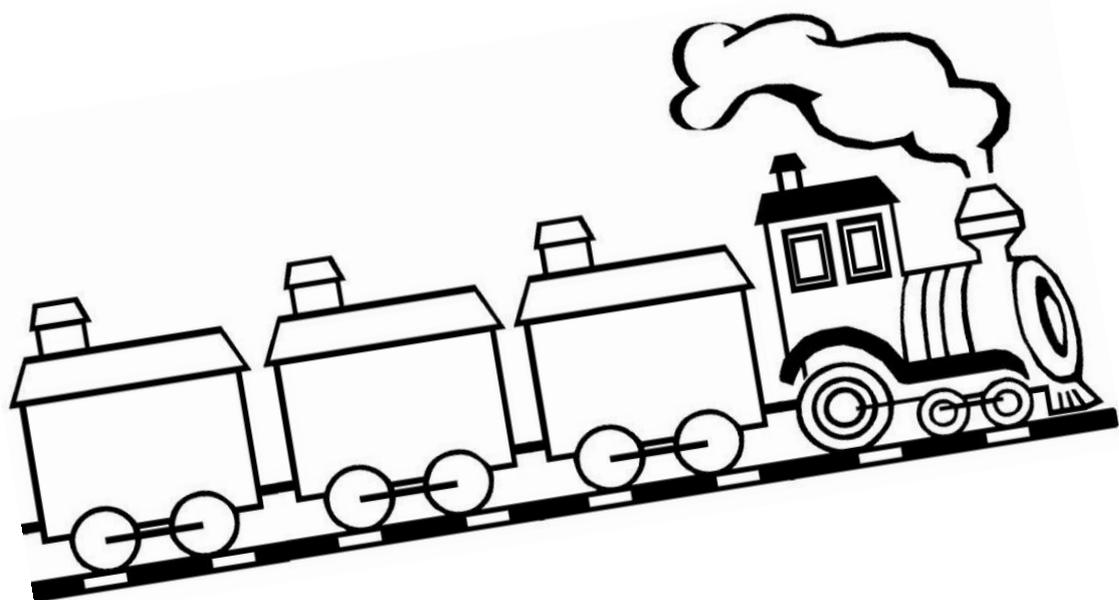
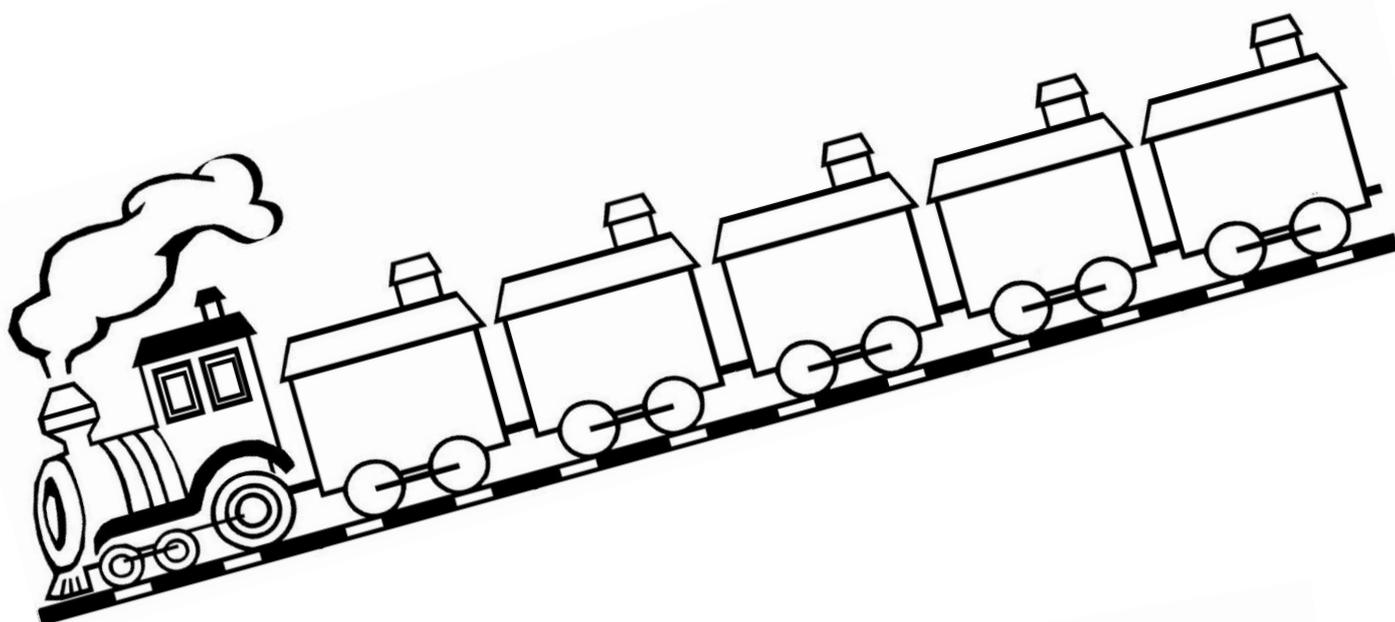


FICHA DE TRABAJO N° 13

JUEGO "EL TRENCITO"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color verde el tren que tiene más vagones y de color azul el tren que tiene menos vagones.



FICHA DE TRABAJO N° 14

JUEGO "GORRITOS DE COLORES"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra de color rojo donde están muchos gorritos y de color verde donde están pocos gorritos.

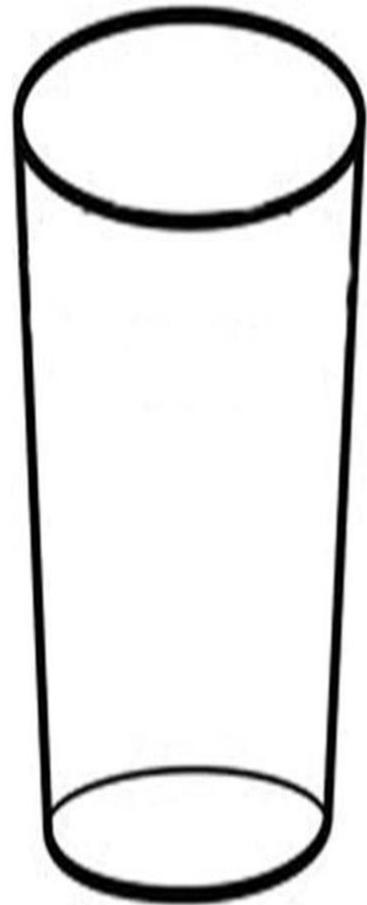
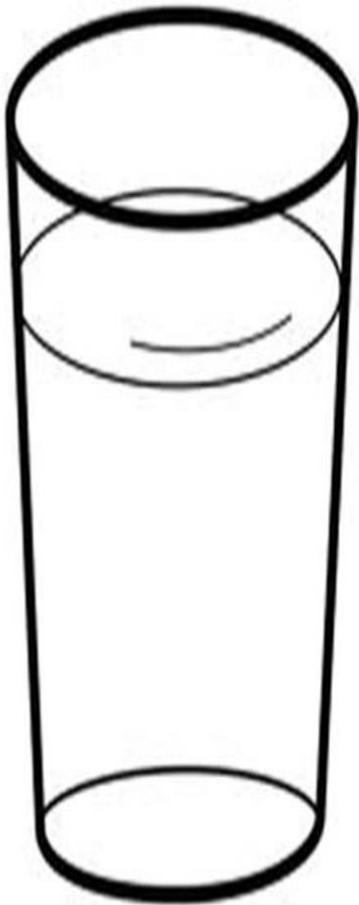


FICHA DE TRABAJO N° 15

JUEGO "VASOS DE COLORES"

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea el vaso que está lleno con agua y encierra el vaso que está vacío.



ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA





CONSTANCIA