UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POS GRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO

PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°10826 "CARLOS CASTAÑEDA IPARRAGUIRRE" DEL PUEBLO JOVEN LUJÁN, DISTRITO DE JOSÉ LEONARDO ORTIZ, PROVINCIA CHICLAYO, REGIÓN LAMBAYEQUE."

AUTORAS:

QUIROZ QUISPE ALICE MABEL

LLANOS MARRUFO YTALA UMBELINA

ASESORA: MG. MERCY PAREDES AGUINAGA

LAMBAYEQUE 2017

DEDICATORIA

A nuestros padres,

Seres que siempre estarán con nosotras,

y que nos enseñaron que lo pequeño es hermoso

y siempre acompañarnos con paciencia y consejo.

Alice e Ytala

AGRADECIMIENTO

A todos los niños, nuestros

alumnos.

Que nos permiten cada día

Superarnos profesional y

humanamente,

Ya que son nuestra inspiración

y aspiración de llegar a ser

Verdaderas maestras.

Alice e Ytala

INDICE

Dedicatoria…….. 2

Agradecimiento…… 3

Presentación…… 5

MARCO REFERENCIAL…… 8

1.1. REFERENCIA TEÓRICO CONCEPTUAL…… 9

1.1.1. Planteamiento Teórico…… 9

1.1.1.1. Teoría adquisición de cantidad de Piaget…… 10

1.1.1.2. Teoría actividades lúdicas según Lev Vygotsky…… 11

1.1.2. Referencia conceptual…… 13

1.2. PROPÓSITO DE LA INTERVENCIÓN……..25

1.2.1. Objetivo general…… 25

1.2.2. Objetivos específicos…… 25

1.3. Estrategias de Intervención…… 26

1.3.1. Coordinaciones previas…… 26

1.3.2. Metodología especifica…… 26

1.3.3. Cronograma…… 28

II.CONTENIDO…… 29

2.1 Evaluación de entrada…… 30

2.2. Propuesta o programa…… 37

2.3. Evaluación de salida…… 85

III. CONCLUSIONES O RECOMENDACIONES…… 94

Conclusiones…… 95

Recomendaciones…… 96

Bibliografía……97

Anexos…… 99

RESUMEN

Los niños y niñas en edad infantil presentan en su gran mayoría dificultades para desarrollar habilidades necesarias para comprender los números, ya que esto Implica además comprender que las cantidades permanecen constantes, constituyéndose como un todo permanente, independiente de los posibles cambios de forma o posición de sus partes.

Esta propuesta pedagógica, se apoya teóricamente en la teoría psicogenética de Piaget, para quien la construcción del número se da a partir de las relaciones de clasificación, de seriación y de correspondencia, pues a través de ellas el niño va organizando la realidad, según sus semejanzas y sus diferencias. Según Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación; por ejemplo, cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie.

La noción de cantidad es una tarea muy importante a realizar con los niños ya que desarrolla el pensamiento lógico.
Según Lev Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).El juego es, ante todo, una de las principales, o, incluso, la principal actividad del niño.

A través de las actividades lúdicas se busca favorecer, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

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

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

PRESENTACION

El Distrito de José Leonardo Ortiz. Es uno de los veinte distritos de la provincia de Chiclayo, ubicada en el departamento de Lambayeque. Su clima es cálido, templado, seco, de abundante sol la mayor parte del año, sus suelos son limosos y muy profundos. El comercio es una de las principales actividades, debido a la existencia del complejo comercial Moshoqueque donde se comercializan productos agrícolas, ganaderos y otros de la región.

La Institución Educativa N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre", del Distrito de José Leonardo Ortiz, pueblo joven Luján, es una institución que cuenta con los niveles de primaria e inicial. Fue con Resolución Directoral N° 002384 del 07 de noviembre de 1975 y el 25 de octubre del 2002, amplía sus servicios hacia los niños del nivel inicial con R.D. N°4209.

Está ubicada en la calle Chile cuadra 10 sin número, colindando con las calles: Puerto Rico, Argentina y Paraguay del pueblo joven Luján, distrito de José Leonardo Ortiz provincia de Chiclayo.

Esta escuela nace gracias a la iniciativa de interesados pobladores asesorados por un grupo de señoritas: Angélica Cobeñas Ruiz y Magdalena Quiroz Ruiz, estudiantes del último semestre de estudios del Instituto Superior Pedagógico "Sagrado Corazón de Jesús"- Chiclayo, quienes con apoyo de instituciones públicas lograron construir dos aulas que albergaron a más de 100 niños. Se inicia con un área de 2000 m2, donados por los esposos Ruiz Rolando, cuya área fue ampliada en 682 m en 1984 y en la actualidad cuenta con un área de 2 682.m2.

Es una Institución Educativa de éxito en el mejoramiento continuo preferentemente para los alumnos de la Región Lambayeque a quienes ofrece un clima institucional saludable, trazado en principios axiológicos, pedagógicos, psicológicos y en valores de : Amor, Respeto, Trabajo, Responsabilidad, Democracia, Justicia, y cultura afectiva, con desempeño Laboral Eficaz, traducido en una educación de calidad con elevado rendimiento pedagógico, mediante el uso de métodos, técnicas y estrategias estimulantes e innovadoras, formando educandos capaces de resolver problemas esenciales de su vida, conformando más tarde una sociedad justa, veraz y trabajadora

Su primer director fue don Matías Tilla Vásquez, posteriormente llega el profesor Segundo Mago Cieza, quien permanece desde 1981 hasta 1983, continuando el

señor profesor Salvador Zeña Castillo, quien permaneció por más de 20 años, siendo jubilado el 2 de mayo del 2002 al solicitar su cese definitivo.

En marzo del 2015, por concurso del MINEDU, llega el Mg. Oscar Barboza Díaz como director y por cese de la subdirectora el Lic. Carlos Mera Delgado como subdirector, quienes se encuentran hasta la actualidad.

La Institución labora 25 docentes del nivel primario, 4 docentes del nivel inicial, 5 Auxiliares de Educación contratadas, 3 Administrativos, un guardián.

El personal docente, lleva la misión encomendada de ser docentes eficientes, eficaces e innovadores como profesional., garantizando un desarrollo armónico del niño acorde con los diferentes avances educativos y tecnológicos, fomentando el desarrollo del niño con actividades innovadoras para potencializar sus capacidades.

Los padres de familia se dedican al comercio en su mayoría, siendo su fuente de trabajo el mercado de Moshoqueque. Son personas que se preocupan por su educación, la cual se ve reflejada en la responsabilidad demostrada con sus hijos

Los padres de familia cuentan en su mayoría con una instrucción de Educación Secundaria y en muchos casos no tienen formación superior, además, se ven limitados a asumir sus responsabilidades por las actividades que desempeñan y para apoyarlos educativamente. Un buen número de padres de familia no cuentan con trabajo fijo son trabajadores independientes y pequeños comerciantes.

Los principales problemas de la población escolar son la desnutrición escolar, malos hábitos de alimentación, hogares desorganizados, alcoholismo y drogadicción.

Tiene una población escolar de 722 niños, siendo 600 del nivel primario y 122 del nivel inicial, de las edades de 04 a 05 años en los turno de mañana y tarde.

Cuenta con una infraestructura de material noble, de dos niveles, con aulas amplias, cómodas, ventiladas e iluminadas.

Se cuenta con el Centro de Recursos Tecnológico, laboratorio, Soporte pedagógico para el nivel primario.

El ambiente del nivel inicial se encuentra cercado con columnas de fierro de colores, lo que les da a los niños más seguridad, y así impide que los alumnos de primaria tengan contacto con los pequeños. Cuentan con juegos recreativos, aulas con TV

y DVD, lo que facilita el uso de los medios audiovisuales en las actividades pedagógicas y recreativas de los niños.

El grupo de estudio es la sección de 4 años aula Turquesa constituida por 27 niños a cargo de la docente Rosa María Bernal.

A través de los resultados de la evaluación de entrada, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños referente a la noción de cantidad que a continuación detallamos:

- Al contar o formar una cantidad de objetos muchas de las veces se equivocan y luego vuelven a repetirlo.
- Al ordenar las cantidades con los números aun no lo reconocen.
- No usan las colecciones de cantidad en forma correcta: hay poquitito, arto, como mucho hay, etc.
- Al realizar las sesiones de aprendizaje no expresan las comparaciones de cantidades.

Luego de haber visualizado las dificultades encontradas hemos tenido a bien aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cantidad estas actividades se encuentran programadas, dosificadas de acuerdo a su edad y con materiales pertinentes.

El Trabajo Académico en su estructura presenta tres partes:

Parte I: Denominado Marco referencial, trata de reunir y plantear los aspectos de la referencia teórica y filosófica, además la referencia conceptual que ha orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos de intervención y estrategias de intervención.

Parte II: Denominado Contenido, está conformado por la evaluación de entrada, Programa didáctica (Actividades Lúdicas) la evaluación de salida, y Resultado finales

Parte III. Al finalizar trabajo académico se encuentra las conclusiones, recomendaciones.

Por último resulta necesario resaltar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, las cuales buscan el perfeccionamiento de las docentes del nivel inicial, quienes se encuentran comprometidas en la solución de problema en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemática, lo cual permitirá adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica

educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla. De investigación busca desarrollar la noción de cantidad a través de un eficiente programa de actividades lúdicas. El presente Informe Técnico profesional está diseñado para que los niños y niñas de la sección de 04 años ejerciten y fortalezcan dicha noción.

Las autoras

I.
Marco Referencial

I. Marco Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Planteamiento teórico

1.1.1.1. Teoría adquisición cantidad de Piaget

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

Primera: El conocimiento lógico-matemático no es directamente enseñable porque está construido a partir de las relaciones que el niño mismo ha creado entre los objetos, y cada relación subsiguiente que él cree es una relación entre las relaciones que el creo antes. Los procesos implicados en esta construcción son la abstracción reflexiva y la equilibración.

Segunda: No hay nada arbitrario en el conocimiento lógico-matemático, y si alguna vez el niño lo construye, lo construirá siempre hacia una mayor coherencia. Todos los niños normales antes o después, dominaran la inclusión de clases sin una sola lección de inclusión de clases.

De acuerdo a Piaget, el número es una síntesis de dos tipos de relaciones que el niño establece entre los objetos. Una es el orden y la otra es la inclusión jerárquica. Los trabajos realizados por Piaget han demostrado que la comprensión de las matemáticas elementales es función de la construcción de nociones lógicas, las cuales se requieren como prerrequisito y son: cuantificadores, clasificación, seriación, secuencia, correspondencia, conservación de la cantidad que el niño elabora espontáneamente en interacción con su ambiente, tal como él construye su lengua materna o su conocimiento del mundo de acuerdo a su propia cultura.

Esta propuesta pedagógica, se apoya teóricamente en la teoría psicogenética de Piaget, para quien la construcción del número se da a partir de las relaciones de clasificación, de seriación y de correspondencia, pues a través de ellas el niño va organizando la

realidad, según sus semejanzas y sus diferencias. Según Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación; por ejemplo, cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie.

Las operaciones mentales sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad y la equivalencia, término a término.

(Piaget 1978) hace referencia a dos grandes conocimientos físico o descubrimiento que hace referencia a las características externas de los objetos (color, forma, tamaño y grosor) la información que el niño extrae del objeto lo interioriza a través de la observación la manipulación y la experimentación y el conocimiento lógico matemático o invención, se trata de una actividad mental que el niño realiza basada en la información que extrae de su acción sobre el objeto (asociarlo, compararlo, relaciones de igualdad, semejanza). La experiencia lógico matemática no puede tener lugar sin la experimentación física y viceversa

La pedagogía señala que los maestros deben propiciar experiencias, actividades, juegos y proyectos que permitan a los niños desarrollar su pensamiento lógico mediante la observación, la exploración la comparación y la clasificación de objetos. Para Piaget el conocimiento lógico es la coronación del desarrollo psíquico y constituye el término de una construcción activa de un compromiso con el exterior, los cuales ocupan toda la infancia.

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

1.1.1.2. Teoría actividades lúdicas según Lev Vigotsky

Según Lev Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan

escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).El juego es, ante todo, una de las principales, o, incluso, la principal actividad del niño.

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

Esto no agota los sentidos posibles y la variedad de formas de la actividad de juego del niño, sólo pretende acotar en cuáles de esos sentidos o variedades el juego protagoniza un rol central en el desarrollo del niño, en qué condiciones o cuáles de sus procesos implican la creación de Zonas 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".

Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que, inicialmente, una puerta cerrada debe abrirse, y un timbre debe tocarse. Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por

ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera.

Un punto de suma importante para Vygotsky es la cultura: teoría socio-cultural:

- La cultura se adquiere por el ambiente en donde nacimos y nos hemos desarrollado y es transmitida socialmente: socialización.
- La cultura determina la formación de una sociedad, la cultura es el resultado de las condiciones socioculturales donde se interactúa.
- Por otro lado, en la tesis de Vygotsky donde habla de los procesos psicológicos superiores explica que estos se dan dos veces, uno de manera Interpsicológica, entre personas y después de manera interior o sea intrapsicológica, ("al lugar que fueres has lo que vieres"), ejemplo vas a los Estados Unidos, por lo tanto haces lo que se hace ahí, porque te adaptas a esa sociedad. por lo tanto los procesos psicológicos superiores son acorde a su ambiente sociocultural.
- Otro tema de suma importancia es el papel que juega el adulto en la adquisición de los procesos psicológicos superiores, por ejemplo el adulto transmite el lenguaje, el educando aprende el idioma desde muy pequeño porque entra en contacto con la cultura en la que está desarrollándose, es cuando están inmersos en un medio ambiente social y cultural.
- El papel es determinante para que el sujeto opere su zona de desarrollo próximo, es aquello que no sabes pero que puedes llegar a aprender con la ayuda de otro, ejemplo yo no sé nada de carpintería, pero si me ayuda un experto yo voy a aprender a hacer una silla. Por lo tanto es la interacción que se da en el otro, con el experto que transmite sus valores y el lenguaje social.

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

enfrentarse a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente.

1.1.1.2. Referencia Conceptual

Concepto de matemática

La matemática es la ciencia de estructurar una realidad estudiada, es el conjunto de sus elementos, proporciones, relaciones y patrones de evolución en condiciones ideales para un ámbito delimitado.

La matemática es la ciencia deductiva que se dedica al estudio de las propiedades de los entes abstractos y de sus relaciones.

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

Es importante que el niño construya por si mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus posibilidades y tomando en cuenta sus conocimientos previos y que llegue a utilizar los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.

Nociones básicas de la matemática

El desarrollo de las nociones matemáticas básicas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos físicos, su entorno y situaciones de su diario vivir. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones, comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos.

Las nociones básicas de la matemática están insertos en el pensamiento matemático del niño, ya que son aprendizajes base en edades tempranas particularmente en los niños de cuatro años. Por lo tanto debemos considerar cinco ejes en todo aprendizaje del niño, especialmente en el desarrollo de las nociones matemática: los ejes fundamentales son:

Bienestar: los niños de 0 a 6 años deben tener la experiencia de un entorno en el que se promueve la salud, se alimenta su bienestar emocional y se vela por su seguridad y protección.

Pertenencia: los niños y sus familias deben tener la experiencia de un entorno en el que la conexión con la familia y el mundo se afirme y amplié; deben de sentirse cómodos con las rutinas, costumbres y hechos habituales, como miembros de una comunidad en la que se conocen las conductas aceptables y los límites.

Contribución: el entorno del niño debe ofrecer las mismas oportunidades de aprendizaje, independientemente de género, habilidad, procedencia étnica y experiencia previa; debe afirmarlos como individuos y debe animarlos a aprender con y a través de los demás.

Comunicación: la interacción con el entorno debe fomentar tanto el desarrollo de habilidades comunicativas verbales y no verbales con unos propósitos concretos como la vivencia de experiencias y símbolos de la propia cultura y de otras culturas, y el descubrimiento y desarrollo de diferentes formas de ser creativo y expresivo.

Exploración: la interacción con el contexto debe fomentar tanto la confianza en el control del propio cuerpo, como la adquisición de estrategias de pensamiento y razonamiento para la exploración activa del entorno, finalmente ha servir para dar sentido a los mundos natural, social, físico y material.

En virtud a lo anteriormente mencionado, podemos deslindar entonces la importancia de estos ejes en la educación matemática en las primeras edades, ya que, al encontrase en edades sensoriales el niño tienen necesidades básicas como las mencionadas anteriormente que deben de ir de la mano con el aprendizaje, para que el niño se sienta bien, seguro, en confianza en el contexto y logre adquirir el conocimiento.

Es así que la educación matemática y desarrollo del pensamiento lógico matemático requiere de una muy buena educación sensorial y una buena psicomotricidad con el objetivo de preparar a los niños para un óptima adquisición del pensamiento lógico matemático y solidificar bases para aprendizajes posteriores más complejos.

Noción de cantidad

Se denomina cantidad a todo aquello que es medible y susceptible de expresarse numéricamente, pues es capaz de aumentar o disminuir. En Matemática, las cantidades positivas son las que se agregan unas a otras, y las negativas las que disminuyen el valor de las cantidades positivas a las que se contraponen. Las cantidades continuas son aquellas cuyas unidades no están separadas entre sí, como cuando se mide un recipiente que contiene agua o aceite. Lo opuesto son cantidades discretas. Las cantidades imaginarias son las de índice par de una cantidad negativa. Se llaman así pues extraer esa raíz es imposible. Las que no son imaginarias son reales. Las que miden cosas de la misma especie son cantidades homogéneas y heterogéneas en caso contrario

Según Córdova (2012) “Cantidad, es el valor o cardinal que resulta, en general, de la medida o comparación de magnitudes. Para expresar el resultado de la medida, usamos los números”. (Propuesta Pedagógica para la adquisición de número, 40).

Alsina (2007) considera que uno de los aspectos que se debe priorizar en la Educación Inicial hacia la construcción del número, consiste en destacar el número (cantidad) más que el reconocimiento del numeral (símbolo) (Módulo de Actualización en Didáctica de la matemática, 2015:68)

Importancia de la noción de cantidad

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

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

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

Orientaciones didácticas de la noción de cantidad

Para que los niños empleen diferentes estrategias y procedimientos de acuerdo a su edad, así como realicen diversas representaciones de cantidades y comprendan las acciones de agregar o quitar, es preciso propiciarles diversas situaciones para que puedan razonar y argumentar explicando en su propio lenguaje sus razones de cómo agrupó, ordenó o resolvió el problema, así también, de las estrategias adecuadas a la enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta, las habilidades, capacidades y necesidades del grupo, desarrollando las competencias y fomentando el deseo de conocer y de aprender, con el propósito de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje son:

El aprendizaje a través del juego.
El ejercicio de la expresión oral.
El trabajo con textos.
La observación de objetos del entorno.
Resolución de problemas.
Experimentación.

Razonamientos de comparación: permite hacer juicios de cantidad sin precisión numérica (muchos, pocos).
Razonamientos de incremento-decremento: permiten identificar un cambio en una cantidad cuando se añade o se quita.
Razonamientos de la parte y el todo: permiten entender que es más fácil trabajar con una totalidad si se la divide en partes.

Es así que los niños desde pequeños pueden resolver problemas asociados a los significados de agregar, quitar, juntar, repartir, aun sin

saber sumar ni restar, solamente basados en deducciones sencillas y utilizando como recurso el conteo y sus principios”.(Rutas del Aprendizaje, 2015: 77)

Actividades lúdicas

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.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

El juego

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El 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.

El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en el que de joven comienzan su proceso de inserción en el mundo adulto.

Es importante tener en cuenta las edades y sexo de los niños para seleccionar y proponer los juegos. El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. 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.

Importancia de las actividades lúdicas

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

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

El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.

El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

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

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador.

El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

Los niños tienen gran parte de su vida al juego. Estas actividades a la vez que entretienen sirven para descargar sus energías, atienden y perfeccionan las coordinaciones neuromusculares así como educan las manos y la vista.

Clasificación de juegos según Piaget

Juegos de ejercicio: característicos del estadío sensorio-motor. El cuerpo es la fuente de actividad entonces los juegos serán chuparse los dedos, mirarse las manos, jugar con la voz…

Juegos simbólicos o de ficción: se corresponden con el pensamiento preoperatorio. Previo a esto se da una ritualización lúdica que consiste en la reproducción de una secuencia de actividades con el único objetivo de cumplir todos los pasos. Antes del símbolo es necesaria la adquisición de una imagen mental que aporte el aspecto representacional que necesita la ritualización para prescindir del objeto. Por ejemplo, jugar a que se duerme con una almohada. En este caso el objeto que sustituye a la almohada, en tanto remite a una imagen mental que imita en forma interiorizada la actividad de dormir.

Juegos reglados: es posible jugarlos desde que se adquiere el pensamiento operatorio concreto. Al haber una regla, se tiene en cuenta la opinión del otro y no solamente el de un jugador

Contribuciones de las actividades lúdicas

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas según Hurlock (2000), desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con

otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones.

Actividades lúdicas como estrategia didáctica

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

Carácter científico. Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben trasmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

Independencia cognitiva. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

De solidez de los conocimientos. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Metodología de las actividades lúdicas

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del niño, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el niño, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del

conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el niño está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida.

1.2. Propósitos de la intervención

El propósito de la intervención atiende las necesidades educativas en el área de matemática referente a la noción de cantidad que presenta el grupo de niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque Los propósitos de la intervención han sido definidos por objetivo general y específicos, siendo estos los siguientes:

1.2.1. Objetivo general

Diseñar y ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar el desarrollo de la noción de cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque. A través de la evaluación de entrada

- Diseñar un programa de actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la noción de cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque.
- Aplicar un programa de actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la noción de cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque.

- Evaluar el desarrollo de la noción de cantidad después de la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque, a través de una evaluación de salida.
- Comparar el desarrollo de la noción de cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque, a través de una evaluación de entrada y salida.

1.3. Estrategias de intervención

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la noción de cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque.

En consecuencia se diseñó y aplicó una propuesta de un programa de actividades lúdicas como estrategia didáctica consistente en diversos juegos Pertinentes de acuerdo a su edad.

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

1.3.1. Coordinaciones previas

Al encontrar las dificultades en la Institución educativa se creó por conveniente pedir el permiso respectivo al Director de la Institución y se presentó a la secretaría de la Dirección de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque. Esta solicitud nos permitió la autorización de la Dirección para la aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar el nivel de la noción de cantidad en el aula de los niños 4 años la cual estuvo conformada por 27 niños, se extrajo de las nómina de matrícula 2016, luego se aplicó una evaluación de entrada para medir el grado de nivel que se encuentran los niños.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque. El aula estuvo conformada por 27 niños de los cuales, 15 son niños y 12 niñas.

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada (Lista de cotejo de entrada), para desarrollar la noción de cantidad en los 15 niños y 12 niñas antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cantidad. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía presentaba dificultades para desarrollar la noción de cantidad.

Tercer momento

Se diseñó un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cantidad en los niños y niñas de 4 años sección “Turquesa” de la Institución Educativa Inician N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del pueblo joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque. Finalmente se aplicó al grupo de niños y niñas en estudio durante los meses de octubre a diciembre.

Cuarto momento:

Para comprobar la eficacia del programa de actividades lúdicas se aplicó la evaluación de salida (Lista de cotejo de salida) cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 4 años habían incrementado y mejorado su noción de cantidad del área de la matemática de manera significativa.

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

1.3.3. Cronograma

ACTIVIDADES	2016		
	Octubre	**Noviembre**	**Diciembre**
Coordinaciones previas	**X**		
Coordinación con la docente de aula	**X**	**X**	**X**
Aplicación del instrumento de evaluación de entrada.	**X**		
Aplicación del programa.	**X**	**X**	**X**
Evaluación del instrumento de evaluación de salida			**X**
Comparación de la evaluación de entrada y salida.			**X**

II.
Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cantidad se aplicó una evaluación de entrada: diseñada por las docentes especialistas en Didáctica de la Educación Inicial. Este instrumento contiene 8 indicadores relacionados con el desarrollo de la noción de cantidad a trabajarse con los niños y niñas de 4 años del nivel Inicial.

La finalidad de aplicar la evaluación de entrada fue diagnosticar El grado de desarrollo de la noción de cantidad en los niños y niñas de 4 años sección: "Turquesa" de la Institución Educativa Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del pueblo joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque. El grupo de intervención con el cual se trabajó, fue el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del pueblo joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque. Que estuvo conformada por 15 niños y 12 niñas.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR LA NOCION DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5			
02	Ordena cantidades hasta 5 objetos.			
03	Cuenta hasta 5 objetos			
04	Realiza representaciones de cantidades hasta 5			
05	Identifica cantidades de elementos hasta 5			
06	Relaciona la cantidad con el número hasta 5			
07	Reconoce las colecciones de objetos hasta 5			
08	Expresa la comparación de cantidades hasta 5			

TABLA DE VALORACIÓN

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

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

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	Ordena cantidades hasta 5 objetos.	Cuenta hasta 5 objetos	Realiza representaciones de cantidades hasta 5	Identifica cantidades de elementos hasta 5	Relaciona la cantidad con el número hasta 5	Reconoce las colecciones de objetos hasta 5	Expresa la comparación de cantidades hasta 5
1	Rolin Josue	B	B	B	B	B	B	C	B
2	Roldan	C	C	C	C	C	C	C	C
3	Dayana	C	C	C	C	C	C	C	C
4	Michel	A	B	B	B	B	B	B	B
5	Jhonatan	C	C	C	C	C	C	C	C
6	Noemí	C	C	C	C	C	C	C	C
7	Brenda	B	B	B	B	B	B	B	B
8	Jhostin	C	C	C	C	C	C	C	C

9	Ana	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Medaly	C	C	C	C	C	C	C	C
11	Jesús	C	C	C	C	C	C	C	C
12	Sebastian	C	C	C	C	C	C	C	C
13	Josue	B	B	B	B	B	B	B	B
14	Criztinna	C	C	C	C	C	C	C	C
15	Alexis	C	C	C	C	C	C	C	C
16	Alina	B	B	B	B	B	B	B	B
17	Yomar	C	C	C	C	C	C	C	C
18	Fabiana	A	A	A	A	A	A	A	A
19	Zallit	C	C	C	C	C	C	C	C
20	Humberto	C	C	C	C	C	C	C	C
21	Nayeli	C	C	C	C	C	C	C	C
22	Thiago	B	B	B	A	B	A	B	B
23	Marìa	C	C	C	C	C	C	C	C
24	Junior	C	C	C	C	C	C	C	C
25	Carlos	A	A	A	A	A	A	A	A
26	Jhadey	C	C	C	C	C	C	C	C
27	Elias	C	C	C	C	C	C	C	C

Puntaje	**A**	3	2	2	3	2	3	2	2
	B	6	7	7	6	7	6	6	7
	C	18	18	18	18	18	18	19	18
Porcentaje	**A**	11%	7%	7%	11%	7%	11%	7%	7%
	B	22%	26%	26%	22%	26%	22%	22%	26%
	C	67%	67%	67%	67%	67%	67%	71%	67%

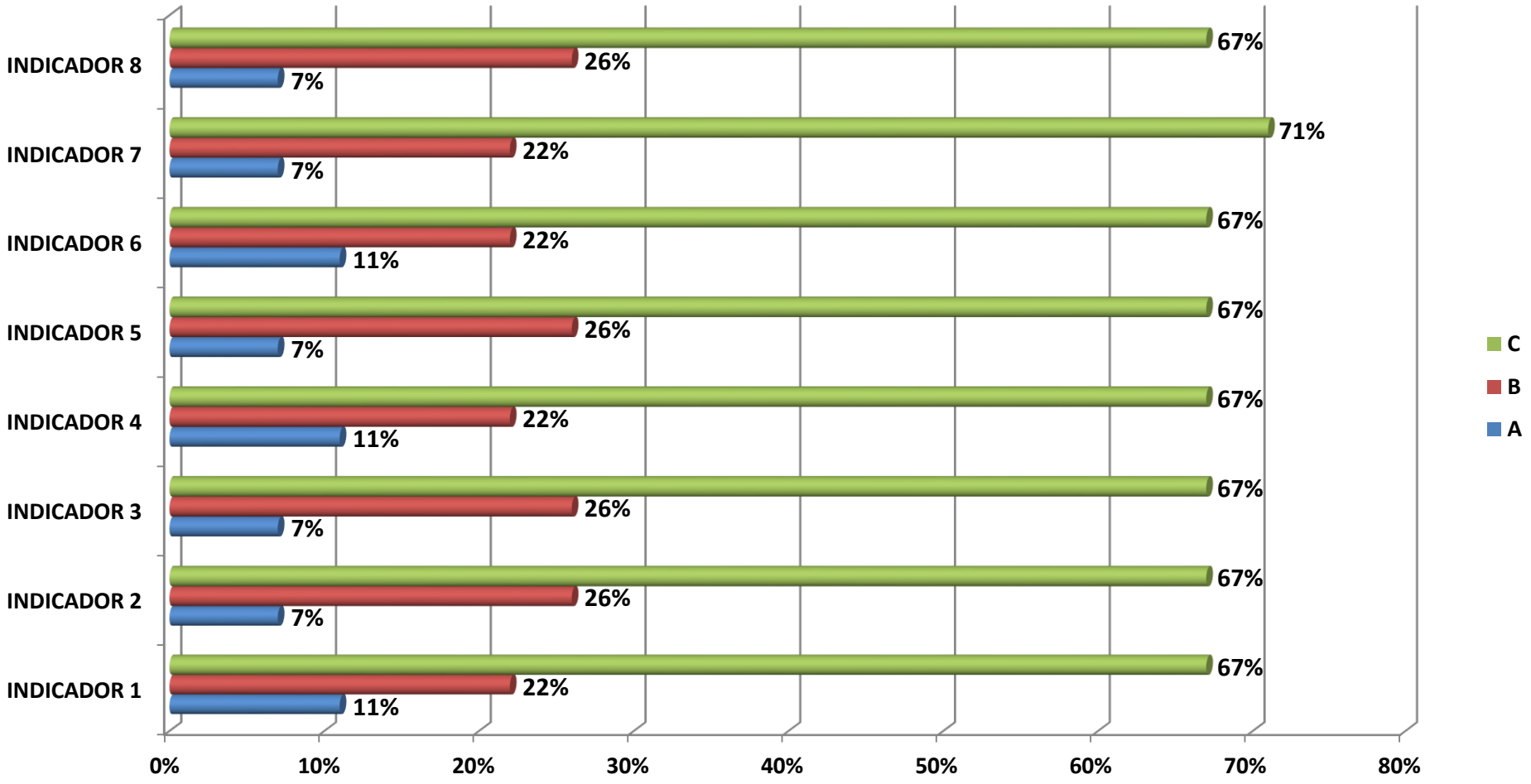
Fuente: Evaluación de entrada octubre – diciembre 2016

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

N°	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	3	11%	6	22%	18	67%	9%	24%	67%
02	Ordena cantidades hasta 5 objetos.	2	7%	7	26%	18	67%			
03	Cuenta hasta 5 objetos	2	7%	7	26%	18	67%			
04	Realiza representaciones de cantidades hasta 5	3	11%	6	22%	18	67%			
05	Identifica cantidades de elementos hasta 5	2	7%	7	26%	18	67%			
06	Relaciona la cantidad con el número hasta 5	3	11%	6	22%	18	67%			
07	Reconoce las colecciones de objetos hasta 5	2	7%	6	22%	19	71%			
08	Expresa la comparación de cantidades hasta 5	2	7%	7	26%	18	67%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de indicador en la evaluación de entrada, para medir la noción de cantidad; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es bajo.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 9%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 24% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 67%, todo con respecto a una población de 27 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños; realizan representaciones de cantidades con objetos, ordenan cantidades hasta 5 objetos, cuentan hasta 5 objetos, realizan representaciones de cantidades hasta 5, identifican cantidades de elementos, relaciona el numero con la cantidad, reconocen las colecciones de objetos hasta 5, expresan la comparación de cantidades.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar de forma urgente un programa de actividades lúdicas, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de cantidad de los niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

Institución Educativa: Inicial N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque.

Nivel Educativo: Inicial

Edad: 4 años

Número de niños: 27

Docentes: Quiroz Quispe, Alice Mabel

Llanos Marrufo, Ytala Umbelina

Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga

b) Objetivos.

- Desarrollar la noción de cantidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del pueblo joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

- Aplicar actividades lúdicas con experiencias directas y situaciones de juego para desarrollar: “Jugamos representando cantidades hasta de 5 elementos”.

- Aplicar actividades lúdicas con experiencias directas y situaciones de juego para desarrollar: “Ordenamos cantidades hasta el número 5”.

- Aplicar actividades lúdicas con experiencias directas y situaciones de juego para desarrollar: “Jugamos contando botones hasta el número 5”

- Aplicar actividades lúdicas para desarrollar: “Jugamos a identificar cantidades hasta 5 utilizando cartones de huevos”.

- Aplicar actividades lúdicas para desarrollar: “Jugamos a relacionar la cantidad con el número hasta 5”

Realiza experiencias directas y situaciones de juego para desarrollar: “Jugamos contando botones hasta el número 5”

- Aplicar actividades lúdicas con experiencias directas y situaciones de juego para desarrollar: “Formamos colecciones hasta con 5 elementos”

- Aplicar actividades lúdicas con experiencias directas y situaciones de juego para desarrollar: “Comparamos cantidades de elementos hasta el número 5”.

a) Programa:

N°	LISTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
01	**“**Juguemos a la granja del tío Tom” para identificar cantidades hasta 5.
02	Juego **“**Pancho el chancho” para representar cantidades hasta el Número 5**.**
03	“Juguemos El barco se hunde” para formar colecciones hasta con 5 elementos.
04	Juego “Soy un conejito” para ordenar cantidades hasta el número 5.
05	Juego: “Armo mi torre” para realizar conteos hasta el número 5.
06	Juego “Los colores fantásticos” para comparar cantidades de elementos hasta el número 5.
07	Juego “Las tarjetas mágicas” para representar cantidades hasta de 5 elementos.
08	Juego: “La pesca de números” para representar cantidades con pececitos.
09	Juego “Simón dice” para contar movimientos hasta 5.
10	Juego “Los guantes del éxito” para identificar cantidades hasta 5.
11	Juego “Los botones de colores” para contar hasta el número 5.
12	Juego “Los niños y las niñas” para ordenar objetos hasta 5.
13	Juego: “Adivino el número” para relacionar la cantidad con el número hasta 5.
14	Juego: “Colocamos la pelota” para representar cantidades hasta 5 utilizando material concreto.
15	Dinámica: “En la batalla del calentamiento” para identificar objetos hasta 5 en diferentes situaciones.

2.2.2. Componente didáctico.

En la presente Investigación el componente didáctico a trabajar fue el componente contenido, pues se consideran las actividades lúdicas así también está el componente medio en relación a los materiales que se utilizan en las actividades propuestas.

Las actividades propuestas corresponden a los componentes contenido y medio del proceso enseñanza- aprendizaje, el componente contenido es el que tiene como elemento fundamental las competencias las cuales se desarticulan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes; y el componente medio, los materiales utilizados.

2.2.3. Modelo didáctico.

El modelo didáctico propuesto distingue tres puntos organizativos:

- El que corresponde a la información general que contiene que contiene datos informativos. Y que abarca los datos de la Institución Educativa, edad, sección, área curricular, tema, duración, docente.
- Otra que corresponde a los componentes didácticos; el orden de los componentes es el siguiente:

- **Objetivo:** Hace referencia a la intención formativa y el logro de aprendizaje que debe alcanzar el niño y niña de 4 años de edad. En este caso planteamos la aplicación del programa actividades lúdicas para desarrollar la noción de cantidad en los niños de 4 años sección: “Tirquesa” de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque.

- **Los contenidos** de la actividad en razón de sus tres componentes: conocimientos, habilidades y actitudes.
- **Prescripción metodológica**, que contempla los tres momentos didácticos: inicio, proceso y cierre/salida.

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

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

CIERRE/SALIDA.-Tiene que ver con el reforzamiento en el aula de lo aprendido.

- **Especificación de los medios y materiales:** Registra los recursos materiales que son empleados en el curso de los momentos considerados en las sesiones de aprendizaje.
- **La prescripción temporal:** Indica los parámetros temporales de la sesión.
- **Prescripción evaluativa:** Que tiene que ver en que los indicadores de evaluación respondan a una determinada situación de aprendizaje, situación que varía en cada etapa o momento de la clase o sesión.

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

Como se aprecia se consideran los componentes del proceso de enseñanza- aprendizaje: Objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación, componentes básicos y sustanciales.

Bajo esta visión el modelo que proponemos es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

ESQUEMA DE SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS.

Dedicada a registrar los datos institucionales donde se desarrolla el programa, las referencias curriculares, el tema y los autores.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

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

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO (Logros de aprendizaje).

2.2.-CONTENIDO:

En razón a sus elementos básicos.

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Metodología	Medios y materiales	Tiempo	Indicadores De Evaluación
INICIO				
PROCESO				
CIERRE				

La ruta establecida toma en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza- aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a lo que debe enseñarse y aprender (Contenido) y para que se enseña 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, si no también, lo momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que deben seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje

Según el modelo presentado se diseñaron y aplicaron quince sesiones enseñanza-aprendizaje y se presentan a continuación:

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : **"**Juguemos a la granja del tío Tom"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 18 de octubre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo, Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones identificar cantidades de objetos hasta 5 a través del juego "la granja del tío Tom" mostrando interés al participar.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica cantidades de objetos hasta 5	Juego la granja del tío Tom	Muestra interés al participar.

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se iniciará la sesión con una situación problemática: Juego "La fruti canasta" • La docente invita a los niños y niñas a jugar a la Fruti Canasta: (La canasta contiene: 5 plátanos, 5 naranjas, 5 manzanas, 5 mandarinas, 5 granadillas)**(Anexo n° 01)** • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de fruta que deseen.	- Canasta - frutas	**10**	- Participa en el juego con alegría.

	• Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué frutas tomaron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántas frutas tomaste? • **PROPÓSITO: "Hoy jugaremos a identificar cantidades hasta 5**"			
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente explica a los niños: Vamos a jugar "la granja del tío Tom" por grupos con máscaras de animales, a cada niño se le entregará una máscara diferente de animalitos(de gato, vaca, oveja, pollito, pato).(**Anexo n° 02)** • se les pide que se agrupen de acuerdo a la máscara que les tocó. • Dialogamos a través de interrogantes : • ¿Cuántos gatos hay? • ¿Cuántos pollitos hay? • ¿Cuál es el grupo que tiene más integrantes? • ¿Cuántos tiene? • Cuál es el grupo que menos integrantes? • ¿Cuántos tiene? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • Presentamos material concreto: Bloques lógicos, chapas, botones.(**Anexo n° 03)** • Los niños manipulan el material y a la orden de Simón manda se les pide que coleccionen objetos hasta 5, y se va repitiendo la orden con diferentes números. 4, 3, 2,1. **<u>Representación Gráfica</u>** • Se les entregará por grupos siluetas y un	- Máscaras - Bloques - Chapas - Botones - Animales de plástico. - Siluetas - Ficha	**30**	- Participan durante la actividad con entusiasmo - Identifican objetos hasta 5 con precisión - Representa cantidades hasta 5 a

	papelote con un dibujo de una circunferencia para que ellos coloquen y cuenten la cantidad de siluetas que tienen: **(Anexo n° 4).** • Entregamos a cada niño una ficha de trabajo con las siguientes indicaciones: • Cuenta y une con el número que corresponde.(**Anexo n° 05)** **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente			través de imágenes. - Exponen su trabajo con seguridad
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego **"**Pancho el chancho"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 20 de octubre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo, YtalaUmbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cantidades de objetos, a través del juego **"**Pancho el chancho" demostrando seguridad y autonomía

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Representa cantidades de objetos hasta 5	Juego **"**Pancho el chancho"	Demuestra seguridad y autonomía

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se iniciará la sesión con una situación problemática: Juego "la tienda" • La docente invita a los niños y niñas a jugar a la tienda (la tienda contiene productos: leche, fideos, gelatina, avena, galletas) **Anexo n°0 1** • A la voz de docente cada niño toma un producto el que desee. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿De qué color son? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Los han visto antes? • ¿Dónde los conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy vamos a jugar representando cantidades hasta el número 5**"	- Leche - Fideos - Gelatina - Avena - galletas	**10**	- Participa en la actividad con alegría.
P R O C E S	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente invita a los niños y niñas al patio a jugar. Ayudemos a pancho a bajar de peso.	- Canción	**30**	- Participan durante la actividad con entusiasmo

O	• La maestra inicia el juego cantando la canción**:** **"**Pancho el chancho" **(Anexo n°2)** • A la voz de la docente los niños empiezan a trotar. Mueven las manos hacia arriba hacia abajo. La cintura, la cabeza. Como indica la canción y Luego dialogamos • ¿A que jugamos? • ¿Que tenía que hacer pancho? • ¿Movieron la cabeza? • ¿Cuántas veces movieron la cintura? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En grupos de trabajo se les entrega legos, y tarjetas de colores con los números del 1 al 5.(**Anexo n° 3)** • Los niños manipulan el material. • A la orden de simón manda se les pide que representen cantidades y ellos irán colocando la cantidad de legos de acuerdo al número que presente la docente y se va repitiendo la indicación con diferentes números. 3. 2,4,1,5. **<u>Representación Gráfica</u>** • Entregamos a cada niño una ficha de trabajo con las siguientes indicaciones: • Dibuja legos de acuerdo al número.(**Anexo n°4)** **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- legos - tarjetas - ficha de trabajo		- Representan hasta 5 con seguridad - Representa cantidades hasta el número 5 - Exponen su trabajo con seguridad

C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juguemos "El barco se hunde"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 25 de octubre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de formar colecciones hasta con 5 elemento a través del juego "El barco se hunde" demostrando seguridad y precisión

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Forma colecciones de objetos hasta el 5	Juego "El barco se hunde"	Demuestra seguridad y precisión.

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• La docente inicia la actividad presentando a un títere: "El payasito caramelito"el cual viene con una caja de sorpresas que contiene : globos, pelotas, matracas, silbatos**(Anexo n° 01)** • Luego caramelito saluda a los niños y pide que adivinen que contiene la caja sorpresa • ¿Qué habrá en la caja? • ¿Cuántos globos hay? • ¿De qué colores son? • ¿Cuántos silbatos hay? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué nos servirán estos materiales? • **PROPÓSITO: "Hoy jugaremos a formar colecciones hasta con 5 elementos"**	- Títere - Caja sorpresa - Globos - Silbatos - Matraca - pelotas	**10**	- Muestra interés en la actividad.
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente realiza el juego: "El barco se hunde" • se les indica a los niños que cuando escuchen la frase. "el barco se hunde", deben salvarse formando grupo de 2, 3, 4,5 personas, todos los alumnos deben formar grupo varias veces según indicación de la docente y con distintos integrantes. • Luego pregunta: • ¿Qué hicimos? • ¿con cuántos amigos te agrupaste? • ¿Cuántas veces te agrupaste? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • Luego se les entrega a cada niño lana de colores y	- Patio - Niños. - Lana de colores - Caramelos - Papelote - Plumones	**30**	- Realiza la dinámica con alegría. - Forma colecciones hasta con 5 elementos. - Representa colecciones

	varios caramelos(**Anexo n° 02**) • para que formen colecciones de 1, 2, 3, 4, 5 elementos. **<u>Representación Gráfica</u>** • En grupos de trabajo se les presenta un papelote con dibujos de conjuntos de 1al 5. Con la indicación dibuja caramelos según indica el número**.(Anexo n° 03)** • Se entrega a cada niño una ficha de trabajo. **(Anexo n° 04)** **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- Lápiz - Ficha de trabajo.		hasta con 5 elementos. - Exponen su trabajo con seguridad.
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que piensa.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego "Soy un conejito"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 27 de octubre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,YtalaUmbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ordenar cantidades hasta el número 5, a través del juego "Soy un conejito" demostrando seguridad y confianza

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ordena cantidades hasta el número 5	Juego "Soy un conejito	Demuestra seguridad y confianza

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
INICIO	• Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego " la juguetería" • La docente invita a los niños y niñas a jugar a la juguetería:(La juguetería contiene: carros, pelotas, trenes, muñecas, baritas mágicas) **Anexo n° 01** • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que desee. • Luego dialogamos a través de interrogantes:	- Carros - Pelotas - Trenes - Muñecas - Baritas mágicas.	**10**	- Muestra interés durante la actividad.

	• ¿Qué juguetes tienen? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Dónde los conseguimos? • ¿Cuántos juguetes tomaron? • **PROPÓSITO: "Hoy jugaremos Ordenando cantidades hasta el número 5"**			
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente invita a los niños a jugar "Soy un conejito", les indica que se coloquen en cuclillas con las manos en la cintura y tienen que dar saltos como un conejito, al sonido de una campana los niños dan tantos saltos como se les indique (dos, cinco, cuatro, cinco) • Luego se pregunta • ¿A qué jugamos? • ¿En qué posición se colocaron? • ¿Qué hicieron los conejitos? • ¿Cuántos saltos realizaste? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En grupos de trabajo se les entrega una caja de cartón más pelotitas de plástico de diversos colores: (**Anexo n° 02**) • Los niños manipulan libremente el material. • La docente indica que coloquen las pelotas dentro de la caja y luego les pide que las saquen por colores(rojas, amarillas, azules y verdes) • Dialogamos • ¿Cuántas pelotas de color rojo hay? • ¿Cuántas pelotas de color amarillo? • ¿Cuántas pelotas de color azul? • ¿Cuántas pelotas de color verde? **<u>Representación Gráfica</u>**	- Cuerpo - Cajas - Pelotas de colores - Plumones - papelote	**30**	- Cuentan los saltos que realizan en el juego - Disfruta jugando con las pelotas -Dibujan pelotas según indica el número. - Exponen su trabajo con seguridad

	• En grupos de trabajo la docente presenta un papelote con los numerales del uno al 5 y pide que dibujen pelotas como indica el numeral: (**Anexo n° 03**) **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente y pide que dibujen tantas pelotas como indica el número.			
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

<u>SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 05</u>

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego: "armo mi torre"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 03 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar conteos hasta el número 5, a través del juego: "armo mi torre" demostrando autonomía y seguridad al realizar la acción.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza conteos hasta el número 5	Juego: “armo mi torre”	Demuestra autonomía y seguridad al realizar la acción.

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
INICIO	• Se iniciará la sesión con una situación problemática: “Buscamos juguetes escondidos”: Peluches, pelotas, carros **(Anexo n°01)** • Los niños buscan objetos escondidos en diferentes partes del aula. realizamos conteo en voz alta. • Luego preguntamos: • ¿Qué objetos encontraron? • ¿Para qué sirven? • ¿Cuántos peluches hay? • ¿encontraron pelotas? • ¿Cuántos carritos hay? • **PROPÓSITO: “Hoy jugaremos a realizar conteos hasta el número 5”**	- Peluches - Pelotas - Carros.	**10**	- Muestra interés al realizar la acción.
PROCESO	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente invita a salir al patio a los niños para realizar actividades de juego: “armo mi torre” con latas de colores (**Anexo n°2**) • Pedimos a Cada niño que tome una lata de cualquier color, después se agrupan por colores, para armar torres en el menor tiempo posible. • Luego la docente pregunta • ¿Cuántas latas utilizaron para armar su torre? • ¿Cuántas latas tiene la torre alta? • ¿Cuántas latas tiene la torre más baja? • ¿Cuántas latas tiene la torre verde?	- Latas de colores.	**30**	- Disfruta de la actividad con alegría.

	• ¿Cuántas latas tiene la torre amarilla? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En grupos de trabajo se les entrega varios baja lenguas (**Anexo n° 03**) • para que ellos formen diversas figuras y luego cuenten cuantas baja lenguas utilizaron en cada una. **<u>Representación Gráfica</u>** • La docente presenta a cada grupo un papelote con diferentes imágenes para que cuenten y escriban el número correspondiente.(**Anexo n° 04**) • Se entrega a cada niño una ficha de trabajo.**(Anexo n° 05)** **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente y pide que dibujen tantas pelotas como indica el número.	- Baja lenguas - Pizarra - Papelote - Plumones - Cinta adhesiva - Ficha de trabajo.		- Cuenta con precisión. -Cuenta y escribe el número con seguridad. - Exponen su trabajo con seguridad
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que han trabajado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego "los colores fantásticos"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 08 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños estarán en condiciones de comparar cantidades de elementos hasta 5 utilizando material concreto, a través del juego "los colores fantásticos" Demostrando seguridad y autonomía

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de elementos hasta 5 utilizando material concreto	Juego "los colores fantásticos"	Demuestra seguridad y autonomía

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se inicia la sesión con una situación problemática. "juego el baúl mágico " • La docente invita a los niños y niñas a descubrir lo que hay dentro del baúl mágico, contiene(guitarra, pandereta, tambor, flauta, maracas)(**Anexo n°01**) • Luego dialogamos: • ¿Qué objetos son?	- Guitarra - Panderete - Tambor - Flauta - maracas	**10**	- Muestra interés durante la actividad.

	• ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Cuántos objetos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy Vamos a comparar cantidades de elementos hasta el número 5**"			
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente realiza el juego "los colores fantásticos" en la que reciben collares de diferente color rojo, amarillo, verde, azul. Y ula ula (**Anexo n° 02**) • se agrupan en cada ula-ula de acuerdo al color. • Luego pregunta: • ¿Con que materiales trabajamos? • ¿Cuántos niños hay en el conjunto rojo? • ¿Cuántos niños hay en el conjunto amarillo? • ¿Cuántos niños hay en el conjunto azul? • **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • La docente proporciona botellas de plástico y varios cascabeles: (**Anexo n° 03**) • Se les pide que coloquen cascabeles en cada botella para usarlos como maracas. • Luego se les pide que se agrupen en parejas y comparan cuantos cascabeles tiene cada uno • Se repite 2 o 3 veces con diferentes parejas. **<u>Representación Gráfica</u>** • Por grupos de trabajo se les presenta en un papelote siluetas de botellas para que dentro de ellas dibujen la cantidad de cascabeles que colocaron dentro.(**Anexo n° 04**)	- Collares de colores - Ula-ula - Botellas de plástico - Cascabeles - Papelote - Plumones - Cinta adhesiva - pizarra	**30**	- Participan activamente en la dinámica - Comparan cantidades de objetos - Representa cantidades a través de dibujos - Exponen su trabajo libremente

	Verbalización • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente			
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego "Las tarjetas mágicas"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 10 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cantidades hasta de 5 elementos a través del juego "Las tarjetas mágicas" demostrando participación en el juego.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Representa cantidades hasta 5	Juego "Las tarjetas mágicas"	Demuestra participación en el juego

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa: contiene bloques de colores.**(Anexo n° 01)** • Invita a los niños a explorar el material. • Luego dialogamos: • ¿Qué objetos son? • ¿Son del mismo color? • ¿Qué forma tienen? • ¿Cuántos rojos hay? • ¿Cuántos verdes? • **PROPÓSITO: "Hoy representamos cantidades hasta de 5 elementos**"	- Caja sorpresa - Bloques de colores	**10**	- Demuestra interés durante la actividad
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • Invitamos a los niños al patio para realizar actividades del juego "Las tarjetas mágicas" • Se sientan en el piso formando un semicírculo y presentamos un sobre que contiene tarjetas de números del 1 al 5**.(Anexo n° 02)** • Cada niño escoge una tarjeta y al toque del silbato descubren que hay y realiza movimientos de acuerdo al número. • Luego se les pregunta: • ¿Qué hemos realizado? • ¿Qué número tomaste? • ¿Cuántos movimientos realizaste? • ¿Cuántos saltos realizaste? • **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En grupos de trabajo en el aula se presenta el material: Ruletas con números y ganchos de colores **(Anexo n° 03)**	- Sobre - Tarjetas de números - Ruletas con números - Ganchos de colores	**30**	- Participa activamente durante el juego - Cuentan objetos hasta 5 con precisión

	• Los niños exploran el material. • A indicación de la docente al escuchar un número un integrante de cada equipo colocará tantos ganchos donde corresponde en la ruleta, utilizarán ganchos del mismo color para cada número. se irá repitiendo tantas veces hasta completar la ruleta. • Grupo que lo hizo de manera correcta será el ganador. • Dialogamos. • ¿Qué hicimos? • ¿Cuántos ganchos rojos colocaron? • ¿Cuántos ganchos amarillos hay en la ruleta? • ¿Hay ganchos verdes en la ruleta?, ¿Cuántos? **<u>Representación Gráfica</u>** • Se les entrega una ficha de trabajo con el dibujo de una ruleta. Dibuja ganchos en la ruleta de acuerdo al número.(**Anexo n° 04**) **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- Ficha de trabajo. - Lápiz - colores		- Dibuja de acuerdo al número con precisión. - Exponen su trabajo con entusiasmo
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego : "La pesca de números"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 15 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

- Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades hasta el número 5 mediante el juego: "La pesca de números" demostrando seguridad al realizar la actividad.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica cantidades hasta 5	Juego: "La pesca de números"	Demuestra seguridad al realizar la actividad

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se inicia la sesión con la visita de un títere: **"Juancito**" quien les cuenta lo que le pasó. **(Anexo n° 01)** • Escuchan a Juancito, luego dialogamos: • ¿A dónde fue Juancito? • ¿Cómo podemos ayudar a Juancito a recordar que cantidad pesco cada día? • ¿Cuántos peces pesco el lunes? • ¿Qué cantidad pesco jueves? • ¿Han contado hasta el número 5?	- Títere - Drama tización	**10**	- Muestra atención durante el cuento.

	• **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a representar cantidades con pececitos hasta el número 5**"			
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • Invitamos a los niños al patio a realizar el juego: "La pesca de números" • Cada niño recibe un collar con la imagen de un pez.(**Anexo n° 02**) • Eligen a "Juancito" para que realice la pesca, los demás niños serán los peces. • Juancito tiene una bandeja con los numerales del 1 al 5. Que los va mostrando en diferente orden • Los niños deben agruparse de acuerdo al numeral que indica Juancito. • Luego preguntamos: • ¿A qué hemos jugado? • ¿Les gustó el juego? • ¿Cuántas veces se agruparon? • ¿se agruparon de 3? • ¿se agruparon de 5? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En equipos de trabajo la docente entrega siluetas de peces y un dado mágico**.(Anexo n°3)** • Exploran el material • Utilizando el dado mágico contaremos hasta 5 • Un integrante de cada grupo tira el dado, y los niños representan con peces al numeral que salió.se repetirá varias veces. **<u>Representación Gráfica</u>** • Los niños reciben una ficha de trabajo. pinta la cantidad	- Collar - Bandeja - Tarjetas de números . - Siluetas - Dado. - Ficha de trabajo - Lápiz - Colores -pizarra	**30**	- Se agrupan de acuerdo al numeral con seguridad - Representan con siluetas hasta 5 con precisión. - Trabajan responsable mente en lo asignado. - Exponen su trabajo con seguridad

	de peces según indica el numeral. **(Anexo n° 4)** **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente			
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego "simón dice":
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 17 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo, Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la sesión los niños estarán en condiciones expresar con sus propias palabras los números hasta el 5 en situaciones de la vida diaria, a través del juego "simón dice": colaborando con sus compañeros en las actividades propuestas.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa con sus propias palabras los números hasta el 5	Juego "simón dice":	Colaborando con sus compañeros en actividades propuestas

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• La maestra inicia la sesión cantando la canción: "cuando los niños bailan"(**Anexo n° 01**) • Los niños bailando deben mover las partes del cuerpo que indica la canción. • Luego dialogamos • ¿Qué hicimos? • ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? • ¿Cuántas veces moviste los pies? • ¿Movieron la cintura?, ¿Cuántas veces? • ¿Será importante saber contar? • **PROPÓSITO: "Hoy vamos a jugar contando movimientos hasta 5**"	- canción	**10**	- Participa de la actividad con alegría.
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • Invitamos a los niños a jugar "simón dice": Utilizando un dado numérico que contiene los números del 1.al 5.(**Anexo n° 02**) • Se pide a un niño o niña que ante la indicación: "Simón dice" que se agrupen en: En ese instante lance el dado. • Los niños deben agruparse de acuerdo a la cantidad que salió en el dado.	- Dado numérico	**30**	- Participan en el juego con alegría.

	• se repite el juego 3 o 4 veces. • Dialogamos a través de interrogantes: • ¿Cuántos integrantes hay en el grupo? • ¿Por qué se agruparon de esa cantidad? • ¿Pueden contar para saber si hay esa cantidad? • ¿Cuántos estudiantes se quedaron sin grupo? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En el patio se les presenta los materiales a los niños: ula ula y paletas numéricas.(**Anexo N°03**) • Los niños y niñas exploran el material y toman una ula ula . • Se explica el desarrollo del juego. Que van a realizar saltos dentro y fuera de la ula ula según el número de la paleta levantada. • Se repite varias veces con los números. Del 1 al 5. • Se realiza las interrogantes: • ¿Qué hemos realizado? • ¿Qué se le pidió? • ¿Cuántas veces realizaste saltos? **<u>Representación Gráfica</u>** • Se presenta un papelote de trabajo con dibujos de ula ula donde los niños dibujarán elementos de acuerdo al número.**(Anexo n°04)** • Se entrega una ficha de trabajo**.(Anexo n° 05)** **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- Ula ula - Paletas - numéricas - papelote - lápiz - Ficha de trabajo.		- Realizan saltos de acuerdo al número. - Representa cantidades hasta 5 a través de imágenes. - Exponen su trabajo con seguridad

C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego "los guantes del éxito"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 22 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo, Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos hasta el 5 demostrando a través del juego "los guantes del ogro" seguridad al realizar la actividad.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica cantidades de objetos hasta 5	Juego "los guantes del éxito"	Demuestra seguridad al realizar la actividad.

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se invita a los niños a escuchar el cuento: "la gallinita Carmela". • Se presenta un papelote con los personajes del cuento**(Anexo n° 1)** • Se lee y se va señalando a los personajes en el papelote conforme vayan apareciendo en la lectura. • Luego preguntamos: • ¿Quién era Carmela? • ¿Qué hacía ella? • ¿Quién era Martín?? • ¿alguna vez han visto pollitos? • ¿Cuántos pollitos tenía Carmela? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a identificar cantidades hasta 5**"	- Cuento - Papelote con dibujos.	**10**	- Participa en la actividad con alegría.
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • Invitamos a jugar "los guantes del éxito" a los niños. • Se repartirá guantes de colores. Un guante por niño. En uno irá el numeral y en el otro la cantidad de elementos. (**Anexo n° 02**) • A indicación de la docente el niño debe buscar a su par de guante. • Luego se va realizando conteo para verificar si están en lo correcto. • **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En grupos de trabajo se reparte el material: Envases de huevos de colores, cuentas y un dado. (**Anexo n° 03**) • se asigna un orden a los grupos: 1, 2, 3, 4, 5.	- Guantes de papel. - Envases de huevos - Cuentas. - Dado	**30**	- Participan activamente en el juego. - Participa activamente en la tarea asignada.

	• Empieza el grupo N° 1 y van tirando el dado por turnos. • Cuando el niño tire el dado, se debe contar los puntos del mismo y colocar cuentas en el envase correspondiente de acuerdo al número. • Gana el equipo que llene el envase. • ¿Qué hicimos? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿De qué color son los envases? • ¿Cuántas cuentas rojas hay en tu envase? **<u>Representación Gráfica</u>** • La docente presenta en la pizarra un papelote conteniendo un cuadro con los números del 1 al 5 • Los niños representan con palotes la cantidad que indica el número.(**Anexo n°04**) • Ficha de trabajo: escribe el número que corresponde en cada conjunto de objetos.(**Anexo n°5**) **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- papelote - cinta adhesiva - plumones. - Ficha de trabajo.		- Representan cantidades con seguridad. - Exponen sus trabajos con alegría.
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Se expresa diciendo lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego "Los botones de colores"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 24 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar conteo hasta 5, a través del juego "los botones de colores" participando activamente con sus compañeros.

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza conteo hasta 5	Juego "los botones de colores"	Participando activamente con sus compañeros.

2.2. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se iniciará la sesión presentando un papelote con dibujos de globos de diferentes colores.(**Anexo n° 01)** • Los niños observan la lámina y responden a interrogantes: • ¿De qué colores son los globos? • ¿Cuántos amarillos hay? • ¿Hay globos verdes? • ¿Cuántos globos azules hay? • ¿Qué hacemos para saber cuántos globos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy jugaremos con botones contando hasta 5**"	- Papelote	**10**	- Responde a interrogantes con seguridad.

P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • Invitamos a los niños al patio. Y realizarán el juego "los botones de colores" • Se les repartirá a cada niño un solapín de forma de un botón donde a la orden del silbato los niños buscarán entre sus compañeros el color que tienen. • Se pregunta: • ¿De qué tamaño son? • ¿para qué sirven? • ¿cuántos botones amarillos hay? ¿Hay botones azules? Luego se realiza el conteo en voz alta. **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • Presentamos una caja con prendas de vestir: (Camisas, chompas, short, pantalones todos conteniendo botones.) (**Anexo n°03**) • En equipos de trabajo Cada niño recibe una prenda de vestir. • Explora el material, la forma, de qué color es, y cuenta cuantos botones tiene, se intercambian las prendas de vestir con los integrantes de su grupo y realizan el mismo proceso. • Luego se pega en la pizarra algunas prendas y se realiza el conteo de botones en voz alta con todos los niños. **<u>Representación Gráfica</u>** • Se les entregará una hoja impresa con las siguientes indicaciones. Pega fideos de acuerdo al número. **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- Patio - Botones de colores - Pantalón - Short - Camisa - Chompa	**30**	- Participan durante el juego con alegría. - Cuentan botones con seguridad. - Representa cantidades utilizando fideos. - Exponen su trabajo con seguridad

C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego "Los niños y las niñas"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 29 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ordenar en forma correcta objetos hasta 5 a través del juego "Los niños y las niñas" demostrando autonomía al participar.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ordena en forma correcta objetos hasta 5	Juego "Los niños y las niñas"	Demuestra autonomía al participar.

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	• Se inicia la sesión: con una canción: "Los elefantes". • Se pega una cuerda de hilo en la pizarra, presentamos las siluetas de elefantes(**Anexo n° 01**) • Invitamos a los niños a cantar. Según se menciona el número de elefantes se irá colocando siluetas de los elefantes en la cuerda. • Luego dialogamos: • ¿De qué trata la canción? • ¿Qué hacían los elefantes? • ¿han visto alguna vez un elefante? • ¿Cómo sabemos cuántos elefantes habían? • **PROPÓSITO: "Hoy jugaremos ordenando objetos hasta 5**"	- canción. - Cuerda de hilo - Siluetas de elefantes .	**10**	- Participan cantando con alegría.
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente invita a los niños al patio. • Realizan el juego "Los niños y las niñas" Organiza en equipos de diferente número de integrantes 2.3.4.5. • Luego cuentan cuántos integrantes hay en total, en cada grupo, Cuantos niños, cuantas niñas y cuentan repitiendo los números en voz alta. • Se repite 2 a 3 veces. **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En equipos de trabajo entregamos tarjetas con los números del 1 al 5 y objetos. Garbanzos, frejoles, tapitas, piedritas, palitos.(**Anexo n° 02**) • Cada niño toma una tarjeta y deberá colocar delante	- Patio. - Tarjetas con números - Garban-zos - Frejoles - Tapitas - Piedritas	**30**	- Participan durante la actividad con entusiasmo - Ordenan objetos hasta 5 con precisión - Representa objetos hasta 5

	del número la cantidad correspondiente de objetos. 3 garbanzos, 5 tapitas. • Se repetirá varias veces con diferentes tarjetas. **<u>Representación Gráfica</u>** • Se entrega una ficha de trabajo. Recorta y pega los objetos según el orden de los números, (**Anexo n°03**) **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- Palitos. - ficha impresa - plastilina - lápiz.		- Exponen su trabajo con seguridad
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

<u>SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 13</u>

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juego: "Adivino el número",
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 30 de Noviembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,Ytala Umbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de relacionar la cantidad con el número hasta 5 a través del Juego: “Adivino el número”, demostrando interés al participar.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Relaciona la cantidad con el número hasta 5	Juego: “Adivino el número”,	Mostrando interés al participar.

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
INICIO	• Se iniciará la sesión con una canción : “ Los ratoncitos”(**Anexo n°01**) • Invitamos a los niños y niñas a cantar se va mencionando el número y se va pegando las siluetas de ratones en la pizarra • Luego pregunta: • ¿De qué trata la canción? • ¿De qué tamaño son? • ¿De dónde salían los ratoncitos? • ¿Qué hacen los ratoncitos? • ¿Cuántos ratoncitos hay? • **PROPÓSITO: “Hoy jugaremos a relacionar la cantidad con el número hasta 5”**	- canción. - Siluetas de ratones	**10**	- Participan cantando con alegría.
PROCESO	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente invita a los niños a realizar el juego: “Adivino el número”, presenta el material: dado numérico y fichas de colores (**Anexo n° 02**) • indica que deberán elegir un niño de su grupo para que tire el dado y los demás deberán adivinar que numero saldrá en el dado (antes que el compañero lo tire). Los que aciertan la cantidad que salió se llevan una ficha. Y gana el jugador q al	- Dados - fichas	**30**	- Participa activamente del juego

	terminar el juego tenga más fichas. • Preguntamos • ¿A que jugamos? • ¿Cuántas fichas tienen? • ¿Cuántas fichas tiene el ganador? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En grupos se entrega legos (**Anexo n° 03**), para que ellos formen torres o figuras que deseen. • Luego preguntamos • ¿Cuántos legos tomaste? • ¿Cuántos legos tiene tu torre? • ¿Qué figura formaste? • ¿cuántos legos tiene tu figura? **<u>Representación Gráfica</u>** • Se les entrega una ficha de trabajo en la que deben relacionar el número con la cantidad.(**Anexo n° 04**) **<u>Verbalización</u>** • Los niños exponen verbalmente su trabajo con guía de la docente	- legos - ficha impresa - lápiz. - Borrador		- Construyen figuras con emoción - Relacionan numerales con cantidades asertivamente. - Exponen su trabajos con seguridad
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : juego: " colocamos la pelota
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 01 de Diciembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,YtalaUmbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cantidades hasta 5 utilizando a través del juego: "colocamos la pelota" participando con destreza al realizar la acción

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Representa Cantidades hasta 5	Juego: " Colocamos la pelota"	Participa con destreza al realizar la acción.

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
INICIO	• Se inicia la actividad con una situación problemática: Juego " la librería", la cual contiene lápices, borradores, cuadernos, tajadores, tijeras, plumones.(**Anexo n° 01**) • A la voz de la docente cada niño toma la	- Cuadernos. - Borradores - Tajadores - Plumones - Tijeras - Lápices	**10**	- Muestra interés durante la actividad

	cantidad de útiles que desee • Dialogamos • ¿Qué útiles tomaste? • ¿para qué sirven? • ¿Cuántos lápices tomaste? • ¿tomaste tijeras? • ¿Cómo sabemos cuántos útiles han tomado? • **PROPÓSITO: "Hoy jugaremos representando cantidades hasta 5 utilizando material concreto.**			
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • La docente invita a los niños al patio para realizar actividades de juego: " colocamos la pelota" • se presenta el material: Pelotas de trapo y cajas de cartón (**Anexo n° 02)** • Los niños se deben ubicar en 5 filas y al frente de cada una de ellas colocar una caja de cartón, luego proporcionarles a cada niño una pelota de trapo la cual deben llevarla en las manos corren e intentan colocarla dentro de la caja. Gana el equipo que coloque 5 pelotas dentro de la caja. • Se Cuenta en voz alta cuantas pelotas por grupo colocaron en cada caja. • Dialogamos • ¿A que hemos jugado? • ¿Qué utilizamos para jugar? • ¿Cuántas pelotas logró colocar su grupo? • ¿Cuántas pelotas coloco el grupo ganador? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • La docente en grupos de trabajo entrega 2	- Patio. - Cajas de cartón - Pelotas de trapo - Cuadernos - Borradores	**30**	- Participa activamente durante el juego. - Realiza conteo de elementos - Completa la tabla de doble entrada con entusiasmo

	cuadernos, 3 tajadores, 4 lápices, 5 borradores, 1 plumón y tarjetas de los números del 1 al 5 (**Anexo n° 03**) • Luego realizan conteo de útiles por grupo. Y colocan frente a los objetos el número que corresponde. • Luego pregunta • ¿Cuántos tajadores les entregaron? • ¿Cuantos lápices? • ¿Cuántos cuadernos? **<u>Representación Gráfica</u>** • La docente entrega una ficha de trabajo con una tabla de doble entrada para que completen dibujando de acuerdo a los útiles recibidos. (**Anexo n° 04**). **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- Tajadores - Plumones - Lápices - Tarjetas. - Hoja de trabajo - Lápiz - borrador		- Expresa sus ideas con seguridad
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

SESIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 10826 "Carlos Castañeda Iparraguirre" del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo, Región Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Dinámica: "en la batalla del calentamiento"
1.6. Edad : 4 años
1.7. Fecha : 06 Diciembre 2016
1.8. Duración : 50 minutos
1.9. Docentes : Quiroz Quispe, Alice Mabel
Llanos Marrufo,YtalaUmbelina

II. COMPONENTES DIDACTICOS.

2.1. Objetivo Didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar objetos hasta 5 en diferentes situaciones a través de la dinámica: "en la batalla del calentamiento" demostrando seguridad.

2.2. Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica objetos hasta 5	dinámica: "en la batalla del calentamiento"	Demuestra seguridad

2.3. Secuencia didáctica

Momento	Actividades/ Metodología	Medios/ Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
INICIO	• Se inicia la sesión con una situación problemática: • Presentamos en la pizarra una silueta de un muñeco con ganchos de madera (**Anexo n° 01**) • Se va colocando ganchos en la silueta y se realiza conteo en voz alta hasta que el muñeco tenga 5 ganchos. • Preguntamos: • ¿Qué observan?	- Silueta de un muñeco. - Ganchos de madera	**10**	- Participan en la actividad con entusiasmo.

	• ¿Qué es lo que tiene en la cabeza? • ¿Para qué se utiliza? • ¿Cuántos ganchos tiene? • ¿Cómo sabemos cuántos ganchos hay. ? • **PROPÓSITO: "Hoy jugaremos identificando objetos hasta 5 En diferentes situaciones"**			
P R O C E S O	**<u>Vivenciar con el propio Cuerpo</u>.** • Invitamos a los niños al patio a realizar la dinámica: "en la batalla del calentamiento" (**Anexo n°2**) • Se indica a los niños que deben desplazarse por patio trotando y cuando escuchen la orden deben realizar la acción que se les pida: 5 saltos, 3 palmadas, mover la cintura 2 veces, brazos arriba 1 vez, 4 movimientos de rodillas. • repetirá con los números del 1 al 5. • Luego dialogamos: • ¿Qué hicimos? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿Cuántos saltos dieron? • ¿Cuántas palmadas? **<u>Manipulación de Material concreto.</u>** • En equipos de trabajo proporcionamos tubos de papel higiénico con números del 1 al 5 y palitos de chupete:(**Anexo n° 03**) • Cada niño toma un tubo de papel y debe colocar dentro la cantidad de palitos de chupete que indica el número. • En grupo se intercambian los tubos y van realizando la misma actividad. • Luego ordenan los conos de acuerdo a los números.	- Patio. - Ganchos de madera - tubos de papel - Palitos de chupete	**30**	- Realizan la dinámica con alegría. - Representa hasta 5 con palitos de chupete - Representan hasta 5 con entusiasmo. - Exponen su trabajo con seguridad

	<u>Representación Gráfica</u> • Se entregará una ficha de trabajo. (**Anexo n° 04**) **<u>Verbalización</u>** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	- Ficha de trabajo - lápiz. - plumón		
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		**10**	- Dice con sus propias palabras lo que realizaron.

2.3. Evaluación de salida

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

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	Ordena cantidades hasta 5 objetos.	Cuenta hasta 5 objetos	Realiza representaciones de cantidades hasta 5	Identifica cantidades de elementos hasta 5	Relaciona la cantidad con el número hasta 5	Reconoce las colecciones de objetos hasta 5	Expresa la comparación de cantidades hasta 5
						A	A	A	A
2	Roldan	B	B	B	B	B	B	B	B
3	Dayana	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Michel	A	A	A	A	A	A	A	A
5	Jhonatan	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Noemí	B	B	B	B	B	B	B	B

Fuente: Lista de cotejo evaluación salida octubre – diciembre 2016

7	Brenda	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Jhostin	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Ana	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Medaly	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Jesús	B	B	B	B	B	B	B	B
12	Sebastian	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Josue	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Criztinna	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Alexis	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Alina	A	A	A	A	A	A	A	A
17	Yomar	A	A	A	A	A	A	A	A
18	Fabiana	A	A	A	A	A	A	A	A
19	Zallit	A	A	A	A	A	A	A	A
20	Humberto	B	B	B	A	A	B	A	A
21	Nayeli	A	A	A	A	A	A	A	A
22	Thiago	A	A	A	A	A	A	A	A
23	Marìa	C	C	C	B	C	C	B	B
24	Junior	A	B	B	B	B	B	B	B
25	Carlos	A	A	A	A	A	A	A	A

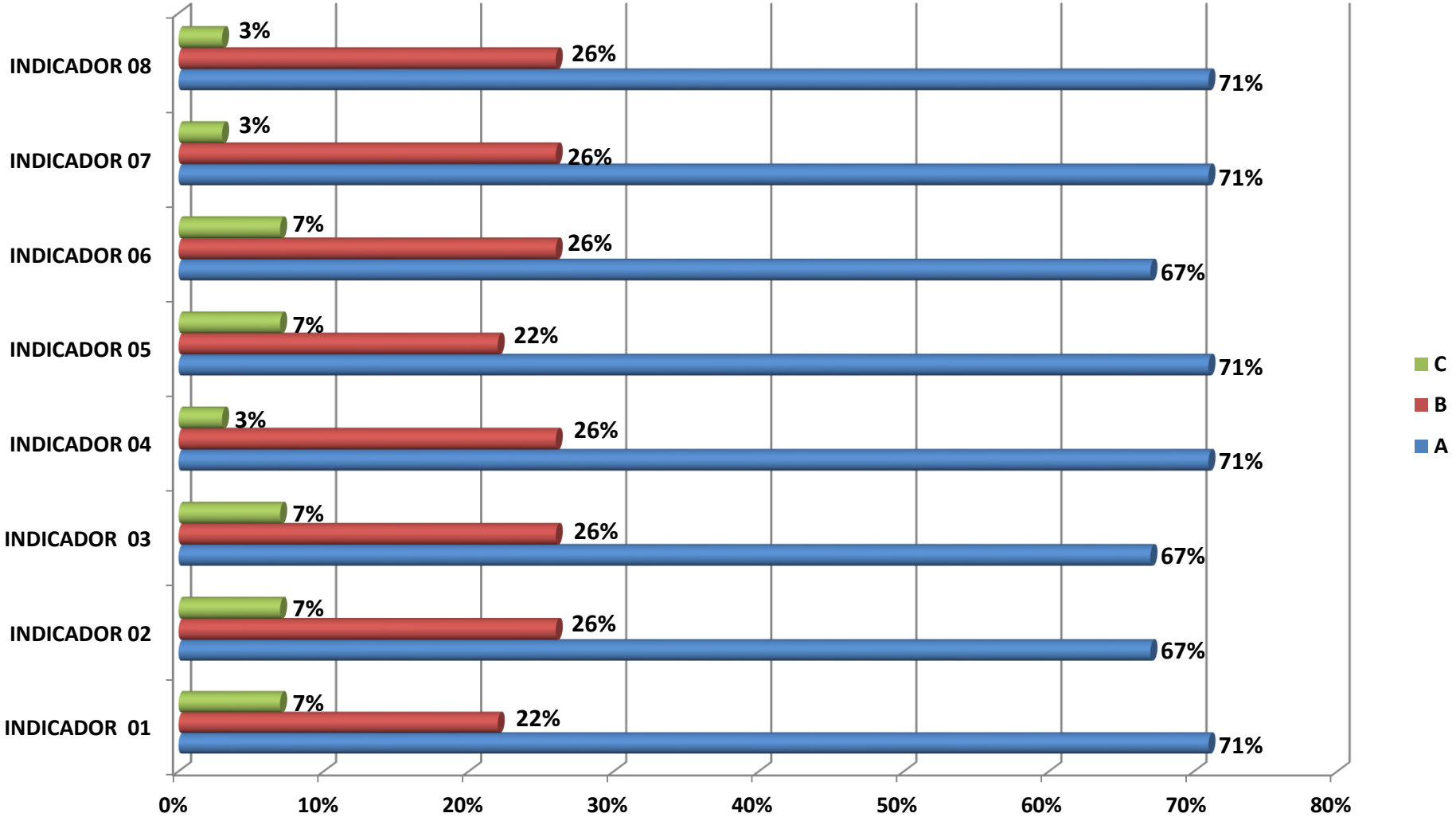
26	Jhadey	B	B	B	B	B	B	B	B
27	Elias	C	C	C	C	C	C	C	C
Puntaje	**A**	19	18	18	19	19	18	19	19
	B	6	7	7	7	6	7	7	7
	C	2	2	2	1	2	2	1	1
Porcentaje	**A**	71%	67%	67%	71%	71%	67%	71%	71%
	B	22%	26%	26%	26%	22%	26%	26%	26%
	C	7%	7%	7%	3%	7%	7%	3%	3%

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES	EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	19	71%	6	22%	2	7%	70%	25%	5%
Ordena cantidades hasta 5 objetos.	18	67%	7	26%	2	7%			
Cuenta hasta 5 objetos	18	67%	7	26%	2	7%			
Realiza representaciones de cantidades hasta 5	19	71%	7	26%	1	3%			
Identifica cantidades de elementos hasta 5	19	71%	6	22%	2	7%			
Relaciona la cantidad con el número hasta 5	18	67%	7	26%	2	7%			
Reconoce las colecciones de objetos hasta 5	19	71%	7	26%	1	3%			
Expresa la comparación de cantidades hasta 5	19	71%	7	26%	1	3%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2016

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

El cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de indicadores logrados en la evaluación de salida, para medir la noción de cantidad para efectos de esta intervención didáctica; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque, se puede notar los logros alcanzados.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 70%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 25% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 5%,todo con respecto a una población de 27 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes realizan representaciones de cantidades con objetos, ordenan cantidades hasta 5 objetos, cuentan hasta 10 objetos, realizan representaciones de cantidades hasta 10, identifican cantidades de elementos, relaciona cantidad con el número, reconocen las colecciones de objetos hasta 5, expresan la comparación de cantidades.

.

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

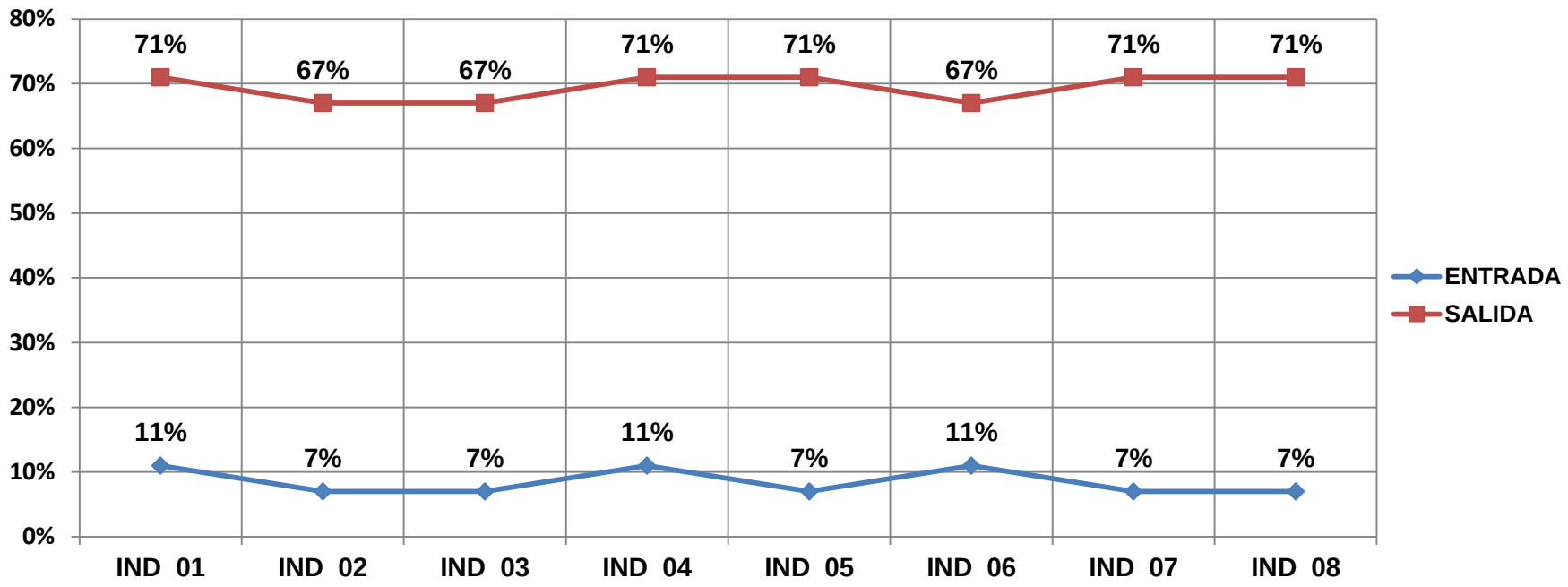
2.4. Resultados finales

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

N°	ITEMS	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	3	11%	19	71%	60%
02	Ordena cantidades hasta 5 objetos.	2	7%	18	67%	60%
03	Cuenta hasta 5 objetos	2	7%	18	67%	60%
04	Realiza representaciones de cantidades hasta 5	3	11%	19	71%	60%
05	Identifica cantidades de elementos hasta 5	2	7%	19	71%	64%
06	Relaciona la cantidad con el número hasta 5	3	11%	18	67%	56%
07	Reconoce las colecciones de objetos hasta 5	2	7%	19	71%	64%
08	Expresa la comparación de cantidades hasta 5	2	7%	19	71%	64%
PROMEDIO						61%

Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2016

RÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre – diciembre 2016

INDICADOR 01	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5
INDICADOR 02	Ordena cantidades hasta 5 objetos.
INDICADOR 03	Cuenta hasta 5 objetos
INDICADOR 04	Realiza representaciones de cantidades hasta 5
INDICADOR 05	Identifica cantidades de elementos hasta 5
INDICADOR 06	Relaciona la cantidad con el número hasta 5
INDICADOR 07	Reconoce las colecciones de objetos hasta 5
INDICADOR 08	Expresa la comparación de cantidades hasta 5

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

En el cuadro N° 05 presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades lúdicas resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 61%.

En la evaluación de entrada se observa, que el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 9%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 70%, ambos respecto de una población de 27 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 61%, de esta manera los niños realizan representaciones de cantidades con objetos, ordenan cantidades hasta 5 objetos, cuentan hasta 5 objetos, realizan representaciones de cantidades hasta 5, identifican cantidades de elementos, relaciona la cantidad con el número, reconocen las colecciones de objetos hasta 5, expresan la comparación de cantidades.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la noción de cantidad, entre el 7% al 11%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 56% y 64%.

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

III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. Conclusiones

- Se evidenció que el desarrollo de la noción de cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio con un 67%, lo cual se da la necesidad de aplicar un programa de actividades lúdicas.

- Se diseñó y aplicó de un programa de actividades lúdicas basado en la teoría actividades lúdicas según Lev Vigotsky, para desarrollar de la noción de cantidad.

- Al finalizar la investigación, se evidenció que el desarrollo de la noción de cantidad, después de aplicar la evaluación de salida, en su logro de aprendizaje se obtuvo un 70%, mientras tanto en el proceso de aprendizaje se obtuvo un 25%; asimismo en el aprendizaje en inicio se obtuvo 5%, estos logros se deben a la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 56% y 64% con un promedio del 61%; 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 N°10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” del Pueblo Joven Luján, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque, se les recomienda aplicar el programa de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la noción de cantidad con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial.

- El programa de actividades lúdicas, son necesarias para mejorar la noción de cantidad porque ayudan al niño a expresar sus vivencias de la vida cotidiana, adquiriendo nuevos conocimientos en matemática y fomentando la capacidad creadora y el pensamiento crítico con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.

- Evaluar periódicamente los avances de la noción de cantidad y así potenciar el área de matemática.

- Llevar a la reflexión crítica, 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.

Bibliografía

- **Alcina, Ángel (2009).**Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao
- **CascallanaT. (1998)**Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
- **Centauro Editores.**(2005) Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
- **Chadwick M. (1990)** Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
- **Chokler, M.**(1996)"Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años". Ediciones novedades educativas.
- **Cofre, A. (1981)** Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- **Comellas Y Carbó M, J. Y Perpinyá T, A.(1990)** La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- **Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A.(1990)**Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- **Chamorro, M. C.; Belmonte, J. M.; Linares, S.; Ruíz, M. L.; Vecino, F. & Medina, A. (2003).** Didáctica de las matemáticas. Madrid: Pearson Educación
- **Cortez, V. (2007).** Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- **Dirección DE Educación Preescolar (1984)** Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- **Fernández, José (1995).**Didáctica de la matemática en la educación infantil
- **García Núñez, Juan A**. "Psicomotricidad y educación infantil". Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004
- **Hutinger; Robinson; Johanson** Adapting a computer curriculum to Head Start. (Activating Children Through Technology program). Children Today, (May-June 1990), 19, 3, pp. 31(3) . Top of Form 1
- **Kelly, K.; Schorger, J. (2001).** "Let's Play 'Puters": Expressive Language Use at the Computer Center. Information Technology in Childhood Education Annual, (Annual 2001) pp. 125.
- **LACHS, V. Click into place**. (use of Internet for pre-school children at Techtots on Vancouver Island, BC). Times Educational Supplement, (Sept 5), 1997 n4236, pp. B15(1) .

- **Ladrónde Guevara, I. (2000)** Muchos Cds para niños y jóvenes: cómo nombrarlos y evaluarlos. Venezuela: Banco del Libro.
- **Lapierre, Aucouturier(1977).** Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica.
- **Lapierre, Aucouturier (1977).** *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.
- **Mathews, V. (1999):** The real learning centre. The Independent (April, 1999) pp. E6 (2)
- **Ministerio de Educación. (2009c).** La hora del juego libre en los sectores. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- **Ministerio de Educación. (2011b).** Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo deben aprender nuestros niños?
- **Mclester. S. (1995)** The 1995-96 Technology & Learning software awards. Technology y Learning(Nov-Dec 1995), 16, 3, pp. 26(13).
- **Novoa, M. (2011).** Aplicación de un programa de actividades para el desarrollo matemático de niños y niñas de 5 años de la Institución Inicial nº89 “Nuestra Señora del Carmen” en el distrito del Callao. Tesis. Lima: Universidad Enrique Guzmán Valle.
- **Piaget, J. (1990)** La formación del símbolo en el niño, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica,
- **Piaget, Jean.(1977)** Desenvolvimiento del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas.
- **Piaget, Jean.(1976)**Imitación, juego y sonido.
- **Vallés Tortosa, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.

ANEXOS

ANEXO N° 01

INSTRUMENTO DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS

NOMBRE……

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5		
02	Ordena cantidades hasta 5 objetos		
03	Cuenta hasta 5 objetos		
04	Realiza representaciones de cantidades hasta 5		
05	Identifica cantidades de elementos hasta 5		
06	Relaciona la cantidad con el número hasta 5		
07	Reconoce las colecciones con objetos hasta 5		
08	Expresa la comparación de cantidades hasta 5		

TABLA DE VALORACIÓN

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

ANEXO N° 02: MATERIALES UTILIZADOS Y FICHAS DE TRABAJO.

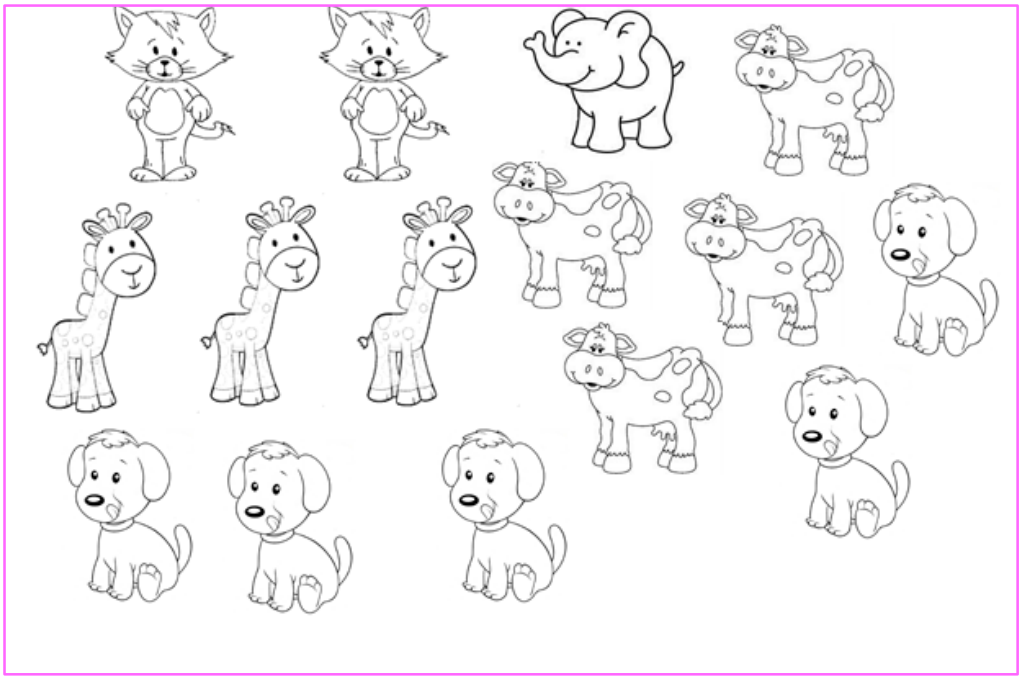
SESIÓN N° 01: "JUGAMOS A IDENTIFICAR CANTIDADES HASTA 5"

Anexo n° 01.
Fruti canasta: (La canasta contiene 5 plátanos, 5 manzanas, 5 mandarinas, 5 granadillas).

Anexo n° 02.
La granja del tío Tom**.**
Mascaras de animalitos (de gato, vaca, oveja, pollito, pato)

Anexo n° 03
Bloques lógicos, chapas y botones

Anexo n° 04
Siluetas de imágenes.



Anexo n° 05
Ficha de trabajo.

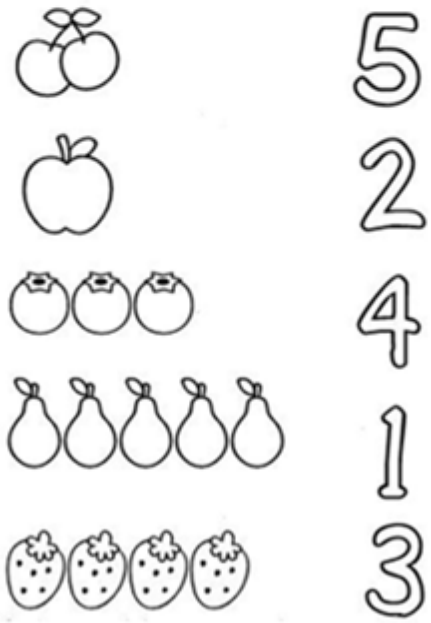
FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS A IDENTIFICAR CANTIDADES HASTA 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Une las frutas con el número que corresponde.



SESIÓN N° 02: "JUGAMOS REPRESENTANDO CANTIDADES HASTA EL NÚMERO 5"

Anexo n° 01

Productos: leche, fideos, avena galletas**.**

Anexo n° 02

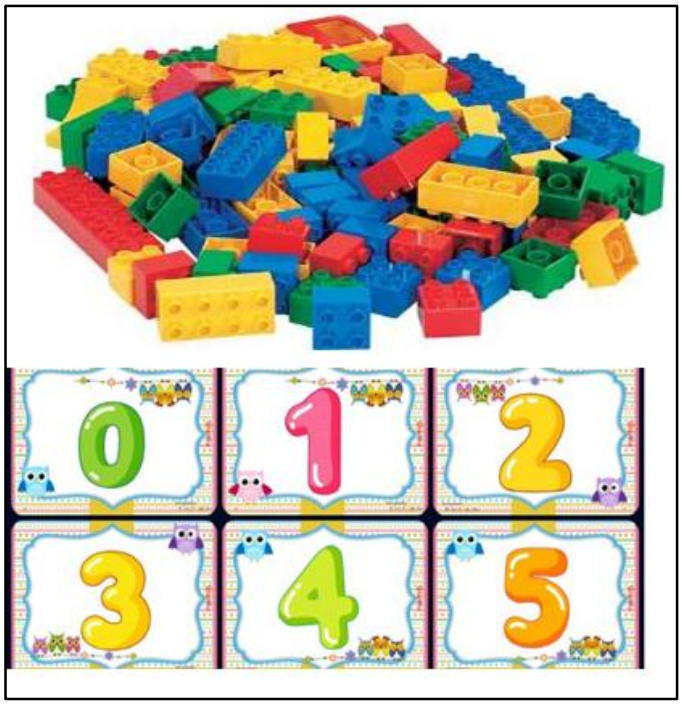
Canción: Pancho el chancho

Pancho el chancho Esta muy gordo
Y gimnasia tiene que hacer
Enseñémosle unos pasos
Y seguro que va aprender

Las manitos arriba arriba
Las manitos abajo abaio
La cintura movemos movemos
Para un lado corremos corremos
Para el otro trotamos trotamos
En seguida damos una vuelta
Y aplaudimos con nuestras manos

Anexo n° 03

Materiales: Legos y tarjetas de colores con los números del 1 al 5



Anexo n° 04
Ficha de trabajo.

FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS REPRESENTANDO CANTIDADES HASTA EL NUMERO 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Dibuja legos de acuerdo al número.

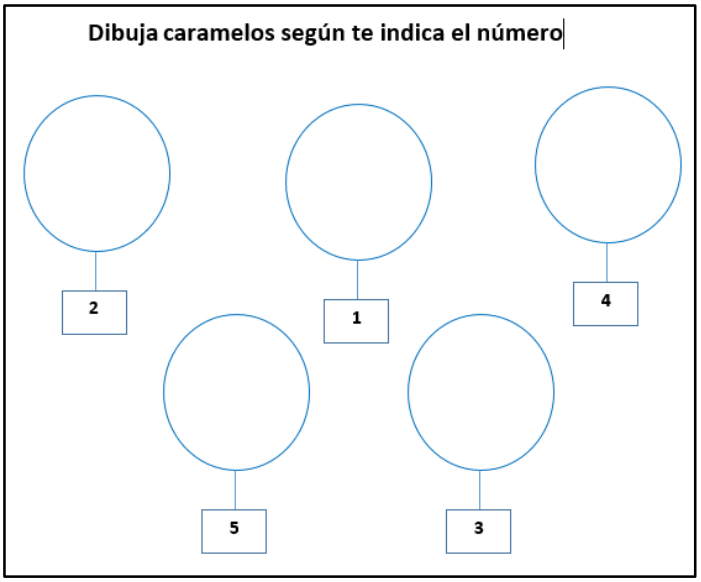
1	
2	
3	
4	
5	

SESIÓN N° 03: FORMAMOS COLECCIONES HASTA CON 5 ELEMENTOS

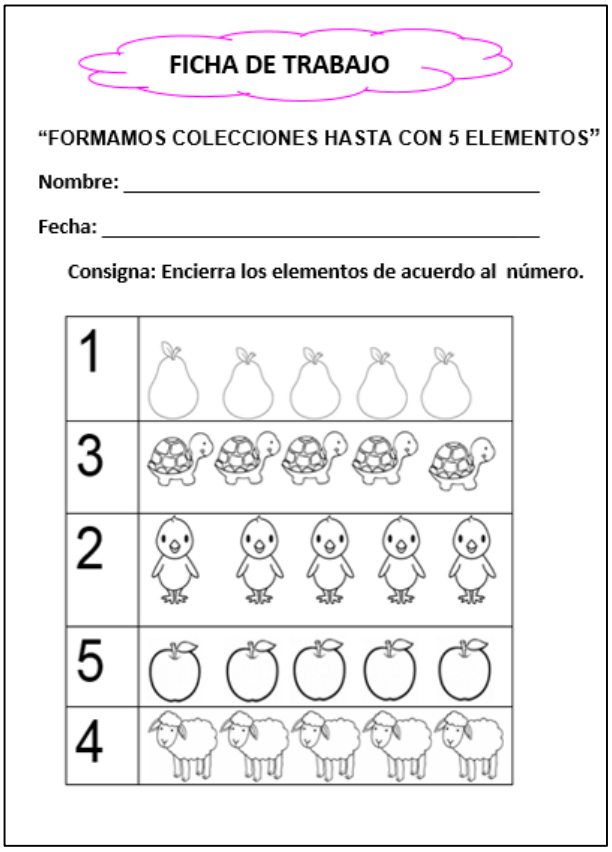
Anexo n° 01
Títere, caja sorpresa, globo, pelotas, matracas, silbatos

Anexo n° 02
Lana de colores y caramelos

Anexo n° 03
Papelote.



Anexo n° 04
Ficha de trabajo.



FICHA DE TRABAJO

"FORMAMOS COLECCIONES HASTA CON 5 ELEMENTOS"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Encierra los elementos de acuerdo al número.

1	
3	
2	
5	
4	

SESIÓN N° 04: "ORDENAMOS CANTIDADES HASTA EL NÚMERO 5"

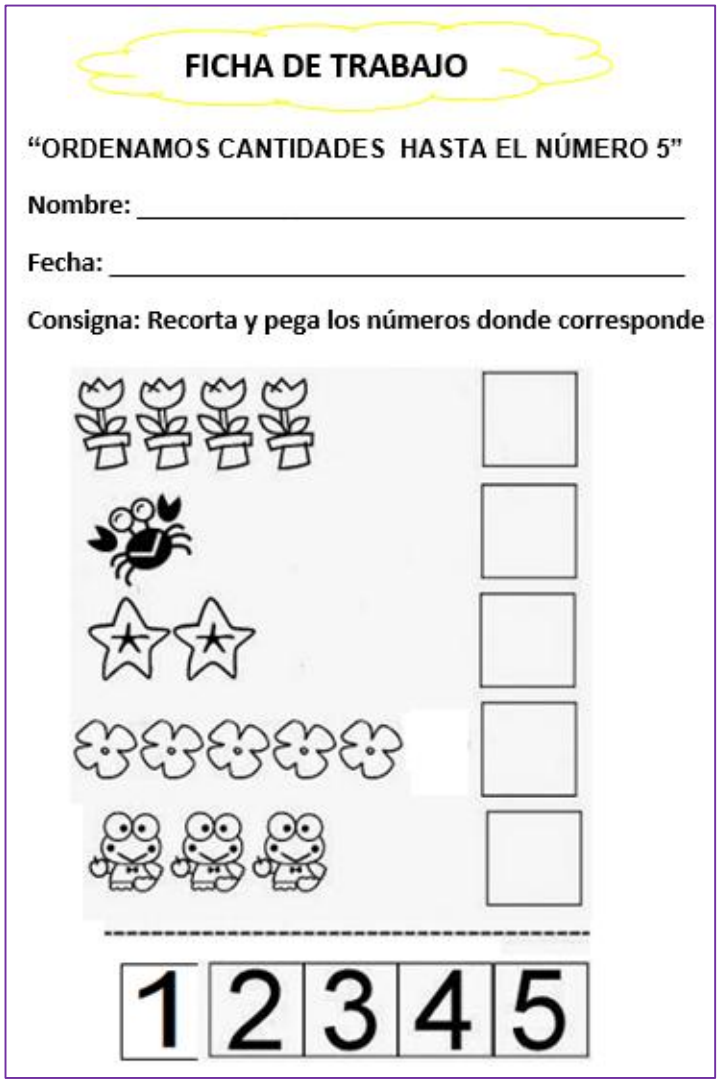
Anexo n° 01
Carros, pelotas, trenes, muñecas, baritas mágicas

Anexo n° 02
Pelotas de plástico de colores y caja de cartón

Anexo n° 03
Papelote: Dibuja la cantidad de pelotas como indica el número.

1	
2	
3	
4	
5	

Anexo n° 03
Ficha de trabajo.


FICHA DE TRABAJO

"ORDENAMOS CANTIDADES HASTA EL NÚMERO 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Recorta y pega los números donde corresponde

1 2 3 4 5

SESIÓN N° 05: "REALIZAMOS CONTEOS HASTA EL NÚMERO 5"

Anexo n° 01
Objetos escondidos: peluches, carros, pelotas.

Anexo n° 02
Latas de colores

Anexo n° 03
Bajalenguas de madera

Anexo n° 04
Papelote: Cuenta y escribe el número que corresponde.

Anexo n° 05
Ficha de trabajo.

FICHA DE TRABAJO

"REALIZAMOS CONTEOS HASTA EL NÚMERO 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Cuenta las bolitas del short y une con su número.

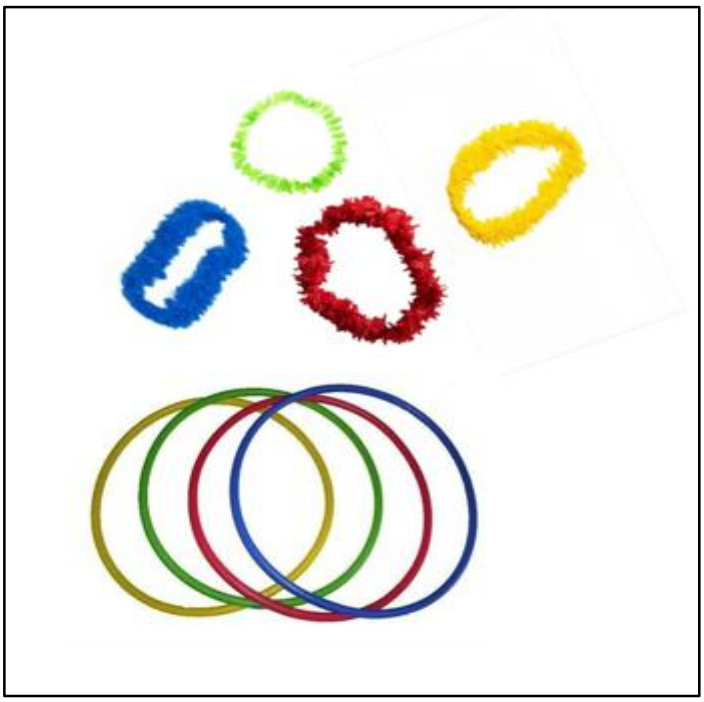
SESIÓN N° 06: “COMPARAMOS CANTIDADES DE ELEMENTOS HASTA EL NÚMERO 5”.

Anexo n° 01

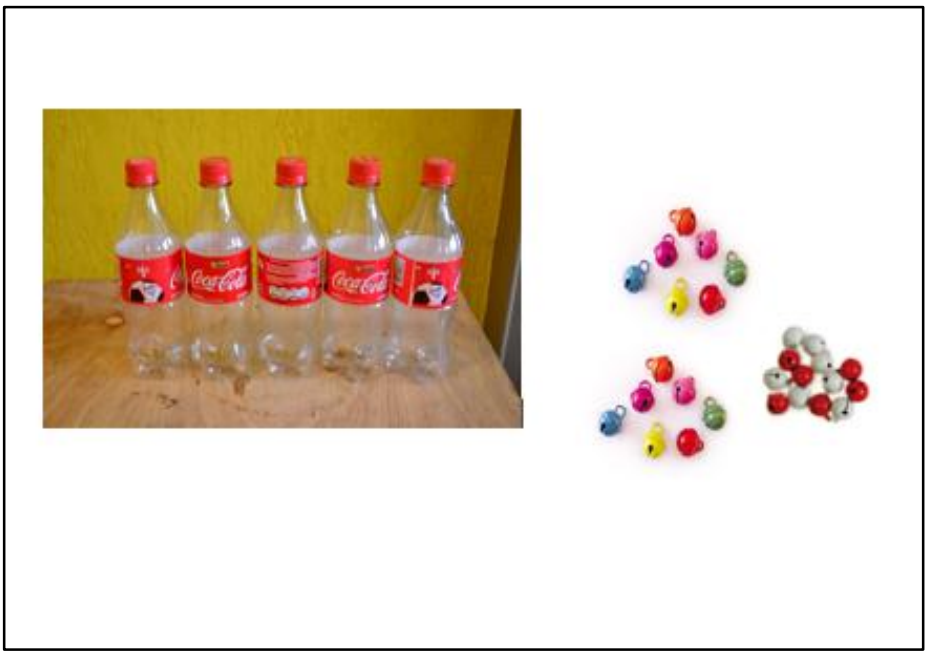
Baúl mágico, guitarra, pandereta, tambor, flauta, maracas.

Anexo n° 02

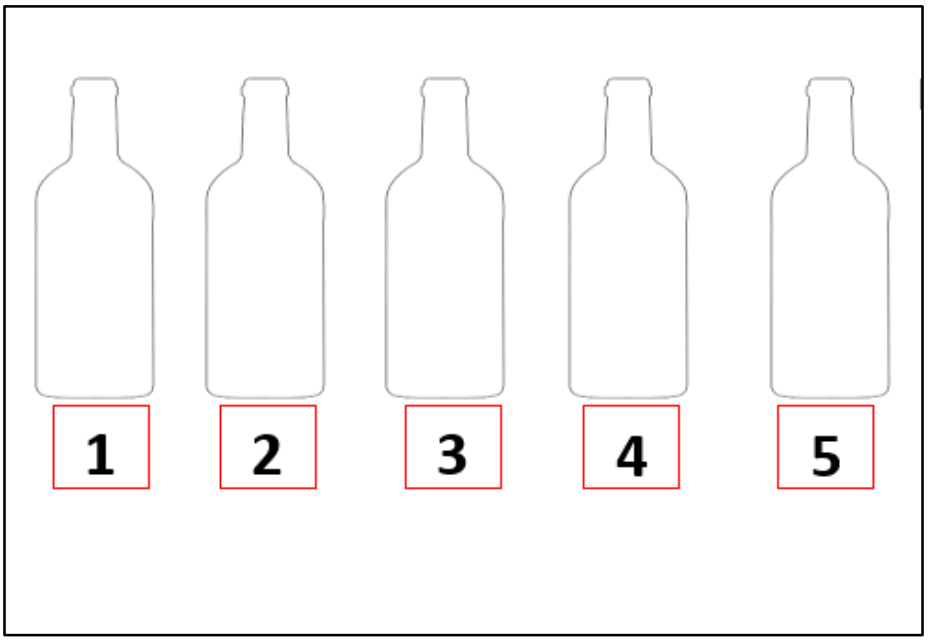
Collarines de color rojo, verde, amarillo, azul. Y ula ula.



Anexo n° 03
Botellas de plástico y cascabeles



Anexo n° 04
Papelote: Siluetas de botellas



Anexo n° 05
Ficha de trabajo.

FICHA DE TRABAJO

"COMPARAMOS CANTIDADES DE ELEMENTOS HASTA EL NÚMERO 5"

Nombre: _____

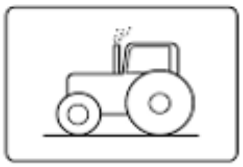
Fecha: _____

Consigna: Encierra el número que corresponde a la Cantidad de elementos

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

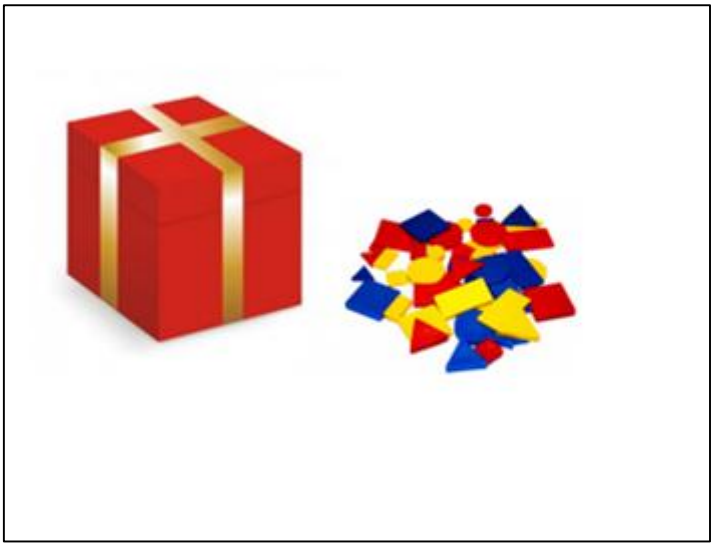


1 2 3 4 5

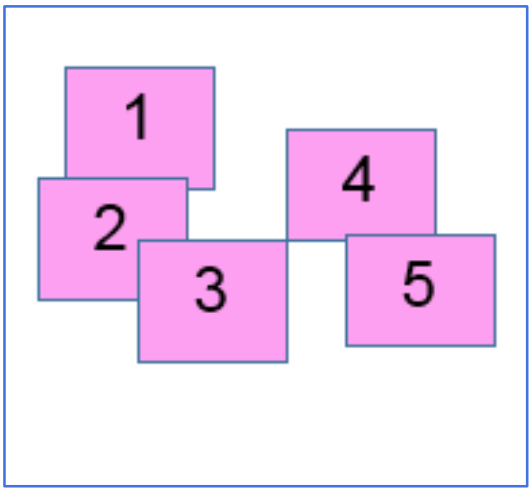
1 2 3 4 5

SESIÓN N° 07: "JUGAMOS REPRESENTANDO CANTIDADES HASTA DE 5 ELEMENTOS"

Anexo n° 01.
Caja sorpresa y bloques lógicos.

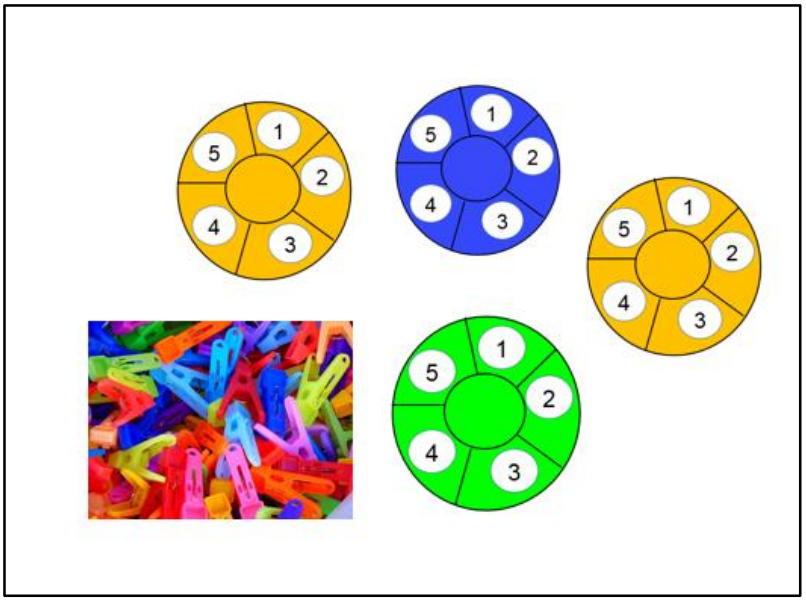


Anexo n° 02
Tarjetas de los números del 1 al 5



Anexo n° 03

Ruletas con números y ganchos de colores



Anexo n° 04
Ficha de trabajo.

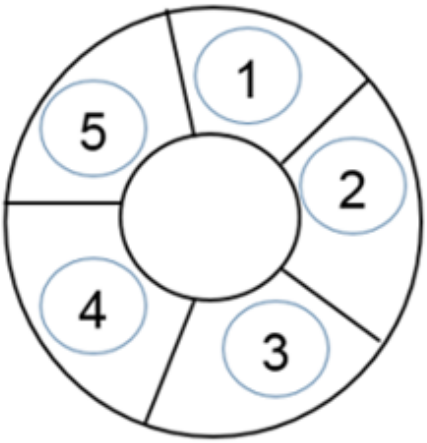
FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS REPRESENTANDO CANTIDADES HASTA DE 5 ELEMENTOS"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Dibuja ganchos en la ruleta de acuerdo al número.



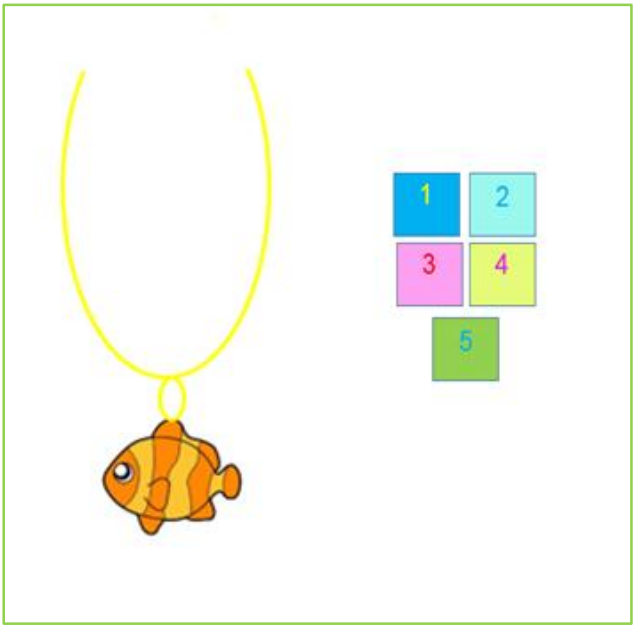
SESIÓN N° 08:"JUGAMOS A REPRESENTAR CANTIDADES CON PECECITOS HASTA EL NÚMERO 5"

Anexo n° 01
Títere Juancito.

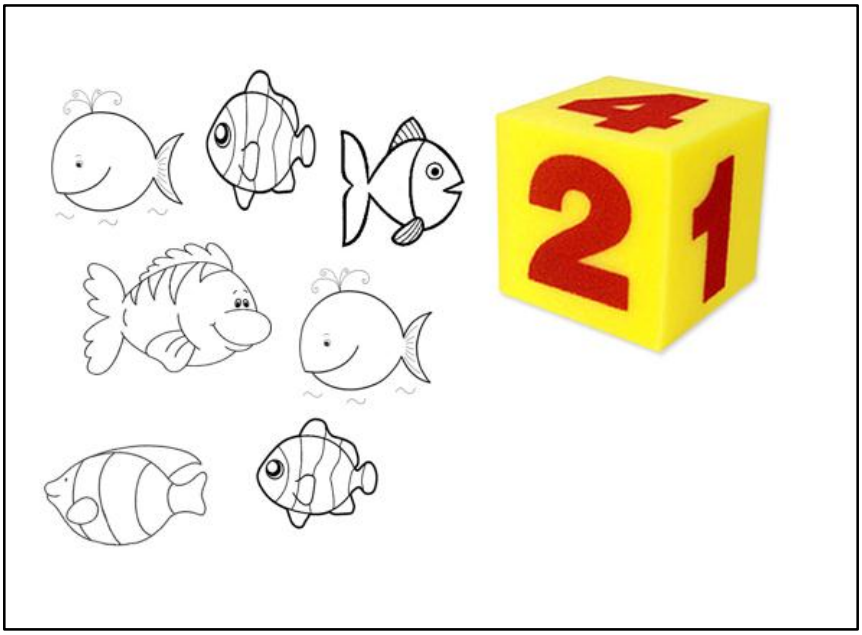
- Los niños reciben la visita de un títere (Juancito), quien les cuenta que el día domingo se fue al muelle de Pimentel. Él se emocionó mucho y le pidió a su mamá que le permitiera pescar. Ese día, después de intentar muchas veces solo pesco un pez. Como le agrado mucho pidió a su madre que lo lleve más días a pescar, ella acepto. El día martes pesco dos, el día miércoles pesco tres, el jueves pesco cuatro y el viernes pesco cinco pececitos.

  Juancito quiere contar a sus amiguitos cuantos peces pesco cada día.

Anexo n° 02
Collar con la imagen de un pez
Tarjetas de números del 1 al 5



Anexo n° 03
Siluetas de peces, dado numérico.



Anexo n° 04
Ficha de trabajo.

FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS A REPRESENTAR CANTIDADES CON PECECITOS HASTA 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Pinta la cantidad de peces que indica número.

1	
2	
3	
4	
5	

SESIÓN N° 09: "JUGAMOS A CONTAR MOVIMIENTOS HASTA 5"

Anexo n° 01

Canción; "Cuando los niños bailan"

Cuando los niños bailan, bailan, bailan, bailan (bis)
pies, pies, pies, pies...

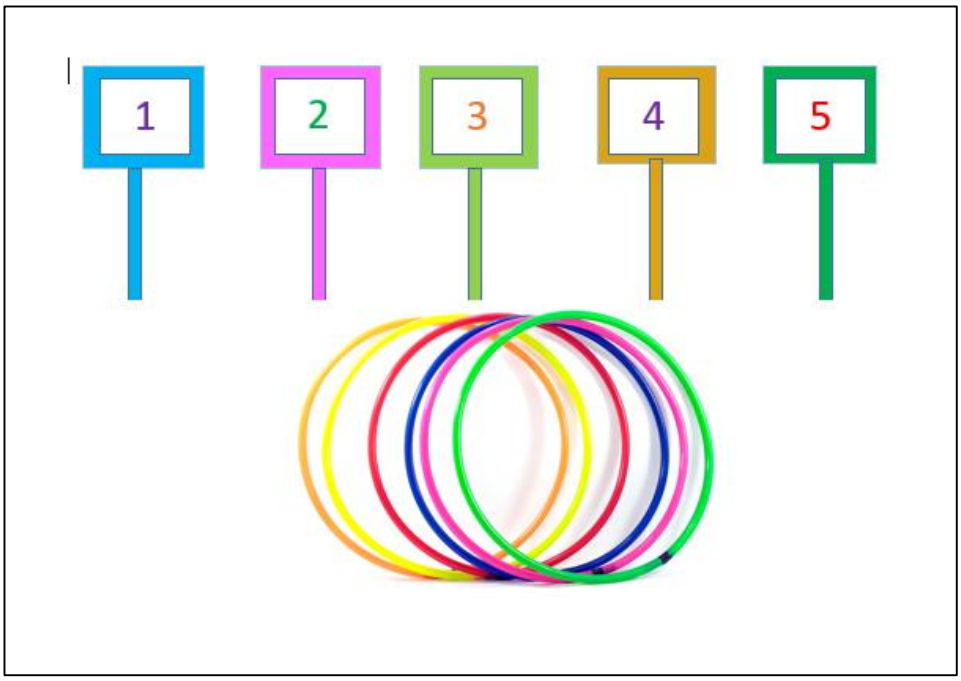
Cuando los niños bailan, bailan, bailan, bailan (bis)
Rodillas, rodillas, rodillas
Pies, pies, pies, pies…

Cuando los niños bailan, bailan, bailan, bailan (bis)
Cintura, cintura, cintura, cintura,
Rodillas, rodillas, rodillas, rodillas,
Pies, pies, pies, pies

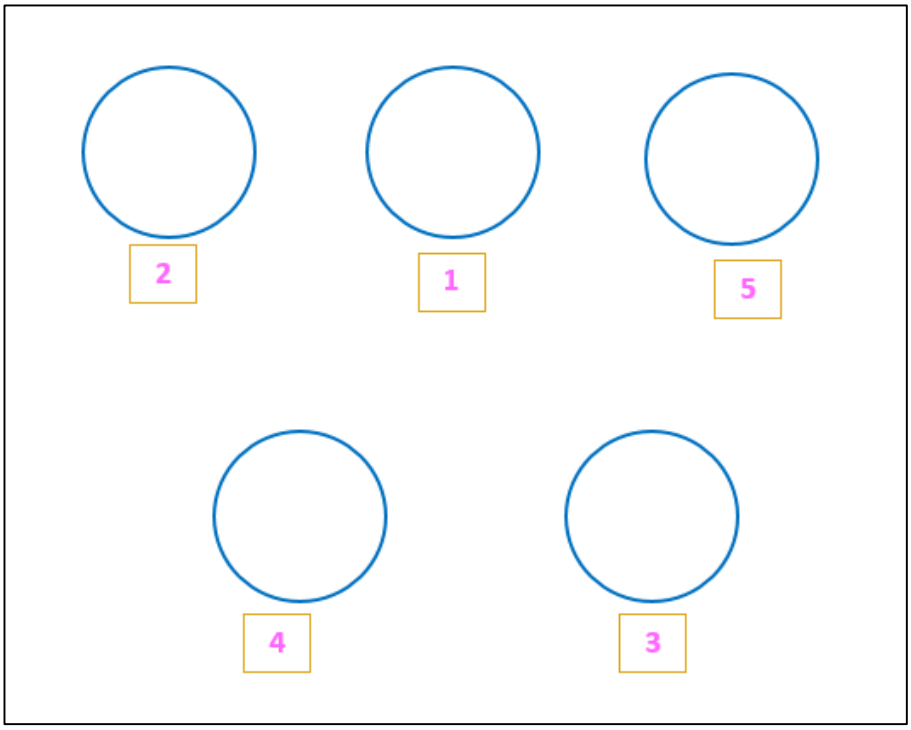
Cuando los niños bailan, bailan, bailan, bailan (bis)
Cintura, cintura, cintura, cintura,
Rodillas, rodillas, rodillas, rodillas,
Coditos, coditos, coditos, coditos
Pies, pies, pies, pies…

Anexo n° 02
Dado numérico

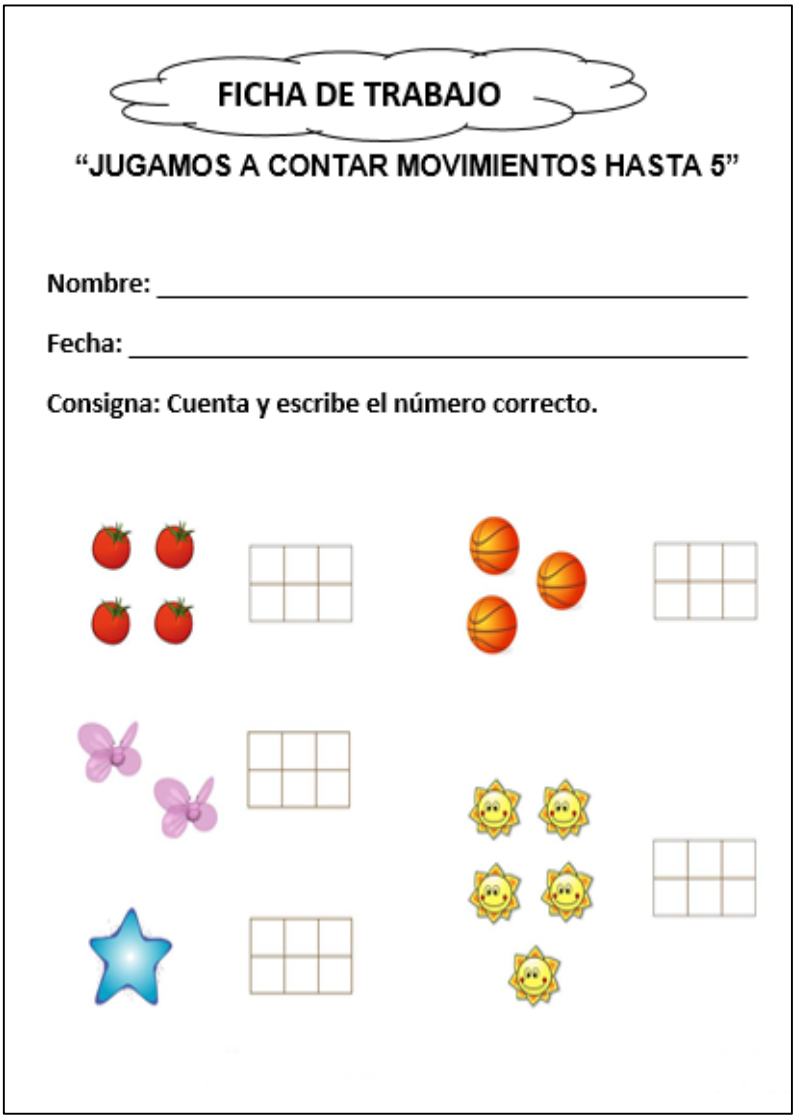
Anexo n° 03
Ula ula, paletas numéricas.



Anexo n° 04
Papelote: dibuja elementos dentro de la ula ula de acuerdo al número.



Anexo n° 05
Ficha de trabajo.



FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS A CONTAR MOVIMIENTOS HASTA 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Cuenta y escribe el número correcto.

SESIÓN N° 10: JUGAMOS A IDENTIFICAR CANTIDADES HASTA 5 UTILIZANDO CARTONES DE HUEVOS.

Anexo n° 01

Cuento la gallinita Carmela.

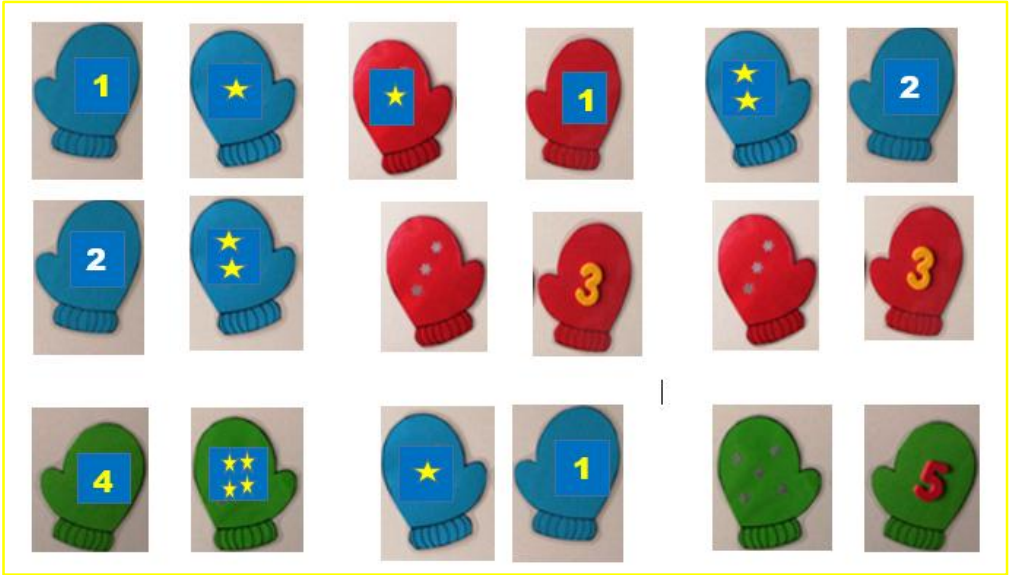
Cuento

"gallinita Carmela"

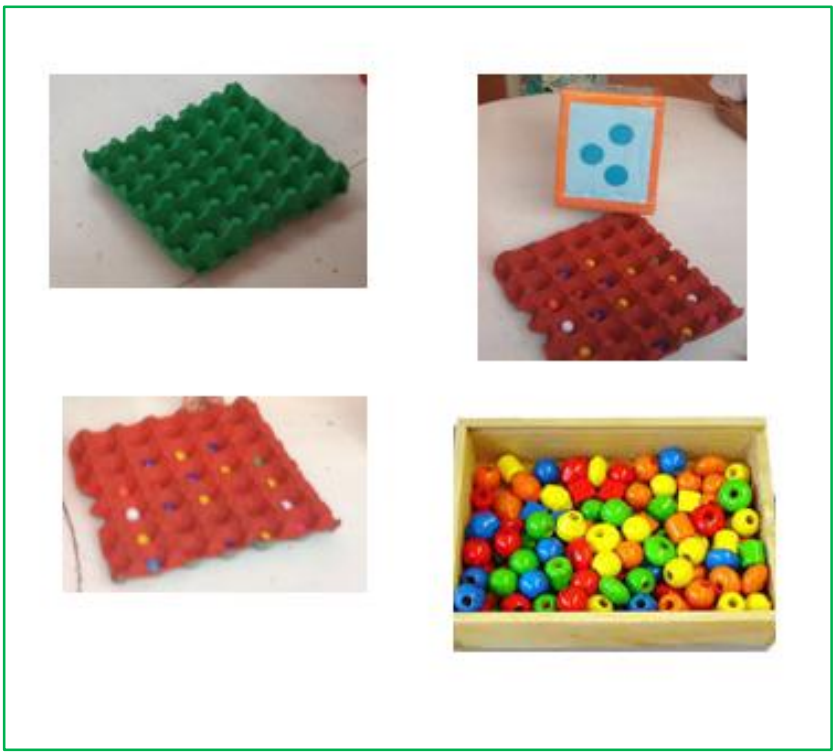
La gallinita llamada Carmela, vive en un huerto grande y limpio. Un día, Carmela puso varios huevos, y los calentó y protegió con mucho amor. Luego de muchos días., los huevos empezaron a rajarse y los pollitos salieron del cascarón: 2 eran marrones, 2 amarillos y 1 negro. La gallinita Carmela estaba feliz. Al principio, salía a buscar comida y volvía pronto al nido para alimentar a sus pollitos. Cuando fueron creciendo Carmela los llevaba al campo y les enseñaba donde buscar comida. Y paseaba muy contenta con sus pollitos y los hacía jugar ubicándolos según su color. El papá, el gallo Martín, también ayudaba a cuidar a los pollitos. Y así pasaban sus días y eran muy felices.

Fin

Anexo n° 02
Guantes.



Anexo n° 03
Envases de huevos de colores, cuentas y un dado.



Anexo n° 04

Papelote. Representa con palotes la cantidad que indica el numeral.

TABLERO NUMÈRICO	
NUMERAL	REPRESENTAMOS
1	
2	
3	
4	
5	

Anexo n° 05
Ficha de trabajo.

FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS A IDENTIFICAR CANTIDADES HASTA 5 UTILIZANDO CARTONES DE HUEVOS"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Encierra el número que corresponde a los elementos

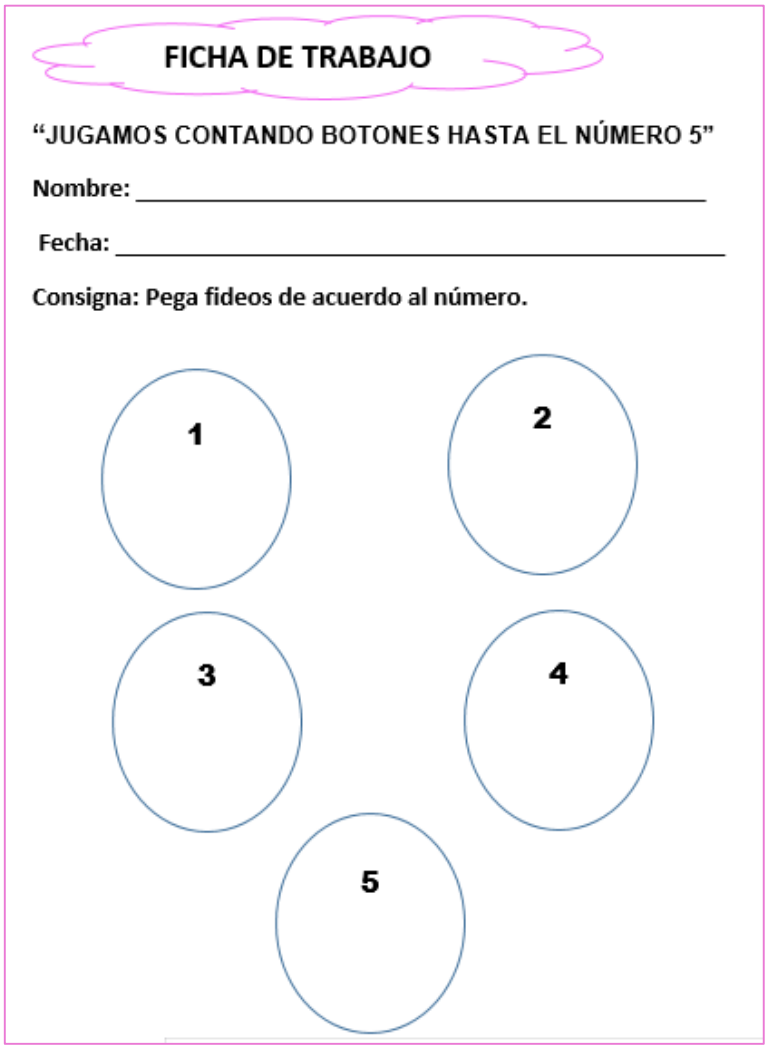
SESIÓN N° 11: JUGAMOS CONTANDO BOTONES HASTA EL NÚMERO 5

Anexo n° 01
Lámina de globos de colores.

Anexo n° 02
Botones de colores.

Anexo n° 03
Caja sorpresa con prendas de vestir.

Anexo n° 04
Ficha de trabajo.



FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS CONTANDO BOTONES HASTA EL NÚMERO 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Pega fideos de acuerdo al número.

1

2

3

4

5

SESIÓN N° 12: "JUGAMOS ORDENANDO OBJETOS HASTA 5"

Anexo n° 01
Canción los elefantes.
Siluetas de los elefantes.

Canción: Un elefante se balanceaba

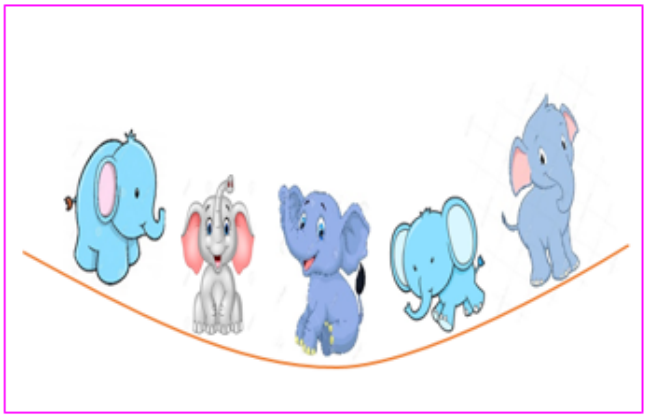
Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
y como veía que resistía
fue a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que resistían
fueron a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que resistían
fueron a llamar a otro elefante.

Cuatro elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que resistían
fueron a llamar a otro elefante.

Cinco elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que resistían
fueron a llamar a otro elefante.

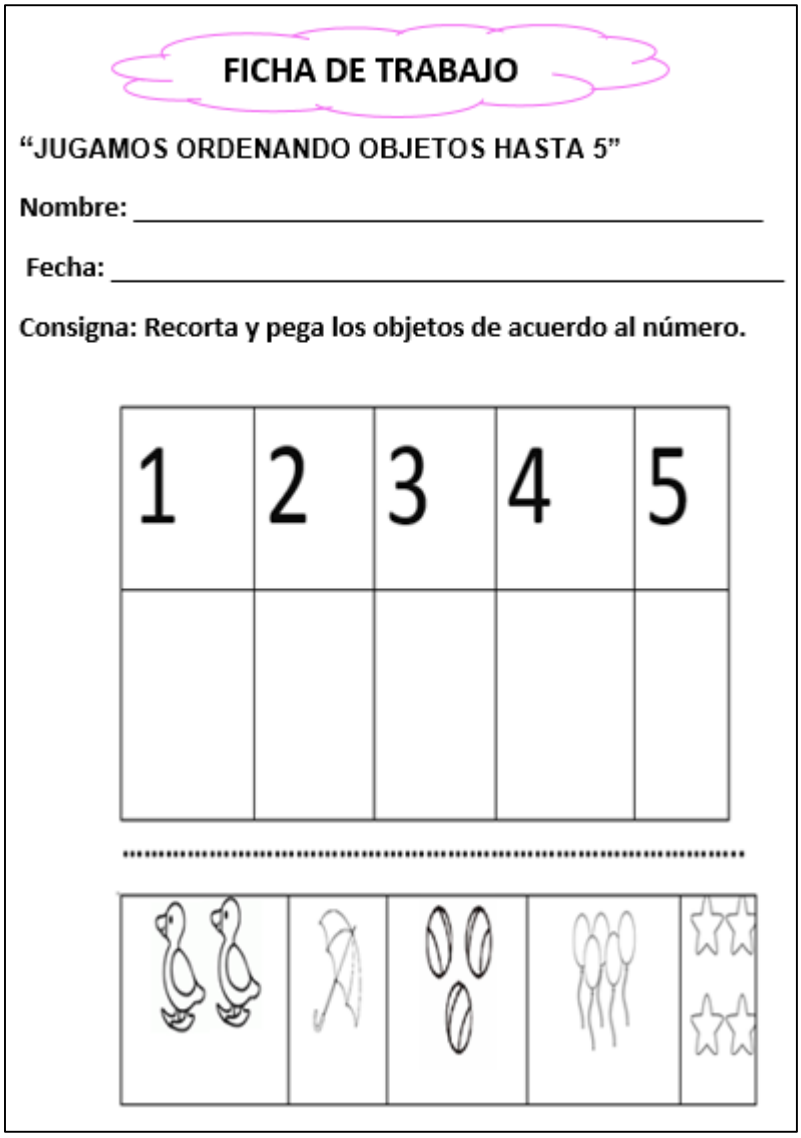


Anexo n° 02

Tarjetas con los números del 1 al 5.

Garbanzos, frejoles, tapitas, piedritas, palitos.

Anexo n° 03
Ficha de trabajo.



FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS ORDENANDO OBJETOS HASTA 5"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Recorta y pega los objetos de acuerdo al número.

1	2	3	4	5

SESIÓN N° 13: JUGAMOS A RELACIONAR LA CANTIDAD CON EL NÚMERO HASTA 5.

Anexo n° 01
Canción y siluetas de ratones.

Canción: cinco ratoncitos

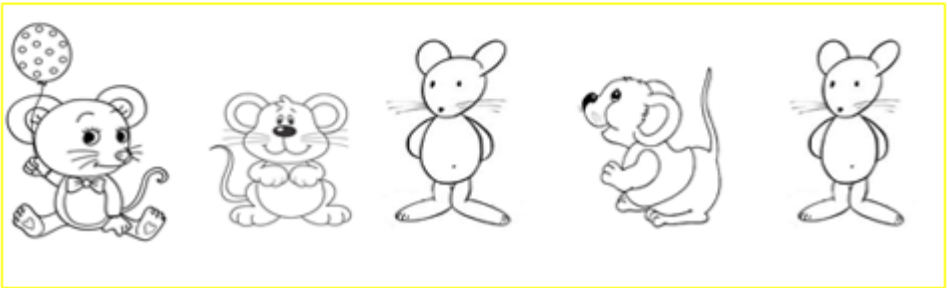
Un ratoncito, sale de la cueva
mueve el hocico, juega y da vueltas

Dos ratoncitos, salen de la cueva
mueven el hocico, juegan y dan vueltas

Tres ratoncitos, salen de la cueva
mueven el hocico, juegan y dan vueltas

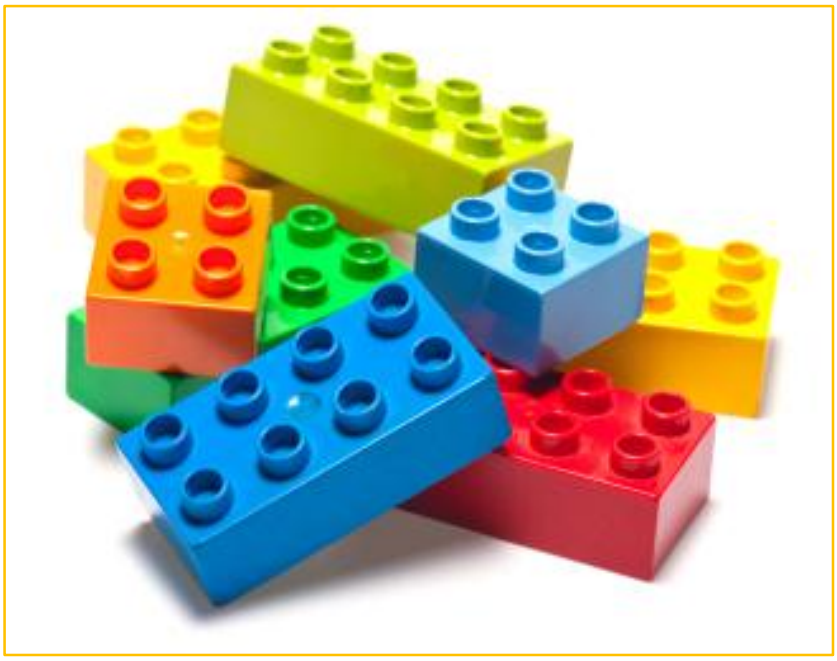
Cuatro ratoncitos, salen de la cueva
mueven el hocico, juegan y dan vueltas

Cinco ratoncitos, salen de la cueva
mueven el hocico, juegan y dan vueltas

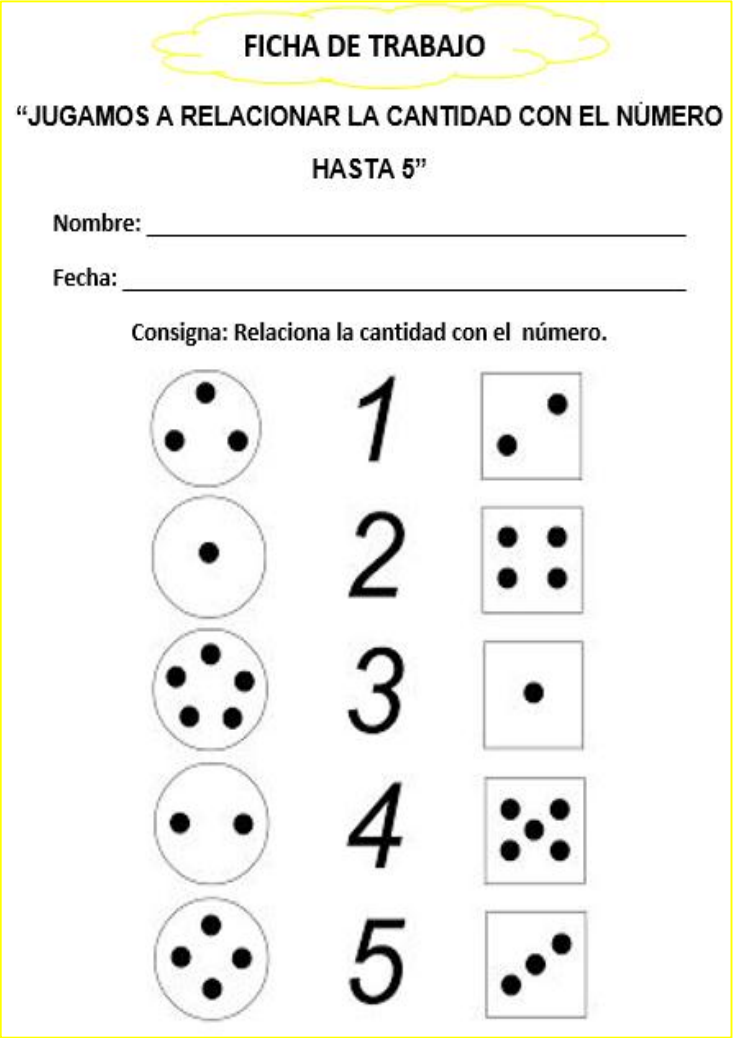


Anexo n° 02
Dado numérico y fichas.

Anexo n° 03
Legos de colores.



Anexo n° 04
Hoja de trabajo.



FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS A RELACIONAR LA CANTIDAD CON EL NÚMERO HASTA 5"

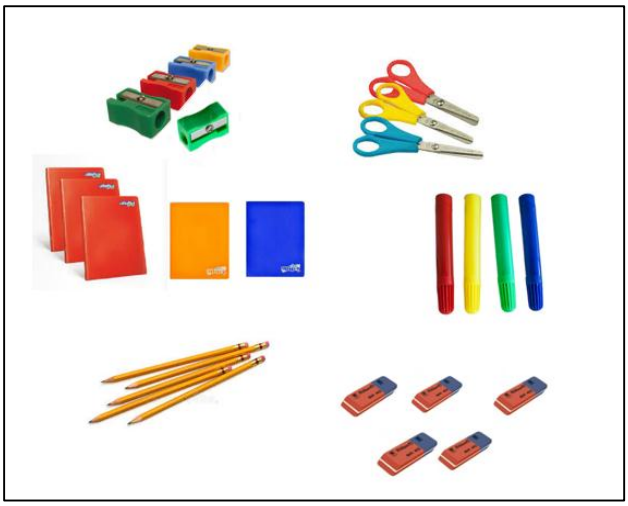
Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Relaciona la cantidad con el número.

SESIÓN N° 14: JUGAMOS REPRESENTANDO CANTIDADES HASTA 5 UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO.

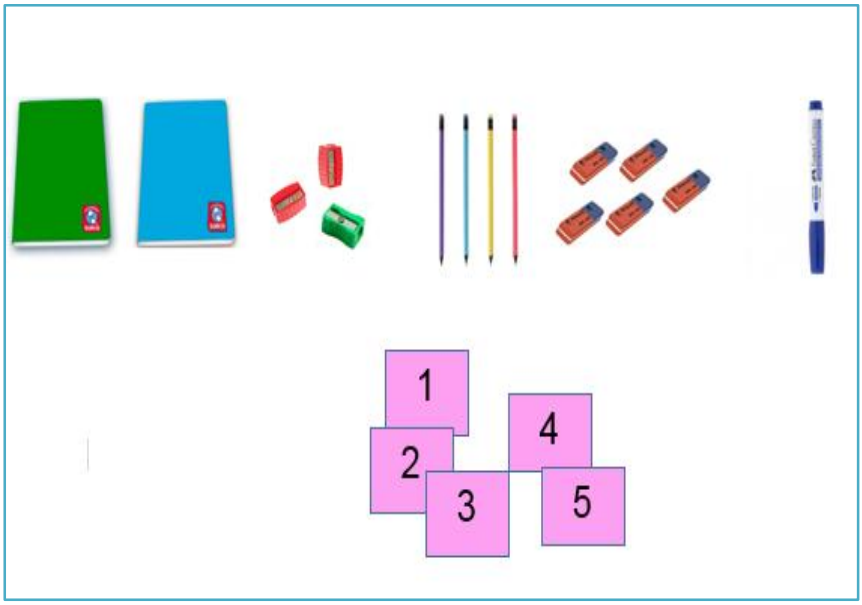
Anexo n° 01
Lápices, borradores, cuadernos, tajadores, plumones y tijeras



Anexo n° 02
Pelotas de trapo y caja de cartón**.**

Anexo n° 03

2 cuadernos, 3 tajadores, 4 lápices, 5 borradores, 1 plumón.
Tarjetas con los números del 1 al 5.



Anexo n° 04

Ficha de trabajo.

FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS REPRESENTANDO CANTIDADES HASTA HASTA 5 UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Completa dibujando de acuerdo a los útiles recibidos

Útiles Escolares	1	2	3	4	5

SESIÓN N° 15. JUGAMOS IDENTIFICANDO OBJETOS HASTA 5 EN DIFERENTES SITUACIONES

Anexo n° 01
Silueta de muñeco y ganchos de madera.

Anexo n° 02
Dinámica.

Batalla del calentamiento.

En la batalla del calentamiento

Hay que seguir la orden del sargento

Niños a la orden… Con qué?

Dando 2 saltos….

En la batalla del calentamiento

Hay que seguir la orden del sargento

Niños a la orden… con qué?

Dando 3 palmadas

En la batalla del calentamiento

Hay que seguir la orden del sargento

Niños a la orden… con qué?

Moviendo la cintura

Anexo n° 03

Tubos de papel higiénico con números del 1 al 5 y palitos de chupete

Anexo n° 04
Ficha de trabajo

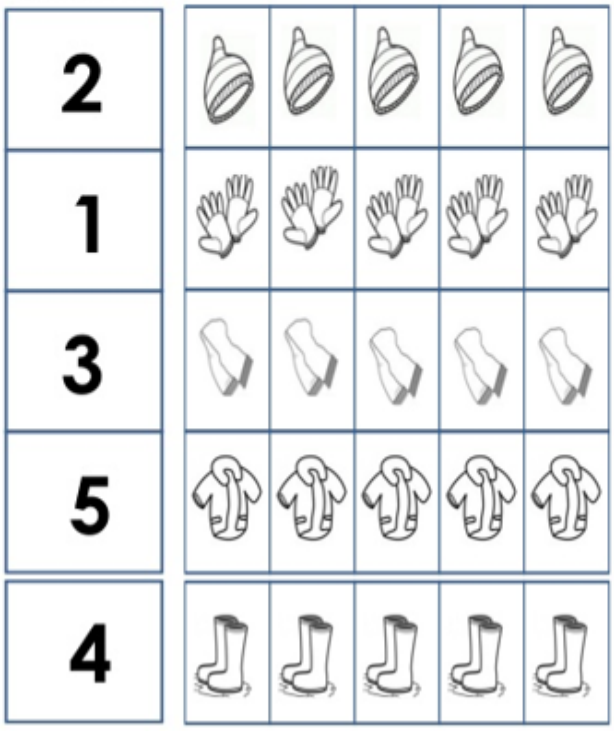
FICHA DE TRABAJO

"JUGAMOS IDENTIFICANDO OBJETOS HASTA 5 EN DIFERENTES SITUACIONES"

Nombre: _____

Fecha: _____

Consigna: Colorea a las prendas de invierno según el número.



FOTOS

NIÑOS TRABAJANDO NÚMERO CON CANTIDAD CON MATERIAL CONCRETO

NIÑOS EXPONIENDO SUS TRABAJOS REALIZADOS EN FORMA GRUPAL

NIÑOS TRABAJANDO CANTIDADES DE ELEMENTOS SEGÚN EL NÚMERO DEL DADO

NIÑA REPRESENTANDO LA CANTIDAD SEGÚN EL NÚMERO

DOCENTE TRABAJANDO EN LA ACTIVIDAD JUGAMOS CONTANDO BOTONES

DOCENTES FINALIZANDO EL PROGRAMA