



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



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
TRABAJO ACADEMICO PARA OBTENER
EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I N°399 “MANUELITA SAENZ” PROVINCIA PAITA,
REGIÓN PIURA”**

AUTORAS:

ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ

MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

ASESORA:

MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

SULLANA-PERÚ

2017

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a nuestros padres y hermanos que siempre estuvieron apoyándonos en la vida y en especial a Dios que siempre nos ha guiado y nos guiara en todo lo que emprendamos además de ser el quien ha encaminado nuestra carrera con éxito y lo seguirá haciendo.

ZOILA Y MARIA

Agradecimiento

A Dios, a familia y a todos aquellos amigos que con su apoyo permitieron la realización de esta informen.

ZOILA Y MARIA

Índice

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Presentación	6
I. Marco Teórico.....	12
1.1. Referencia teórico conceptual	12
1.1.1. Referencia teórica	12
1.1.1.1. Desarrollo cognitivo de Jean Piaget	12
1.1.1.2. Actividades lúdicas de Jean Piaget.....	14
1.1.2. Referencia conceptual.....	16
Noción de cuantificadores de la matemática.	16
Importancia de la noción de cuantificadores	16
Clasificación de la noción de cuantificadores	17
Actividades lúdicas.....	18
Importancia de las actividades lúdicas	19
Características de las actividades lúdicas	20
Beneficios de las actividades lúdicas	20
Aspectos esenciales al realizar las actividades lúdicas	21
Actividades lúdicas en el nivel inicial	21
Aplicación	22
Desarrollo.....	22
1.2. Propósitos de la intervención	23
1.2.1. Objetivo general:.....	23
1.2.2. Objetivos específicos:.....	23
1.3. Estrategias de intervención.....	24
1.3.1. Coordinaciones previas.....	24
1.3.2. Metodología específica	24
1.3.3. Cronograma	25
II. Contenido	27
2.1. Evaluación de entrada	27
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de cuantificadores.	27
2.2. Propuesta o programa	33
2.2.1. Generalidades	33
2.2.2. Componente didáctico	34

2.2.3. Modelo didáctico.....	34
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....	36
2.4. Resultados Finales	74
III. Conclusiones y recomendaciones.....	78
3.1. Conclusiones	78
3.2. Recomendaciones	79
Bibliografía	80
ANEXOS.....	83

Presentación

La provincia de Paita se encuentra ubicada en el departamento de Piura en el extremo Noroeste del Perú. Se encuentra ubicada a orillas del Océano Pacífico a 57 km de la ciudad de Piura. Posee el tercer puerto más importante del Perú, después de El Callao y Matarani. Es la decimosexta ciudad más poblada de país. Cuenta con una población estimada de 95 309 habitantes para el año 2015.¹ Debido a su situación geográfica posee un clima cálido y húmedo durante todo el año y su temperatura promedio anual es de 25°C. En la provincia de Paita se encuentra ubicada la I.E.I N°399 “Manuelita Sáenz”. Ciudad Blanca de pescador, está ubicada al Sur este de la ciudad, fue creada con Resolución Directoral N° 788 - 1987; viene enseñando y formando a muchas generaciones de niñas y niños que pasan y pasaron por sus aulas; viene siendo liderada por la Profesora Nelly Ramírez de Prado

La Institución Educativa Inicial N° N°399 Manuelita Sáenz. Desde sus inicios funciona en AH. Ciudad Blanca con la misma denominación, siendo Directora. Nelly Ramírez de Prado

Actualmente, nuestra Institución Educativa Inicial, dispone de una infraestructura edificada de material noble, con espacios cortos para el juego de los escolares, tiene una ligera muralla que no presta mucha seguridad, además de estar ubicada en una zona vulnerable donde transitan muchos vehículos, lo que constituye una amenaza para la seguridad e integridad de los escolares. Se convierte en una necesidad la edificación de una nueva infraestructura con mejor criterio técnico y pedagógico, para atender dignamente a los niños que se forman en nuestras aulas. Cuyos padres de familia son de condición económica intermedia.

La I.E.I N° 399 Manuelita Sáenz cuenta con 10 aulas de 3 años 4 años 5 años, el personal que labora está en constante capacitación para desarrollar actividades innovadoras en beneficio de las niñas. Nuestro mayor objetivo es tener niñas participativas, seguros de sí mismo, autónomos creativos y padres de familia organizados en comités de aula, Concejos Directivos, CONEI, etc.

Es por ello que a través de la documentación que norma los lineamientos educativos como: El Proyecto Educativo Nacional, Diseño Curricular Nacional, Proyecto Educativo Regional, Proyecto Educativo Local, Proyecto Curricular Institucional y el Proyecto Curricular de Aula, se promueve un óptimo desarrollo educativo del potencial humano

que tendremos a nuestro cargo, pero a través del diagnóstico FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) nos damos cuenta que presentamos algunos problemas socioeducativos y familiares que tienen nuestras niñas en los que debemos intervenir oportunamente, ya que carecen de un limitado apoyo por parte de sus padres porque no disponen del tiempo necesario, debido a que los dos trabajan y los dejan con las nanas, donde muchas veces las niñas ocupan largo tiempo, sometidas, frente a la televisión, absorbiendo cuanto aparece en ella, perdiendo así valiosos momentos de interacción.

Muchas de nuestras familias hoy en día se ven afectadas por los anti valores existentes en la sociedad, donde las familias acrecientan cada día más en ser disfuncionales, padres de familia que ocupan la mayor parte de su tiempo en su trabajo y el poco que lo tienen para las niñas les hacen todo no permitiendo desarrollar habilidades y sobre todo su autonomía, limitándolas en el desarrollo de su pensamiento lógico, capacidad básica para enfrentar y dar solución a problemas que se le presentan en su vida cotidiana. Por ello, se plantearon actividades basadas, en actividades lúdicas; ambas estaban caracterizadas, por permitirle al niño explorar a través de la fantasía, y descubrir por sí mismo los cuantificadores matemáticos. De esta manera se determinó una nueva metodología para enseñar matemáticas.

En el aula de Niñas y Niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 339 “Manuelita Sáenz”. Notamos dificultades en el aprendizaje, especialmente en el área de Matemática. Era notorio que los escolares no habían construido la noción de cuantificadores en el área matemática como conocimiento básico; se identificó este gran problema a través de la aplicación y revisión de la lista de cotejo de entrada aplicada por la docente de aula, así como de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños y niñas en el proceso de las nociones de cuantificadores, resumiéndose de la siguiente manera.

- ✓ Los niños al desarrollar las actividades de cuantificadores se equivocaban con frecuencia al decir los términos.
- ✓ Al realizar las actividades de cuantificadores comparativos no lo realizaban con precisión.
- ✓ Los términos de cuantificadores muchos de los niños lo desconocen por ser pocos usuales en su vida cotidiana.
- ✓ Al representar cuantificadores de muchos, pocos, uno – ninguno, todos- algunos, lleno - vacío se equivocan con facilidad.

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

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

RESUMEN

En vista a una necesidad actual se requerir que los niños y niñas explorar el medio es una de las actividades más características de las niñas y los niños del nivel inicial. Al observarlos, se puede ver que permanentemente están tocando, probando, experimentando y explorando todo cuanto les rodea; ellas y ellos están en una constante búsqueda de comprender y conocer el mundo. Un mundo configurado por aspectos físicos, biológicos, sociales y culturales, en los cuales actúan, interactúan y se interrelacionan con el entorno del cual hacen parte los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje para ello se elaboró:

El Trabajo Académico en su estructura presenta tres capítulos:

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

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

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

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

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

En los resultados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el nivel de la noción de cuantificadores, entre el 6% al 12%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 82% y 88%.

Según los resultados obtenidos, los 17 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de cuantificadores.

En las conclusiones se evidenció que el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) se deben a la aplicación de un programa de actividades lúdicas donde los niños lograron: Comprobar colecciones de objetos muchos-pocos y ejecutar comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.

I. MARCO REFERENCIAL

I. Marco Teórico

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia teórica

1.1.1.1. Desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Piaget, Jean (1968), el desarrollo cognitivo es la adquisición sucesiva de estructuras lógicas que son cada vez más complejas y se presentan en distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, las capacidades de los alumnos se relacionan unas a otras, las adquisiciones de cada estadio se incorporan al siguiente por tener un orden jerárquico, el nivel de desarrollo cognitivo del sujeto determina la capacidad de comprensión y de aprendizaje

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

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

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

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

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

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

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

La matemática constituye un área que exige una gran participación de la actividad mental; de aquí la importancia del estudio evolutivo del pensamiento infantil centrado en la adquisición de los conceptos matemáticos desde los primeros estadios.

Desarrollo lógico-matemático y conservación de cantidad

El conocimiento lógico matemático es una construcción humana o mental que, en parte intenta definir o caracterizar el orden que percibimos en el mundo; la teoría cognitiva señala que todo el conocimiento matemático es una interpretación o invención mental socialmente aceptada. Aún los números denominados naturales parecen ser una construcción mental, un orden que imponemos colectivamente a nuestro entorno. La matemática es en parte, una colección de datos y procedimientos, en el fondo es un esfuerzo orientado a la búsqueda, la especificación y la aplicación de relaciones.

La teoría cognitiva sostiene que los niños no llegan a la escuela como pizarras en blanco, y que antes de empezar la escolarización formal, la mayoría de los niños adquiere unos conocimientos considerables sobre contar, el número y la aritmética”; además, este conocimiento adquirido de manera informal actúa como fundamento para la comprensión y el dominio de las matemáticas impartidas en la escuela.

El alcance y la precisión del sentido numérico de un niño pequeño son limitados; ellos no pueden distinguir entre conjuntos mayores como cuatro y cinco, y aunque parezcan capaces de tratar, por ejemplo los conjuntos de tres y cuatro elementos de una manera distinta, esto no significa necesariamente que sepan que 4 es más que 3.

En este sentido, la educación preescolar debe preparar al niño para la adquisición de las nociones, que se hallan en la base de los conceptos lógico-matemáticos, ya que el concepto de conservación de cantidad, de número y la comprensión del cálculo se elaboran a medida que el niño va asimilando las estructuras mentales, y es por ello, que se necesita de unos conceptos, los cuales se convierten en canales por donde se transmiten los diferentes aprendizajes que el niño necesita y busca por medio del juego, las actividades cotidianas y el adulto (familia, sociedad).

1.1.1.2. Actividades lúdicas de Jean Piaget

Piaget, Jean (1965), las actividades lúdicas se entienden como una dimensión del niño, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representan la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el

juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación lúdica” que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores.

Para Piaget, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es en el penúltimo estadio del juego reglado con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas.

La espontaneidad es estudiada por Piaget como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente.

Coloca así Piaget el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes, el juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada.

El juego ignora los conflictos cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que pensamos o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo. Piaget alude también a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo resuelve reduciéndola al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto.

1.1.2. Referencia conceptual

Noción de cuantificadores de la matemática.

Piaget, J (1968), los cuantificadores indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que.

Para Piaget el significado de cuantificadores implica una serie de operaciones lógicas que realiza la mente, en tal sentido el número es una síntesis de dos aspectos: el cardinal y el ordinal que a su vez, tienen por base la síntesis de dos operaciones lógicas como la clasificación y la seriación. No obstante, y retomando el período pre numérico, mencionado en el párrafo anterior.

Los cuantificadores indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que.

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

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

Importancia de la noción de cuantificadores

Piaget, J (1968), la importancia que se ha dado en el nivel inicial a la enseñanza de los cuantificadores se debe a que esta noción favorece la construcción del concepto de número; es producto del desarrollo genético (lo

va adquiriendo a través de la edad), y de las experiencias del niño con el medio ambiente.

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

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

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

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

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

Clasificación de la noción de cuantificadores

Se clasifican en:

a) Cuantificadores propios

Dentro de los cuantificadores propios encontramos los numerales e indefinidos.

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

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

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

b) Cuantificadores focales

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

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

Actividades lúdicas

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

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

El juego es una de las actividades más empleadas en el tiempo libre. No es casualidad o comodidad, puesto que el juego es la actividad que con más notoriedad contribuye a la diversión y a la educación en la utilización del

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

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 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.

Importancia de las actividades lúdicas

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

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

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

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

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

Gracias a las actividades lúdicas se permite conocer el carácter de los niños.

- Estimula las funciones como circulación y respiración.
- Se desarrolla la coordinación y el ritmo.
- Ayuda a superar la timidez.

Características de las actividades lúdicas

Vygotsky, L. (1979):

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

Beneficios de las actividades lúdicas

Vygotsky, L. (1979), De la práctica de las actividades lúdicas se obtienen múltiples beneficios a lo que diferentes autores han hecho referencia; entre ellos:

En este sentido se considera pertinente determinar los beneficios de las actividades lúdicas a partir de los efectos que estas tienen desde el punto de vista de la salud, lo físico, lo psicológico y lo social, propuesta que se muestra a continuación:

En la salud

- Mejora la calidad de vida.
- Crea hábitos de vida saludables.
- Contribuye a conservar o recuperar la salud y a disminuir los factores de riesgo.

En lo físico

- Contribuye al desarrollo de capacidades físicas.
- Aumenta de la capacidad de trabajo.

En lo social

- Disminuye los niveles de violencia y actos delictivos.
- Fortalece la integración comunitaria.
- Mejora de las relaciones personales y comunitaria.
- Impulsa las manifestaciones culturales propias.
- Favorece la cultura ambiental.

En lo psicológico

- Eleva la autoestima, la autoconfianza, la autoimagen y la seguridad.
- Disminuye los niveles de estrés y agresividad.

Aspectos esenciales al realizar las actividades lúdicas

Algunos aspectos esenciales a la hora de realizar una actividad lúdica son:

- Corta duración
- Reglamento simple y variable
- Tener en cuenta intereses y expectativas de los participantes
- Dificultad creciente
- Permitir participación, organización y autogestión
- Hora del día y condición climática
- Improvisación
- Involucrar a todos los participantes
- Preferiblemente al aire libre
- Seguridad de los participantes
- Diferencias de los participantes

Actividades lúdicas en el nivel inicial

El niño y la niña en el nivel inicial, construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás.

Es mucho más que elegir los materiales o los compañeros y las compañeras para sus juegos. Un clima participativo contribuye a que el niño o la niña del Nivel inicial desarrolle la capacidad de manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y solucionando problemas cotidianos.

Pero poco a poco lo lúdico favorece el desarrollo motor (correr, saltar, caminar, manipular objetos) y el intelectual (el niño va repitiendo las acciones de forma lógica, lo que le ayuda a conseguir sus objetivos). La responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atiende, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucran en la experiencia educativa.

Esta participación activa de los niños y las niñas en la experiencia educativa permite redimensionar el juego infantil. El juego se convertiría en la estrategia pedagógica por excelencia por el hecho de que es la manifestación más importante de los niños y las niñas. Es su manera natural de aprender, es placentera, creadora, elaboradora de situaciones y el canal para expresar sus deseos y fantasías.

El juego posibilita la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que irán dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad.

Por otra parte, induce la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo.

Es por ello que se ha tomado en cuenta esta propuesta para desarrollar el estudio de las actividades lúdicas como estrategias para la educación inicial, así como también autores que le dan peso a esta manera de aprendizaje.

Aplicación

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

Desarrollo

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

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

1.2. Propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el desarrollo de la noción de cuantificadores, que presenta el grupo de niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.

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

1.2.1. Objetivo general:

Formular y Ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de actividades lúdicas, que permita desarrollar la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.
- Aplicar un programa de actividades lúdicas, que permita desarrollar la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.

- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura, después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.

1.3. Estrategias de intervención

1.3.1. Coordinaciones previas

Solicitar la autorización a la directora de la Institución: Se presentó a la secretaria de la Dirección de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura, una solicitud pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al desarrollo de la noción de cuantificadores, con los niños de 4 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 17 niños estos niños son matriculados en el año 2017.

1.3.2. Metodología específica

La presente propuesta tuvo como finalidad desarrollar significativamente el desarrollo de la noción de cuantificadores, en los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial, a partir del trabajo que se realizó con los niños de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.

Para tal efecto se diseñó aplicó y desarrolló actividades lúdicas, que propicien aprendizajes coherentes y activos, tratando de despertar en los niños el gusto, la imaginación y la creatividad, dando énfasis a la noción de cuantificadores.

Primer Momento:

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura, aula conformada por 8 niñas y 9 niños. Siendo nuestro grupo de estudio.

Segundo Momento:

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada para medir el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, en los niños designados. Los resultados arrojaron que el grupo mostró bajo índice en noción de cuantificadores.

Tercer Momento:

Se diseñó un programa de actividades lúdicas, que consistía en el desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje de actividades lúdicas, relacionado a la noción de cuantificadores, procediendo aplicarla en el grupo muestra.

Cuarto Momento:

Para comprobar la veracidad del programa se aplicó una evaluación de salida, cuyos resultados demostraron que los niños y niñas habían desarrollado significativamente la noción de cuantificadores.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y la evaluación de salida se puede comprobar la validez y confiabilidad del presente trabajo de investigación.

1.3.3.Cronograma

ACTIVIDADES	MESES		
	Agosto	Setiembre	Octubre
Coordinación previas	x		
Coordinación con la docente de aula.	x	x	x
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.	x		
Aplicación del programa.	x	x	x
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			x
Comparación de la evaluación de entrada y salida			x

II. CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura, entre 17 niños.

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

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

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

Tabla de Valoración

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

CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Comprueba colecciones de objetos muchos – pocos	Realiza las colecciones de uno - ninguno.	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Realiza colecciones de objetos todos–ningunos en material concreto.
		NOCION DE CUANTIFICADORES					
1	Edwin David	C	C	C	C	C	C
2	Milagros de los Ángeles	C	C	C	C	C	C

3	Maricielo	C	C	C	C	C	C
4	Oskary	C	C	C	C	C	C
5	Jesus Manuel	B	C	B	B	B	B
6	Danyel	C	C	C	C	C	C
7	Kaory	C	C	C	C	C	C
8	Jeferson	C	C	C	C	C	C
9	Devora Abigail	C	C	C	C	C	C
10	Piero	B	B	B	B	B	B
11	Luis	C	C	C	C	C	C
12	Santos	A	B	B	A	A	B
13	Kristhel	C	C	C	C	C	C
14	Cesar	C	C	C	C	C	C
15	Juan	B	B	B	B	B	B
16	Estrella	C	C	C	C	C	C
17	Camila	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	2	1	1	2	2	1
	B	3	3	4	3	3	4
	C	12	13	12	12	12	12
Porcentaje	A	12%	6%	6%	12%	12%	6%
	B	18%	18%	24%	18%	18%	24%
	C	70%	76%	70%	70%	70%	70%

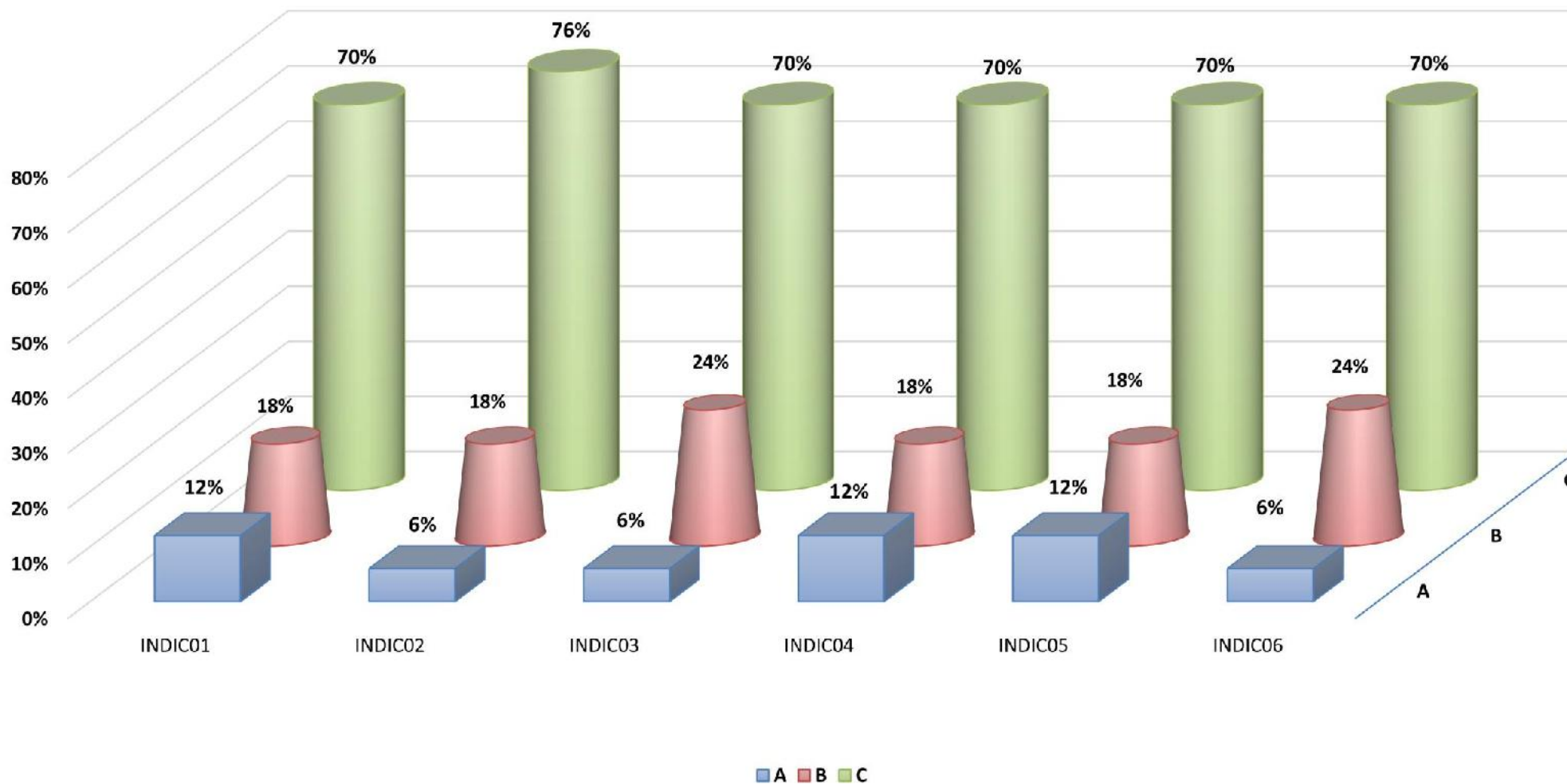
Fuente: Evaluación de entrada agosto 2017

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

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	Comprueba colecciones de objetos muchos-pocos	2	12%	3	18%	12	70%	9%	20%	71%
	Realiza las colecciones de uno - ninguno.	1	6%	3	18%	13	76%			
	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	1	6%	4	24%	12	70%			
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	2	12%	3	18%	12	70%			
	Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	2	12%	3	18%	12	70%			
	Realiza colecciones de objetos todos-ningunos en material concreto.	1	6%	4	24%	12	70%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada agosto 2017

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



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

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel de la noción de cuantificadores; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

El logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 9%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 20% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 71%; todo con respecto a una población de 17 niños (100%).

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

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

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

I.E.I.: N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.

Edad: 4 años

Número de niños: 17 niños

Docentes responsables: ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ
MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

Docente asesora: Mercy Carmen Paredes Aguinaga

b) Objetivos:

Desarrollar la noción de cuantificadores, través de un programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura.

c) Programa:

N°	ACTIVIDADES LÚDICAS
1	Juego “A la orden del cartero”
2	Juego “Mando una carta”
3	Juego “Creando figuras”
4	Juego “Carrera de encostalados”
5	Juego “Los vasos de colores”
6	Juego “Lanzando la pelota”
7	Juego “En el mar”
8	Juego “Los gorritos”
9	Juego “Las casitas”
10	Juego “El trencito de los animales”

2.2.2. Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de actividades lúdicas, los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura, realizaran actividades en la noción de cuantificadores, realizaran utilizar material pertinente y en forma correcta.

Utilizar las actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura. El programa se encuentra distribuidos en 10 actividades lúdicas, adecuadas, dosificadas y pertinentes para su edad.

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

2.2.3. Modelo didáctico

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

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

Esquema de sesión enseñanza – aprendizaje

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

I. Parte Informativa

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

II. Aspectos didácticos

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

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

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

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

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

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

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

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

SESIÓN APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial:** N°399 “Manuelita Sáenz”
- 1.2. Sección:** Única
- 1.3 Área Curricular:** Matemática
- 1.4. Denominación de la actividad:** Juego “A la orden del cartero”
- 1.5. Fecha:** 14/08/2017
- 1.6. Duración:** 50 minutos
- 1.7. Docentes:** ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ
MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comprobar las colecciones utilizando los cuantificadores muchos-pocos, mediante el juego “A la orden del cartero”, mostrando interés al participar de la sesión.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comprueba colecciones de objetos muchos-pocos	Juego “A la orden del cartero”	Muestra interés al participar de la sesión.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I	La docente invita a los niños a sentarse ordenadamente en sus sillas. Luego les menciona que el cartero ha enviado un papel donde ordena diferentes actividades que	siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores

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

SESIÓN APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial:** N°399 “Manuelita Sáenz”
- 1.2. Sección:** Única
- 1.3 Área Curricular:** Matemática
- 1.4. Denominación de la actividad:** Juego “Mando una carta”
- 1.5. Fecha:** 24/08/2017
- 1.6. Duración:** 50 minutos
- 1.7. Docentes:** ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ
MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar las colecciones utilizando los cuantificadores uno-ninguno, mediante el juego “Mando una carta”, mostrando interés al participar de la sesión.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza las colecciones de uno - ninguno.	Juego “Mando una carta”	Muestra interés al participar de la sesión.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

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

	<p>Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay más objetos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades uno – ninguno observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Colorea de color verde la manzana que contiene un gusano y de color rojo a la manzana que no tiene ningún gusano.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	10 min.	<p>cantidades de uno</p> <p>- ninguno.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “Creando figuras”
1.5. Fecha:	31/08/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cantidades de objetos utilizando los cuantificadores más qué-menos qué, mediante el juego “Creando figuras”, mostrando autonomía y participación

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Juego “Creando figuras”	Muestra autonomía y participación

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños a sentarse en sus sillas.</p> <p>Luego les menciona que los niños deberán dibujar figuras de diferentes formas e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Qué figuras han creado? <p>Propósito: Comparación de cantidades</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo: Salimos al patio y realizamos el juego “Creando figuras”, en el patio se dibujaran las figuras por grupo de niños se irán colocando en cada vértice a la voz del silbato los niños, se deslazarán en cada figura luego comparan en que figura hay menos niños y luego verifican donde hay más niños.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay menos objetos?</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	Compara material concreto más qué -menos qué

	<p>Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra donde hay más lápices de colores y marca con una (x) donde hay menos lápices de colores.</p> <p>Verbalización Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de más qué menos que.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más qué y menos qué en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “Carrera de encostalados”
1.5. Fecha:	07/09/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar colecciones de objetos utilizando los cuantificadores todos-algunos, mediante el juego “Carrera de encostalados”, participando con eficacia y autonomía

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	Juego “Carrera de encostalados”	Participa con eficacia y autonomía

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente motiva a los niños a moverse de acuerdo a un color dado.</p> <p>La docente menciona e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Ustedes han participado de alguna carrera? <p>Propósito: colecciones de objetos todos – algunos.</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Carrera de encostados”, y se realiza el juego de los encostados</p> <p>A todos los niños se repartirá un costal para que se coloquen y salten hasta llegar a una meta.</p> <p>Terminada la actividad los niños sentados en U responderán ¿todos llegaron a la meta?, ¿qué paso con algunos niños?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto:</p>	Silbato Tiza patio	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto al responder “Todos” “algunos”</p>

	<p>Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay algunas chapas?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará las fichas de trabajo donde: Encierran con un círculo azul el grupo todas las manzanas rojas y con un círculo amarillo el grupo donde hay algunas manzanas rojas.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Chapas</p> <p>Piedras</p> <p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>		<p>Representa a través de material gráfico las cantidades “todos” “algunos”.</p> <p>Dice con sus propias palabras todos - algunos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron?</p> <p>¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”.
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “Los vasos de colores”
1.5. Fecha:	14/09/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar comparaciones de cantidades utilizando cuantificador lleno-vacío, mediante el juego “Los vasos de colores”, mostrando interés al participar de la sesión.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Juego “Los vasos de colores”	Muestra interés al participar de la sesión.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños al patio a descubrir un baúl de botellas, donde los niños después de descubrir seleccionan que botellas están llenas y vacías</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hubo en el baúl? • ¿Cómo estaban esas botellas? <p>Propósito: cuantificadores lleno - vacío</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Los vasos de colores”.</p> <p>Se colocará encima de una mesa una jarra con agua, y se repartirán a todos los niños vasos de color rojo y azul; y de acuerdo a la indicación: Cada niño se acerque y llene con agua solo un vasito de color y el otro vasito se quede vacío.</p> <p>Terminada la actividad los niños sentados responderán ¿Cuál fue el vasito que se llenó de agua?, ¿Y cuál vasito se dejó vacío?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>Patio</p> <p>Jarra con agua</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto al responder “lleno” “vacío”</p> <p>Representa a</p>

	<p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Qué taper está lleno? ¿Qué taper está vacío</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará las fichas de trabajo donde: Colorea el vaso que está lleno con agua y encierra el vaso que está vacío.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	<p>Chapas</p> <p>Piedras</p> <p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>		<p>través de material gráfico las cantidades “lleno” “vacío”</p> <p>Dice con sus propias palabras todos - algunos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron?</p> <p>¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”.
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “Lanzando la pelota”
1.5. Fecha:	21/09/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones de objetos utilizando cuantificador todos-ningunos, mediante el juego “Lanzando la pelota”, mostrando interés al participar de la sesión.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza colecciones de objetos todos–ningunos en material concreto.	Juego “Lanzando la pelota”	Muestra interés al participar de la sesión.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente motiva a los niños con dos bolsas sorpresas donde contendrán fichas graficas donde los niños se les invita a descubrir el contenido de cada bolsa.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué encontramos dentro de la bolsa? • ¿Cómo eran las fichas? <p>Propósito: cuantificadores todos-ninguno</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Lanzando la pelota”. Los niños lanzarán la pelota con la mano, desde el punto de partida hasta el cesto o caja donde está su equipo.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejaran de lanzar, luego se realizará el conteo de las pelotas por equipo, comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos” “ningunos</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p>	<p>Silbato caja pelotas</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto todos - ningunos</p> <p>Representa a través de material gráfico las</p>

	<p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay ningún objeto</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades “todos” “ningunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra de rojo la pecera donde están todos los peces y encierra de amarillola pecera donde no hay ningún pez.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>			<p>cantidades de “todos” “ningunos”</p> <p>Dice con sus propias palabras todos y ninguno comparado las frutas y verduras en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “En el mar”
1.5. Fecha:	28/09/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar colecciones de objetos utilizando cuantificador todos-algunos, mediante el juego “En el mar”, mostrando interés al participar de la sesión.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos	Juego “En el mar”	Muestra interés al participar de la sesión.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños a sentarse en sus sillas.</p> <p>La docente menciona e indica diferentes actividades que debemos cumplir.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades serán? • ¿Quiénes participaran? • ¿Qué haremos con las pelotas? <p>Propósito: cuantificadores todos - algunos</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “En el mar“. Los niños inician el juego todos bañándose en el mar viene una ola gigantes y algunos suben al bote de color rojo.</p> <p>Luego se vuelve a realizar el juego diciendo en el bote azul todos los niños se subirán cuando viene la ola gigante El juego termina cuando todos los niños se hayan subido al bote.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	<p>Compara material concreto “todos” “algunos”</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades “todos” “algunos”</p> <p>Dice con sus propias</p>

	<p>¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay algunos objetos? Con los niños repasamos las cantidades “todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entrega una ficha gráfica con la siguiente consigna: Colorea el grupo de todas sillas y con un círculo rojo encierra el grupo donde hay algunas sillas.</p> <p>Verbalización Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		10 min.	palabras donde hay menos en plenaria.
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “Los gorritos”
1.5. Fecha:	05/10/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comprobar colecciones de objetos utilizando cuantificador muchos-pocos, mediante el juego “Los gorritos”, mostrando interés al participar de la sesión.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comprueba colecciones de objetos muchos–pocos	Juego “Los gorritos”	Mostrando interés al participar de la sesión.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a agruparse y cada grupo entrega una canasta de verduras A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de verduras que desee Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué verduras tomaron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos zanahorias hay muchos o pocos? <p>Propósito: cuantificadores muchos - pocos</p>	Canasta siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Los gorritos”.</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse unos gorritos de colores</p> <p>Luego entrega a cada niño una gorra de diferente color (rojo, amarillo, verde) , los niños se desplazan nuevamente por el patio al compás de una pandereta al dejar de sonar la maestra nuevamente invita a los niños a agruparse luego de otro desplazamiento la maestra pide agruparse por colores ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo se han agrupado? ¿Por qué? ¿de cuántos niños podemos hacer ¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños?</p>	Pandereta Gorritos de colores	10 min	<p>Compara material concreto muchos pocos con precisión</p> <p>Representa a través de imágenes las cantidades de muchos pocos, ninguno con seguridad</p>

	<p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay muchos?,¿Dónde hay pocos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Colorea con rojo donde están muchas manzanas y con verde donde están pocas manzanas.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>	Chapas Piedras Botones palos	10 min.	Dice con sus propias palabras donde hay muchos pocos en plenaria.
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron?</p> <p>¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>		5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “Las casitas”
1.5. Fecha:	12/10/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar comparaciones de cantidades utilizando cuantificador lleno-vacío, mediante el juego “Las casitas”, demostrando participación con sus compañeros.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío	Juego “Las casitas”	Demuestra participación con sus compañeros.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente Se les invita a los niños a desplazarse por toda el aula, por un tiempo determinado jugaran, con la botella donde la consigna es llena y vacía</p> <ul style="list-style-type: none"> • A la voz de la docente cada niño toma las botellas y se sentaran en asamblea • • ¿a qué hemos jugado? • ¿Qué botellas están llenas de cuentas? ¿cuántas están vacías? <p>Propósito: cuantificadores lleno - vacío</p>	Caja mágica siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “Las casitas”.</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse unos gorritos de colores</p> <p>El en patio se dibujaran casitas donde los niños elegirán a que casita entrará.</p> <p>Al final de juego una casita estuvo vacía porque no les agrado ingresar.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto:</p> <p>Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>patio</p> <p>Chapas</p> <p>Piedras</p> <p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	<p>Compara material concreto lleno - vacío</p>

	<p>Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué taper está lleno? ¿Qué taper está vacío</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Colorea la maceta que está llena de flores y encierra con círculo rojo la maceta vacía.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>		10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de lleno - vacío.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde lleno - vacío en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Se divertieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	N°399 “Manuelita Sáenz”
1.2. Sección:	Única
1.3 Área Curricular:	Matemática
1.4. Denominación de la actividad:	Juego “El trencito de los animales”
1.5. Fecha:	19/10/2017
1.6. Duración:	50 minutos
1.7. Docentes:	ZOILA CALDERÓN MACALUPÙ MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cantidades utilizando cuantificador más qué-menos qué, mediante el juego “El trencito de los animales” mostrando interés al participar de la sesión.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué	Juego “El trencito de los animales”	Muestra interés al participar de la sesión.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

[illegible]

	<p>deberá estar atento para continuar con dicho tren hasta lograr que todos los animales suban al tren En el aula preguntaremos a los niños ¿Qué hicimos en el patio? ¿A que hemos jugado? ¿Qué animales fueron los que menos subieron?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, piedras, botones, palos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades más qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Colorea el tren que tiene más vagones y encierra de color verde el tren que tiene menos vagones.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.</p>			<p>través de material gráfico las cantidades de más que – menos que con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más que menos qué en plenaria.</p>
--	--	--	--	---

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

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

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Comprueba colecciones de objetos muchos– pocos	Realiza las colecciones de uno - ninguno.	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Realiza colecciones de objetos todos–ningunos en material concreto.
		NOCION DE CUANTIFICADORES					
1	Edwin David	A	A	A	A	A	A
2	Milagros de los Ángeles	A	A	A	A	A	A
3	Maricielo	A	A	A	A	A	A
4	Oskary	A	A	A	A	A	A
5	Jesus Manuel	A	A	A	A	A	A
6	Danyel	A	A	A	A	A	A
7	Kaory	A	A	A	A	A	A
8	Jeferson	B	C	B	C	B	B
9	Devora Abigail	A	A	A	A	A	A
10	Piero	A	A	A	A	A	A
11	Luís	A	B	B	B	A	B

12	Santos	A	A	A	A	A	A
13	Kristhel	A	A	A	A	A	A
14	Cesar	B	B	B	B	B	B
15	Juan	A	A	A	A	A	A
16	Estrella	A	A	A	A	A	A
17	Camila	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	15	14	14	14	15	14
	B	2	2	3	2	2	3
	C	0	1	0	1	0	0
Porcentaje	A	88%	82%	82%	82%	88%	82%
	B	12%	12%	18%	12%	12%	18%
	C	0%	6%	0%	6%	0%	0%

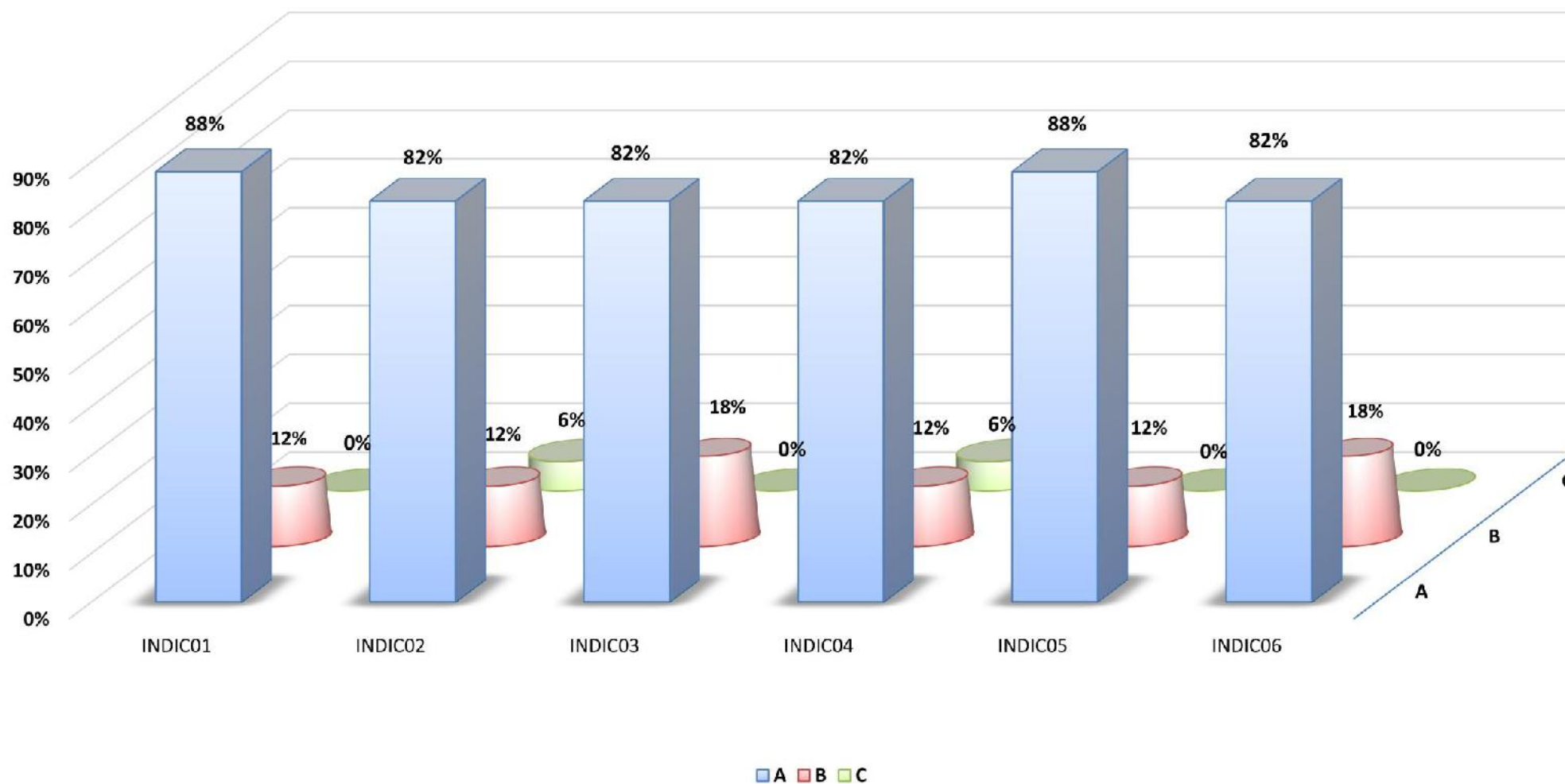
Fuente: Evaluación de salida octubre 2017

**CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA
EVALUACIÓN DE SALIDA**

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	Comprueba colecciones de objetos muchos–pocos	15	88%	2	12%	0	0%	84%	14%	2%
	Realiza las colecciones de uno - ninguno.	14	82%	2	12%	1	6%			
	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	14	82%	3	18%	0	0%			
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	14	82%	2	12%	1	6%			
	Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	15	88%	2	12%	0	0%			
	Realiza colecciones de objetos todos–ningunos en material concreto.	14	82%	3	18%	0	0%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida octubre 2017

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



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

En el cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el nivel de la noción de cuantificadores; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

El logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 84%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 14% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 2%; todo con respecto a una población de 17 niños (100%).

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

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

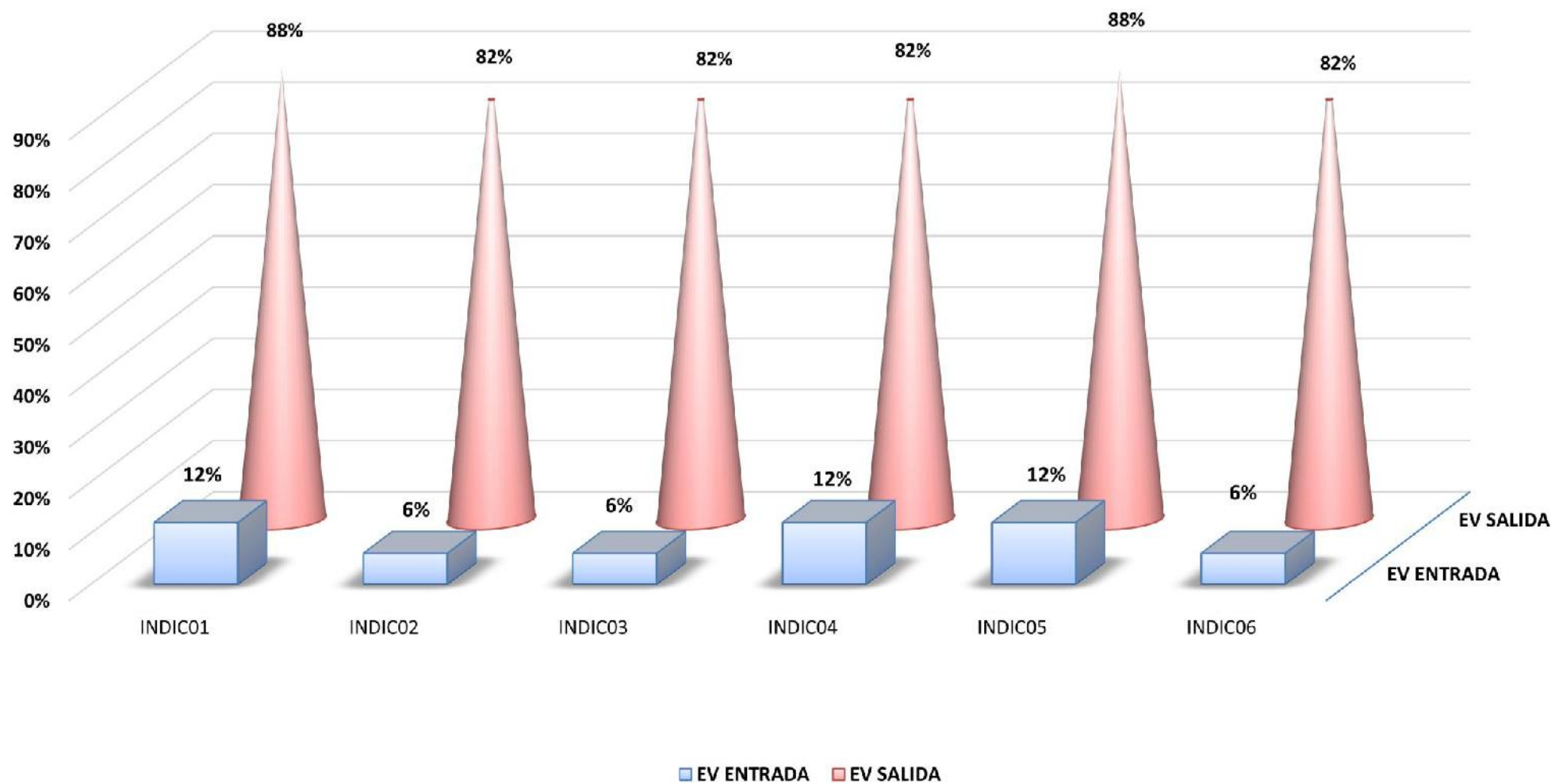
2.4. Resultados Finales

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

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
NOCIÓN DE CUANTIFICADORES	Comprueba colecciones de objetos muchos–pocos	2	12%	15	88%	76%
	Realiza las colecciones de uno - ninguno.	1	6%	14	82%	76%
	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	1	6%	14	82%	76%
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	2	12%	14	82%	80%
	Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	2	12%	15	88%	76%
	Realiza colecciones de objetos todos–ningunos en material concreto.	1	6%	14	82%	76%
PROMEDIO						77%

Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto – octubre 2017

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto – octubre 2017

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

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades lúdicas, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 77%.

Se observa que en la evaluación de entrada, 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 84%, ambos respecto de una población de 17 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 75%, de esta manera los niños quienes: comprueban colecciones de objetos muchos–pocos, realizan las colecciones de uno – ninguno, expresan la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de todos - algunos objetos, ejecutan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío, realizan colecciones de objetos todos–ningunos en material concreto.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el nivel de la noción de cuantificadores, entre el 6% al 12%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 82% y 88%.

Según los resultados obtenidos, los 17 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de cuantificadores.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones en las conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paíta, Región Piura, se ubican en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños, presenta dificultades en: realizar las colecciones de uno – ninguno, expresar la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué y realizar colecciones de objetos todos–ningunos en material concreto.
- Se diseñó y aplicó un programa de actividades lúdicas basado en Jean Piaget y sus actividades lúdicas, implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichos actividades lúdicas para mejorar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores.
- Al finalizar, se evidenció que el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) se deben a la aplicación de un programa de actividades lúdicas donde los niños lograron: Comprobar colecciones de objetos muchos–pocos y ejecutar comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente, 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 I.E.I. N°399 “Manuelita Sáenz” Provincia Paita, Región Piura, se les recomienda aplicar el programa de actividades lúdicas en el proceso de desarrollo de la noción de cuantificadores, con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial, para obtener mayores y mejores beneficios en su formación especialmente, a fin de acreditar la competitividad en el proceso de la enseñanza aprendizaje tal como lo requiere la sociedad actual.
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de cuantificadores, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.
- El programa de actividades lúdicas, son necesarias para mejorar la noción de cuantificadores, porque ayudan a los niños a expresar sus vivencias y emociones, fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.

Bibliografía

- **Alcina, Ángel (2009).** Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao
- **Bowman, B. (1993)** Early childhood and school success. Electronic Learning, Feb 1993, 12, 5 pp. 23 (1).
- **Briceño, RAÚL (1995)** “Pedagogía del Arte para Niños”, Edición Huánuco, Editorial Leoncio Prado.
- **Broitman, C.; Itzcovich, H. Y Parra, C. (1995).** Documento Curricular 1. Matemática. Secretaría de Educación. GCBA.
- **Cabero, J (2001)** Uso de los medios audiovisuales, informáticos y las NNTT en los centros andaluces.
- **Cascallana, T.(1998)** Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
- **Centauro Editores (2005).** Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
- **Chadwick, M. (1990)** Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
- **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. 1990
- **Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A. (1987)** Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
- **Cortez, V. (2007)** Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- **Cratty, B.J. (1990)** “Desarrollo perceptual y motor en los niños”. Ed. Paidós. Barcelona – España.
- **Dirección de educación preescolar (1984)** Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- **Duffelmeyer, F. (2002)** Alphabet activities on the Internet. (Teaching Ideas). The Reading Teacher, (April 2002), 55, i7, pp. 631(5).
- **Fernández, José (1995).** Didáctica de la matemática en la educación infantil

- **Freeman, N.; Somerindyke, J. (2001)** Social Play at the Computer: Preschoolers Scaffold and Support Peers' Computer Competence. Information Technology in Childhood Education Annual, Annual 2001 pp. 203.
- **Gálvez, G. (1985).** La didáctica de las matemáticas en Parra, Saiz op.cit. Lerner, D. (1992). La matemática en la escuela. Buenos Aires: AIQUE.
- **García Núñez, Juan A.** "Psicomotricidad y educación infantil". Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004
- **Kelly, K.; Schorger, J. (2001).** "Let's Play 'Puters": Expressive Language Use at the Computer Center. Information Technology in Childhood Education Annual, (Annual 2001) pp. 125.
- **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) .
- **Lapierre, Aucouturier(1977).** Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica.
- **Lapierre, Aucouturier (1977).** *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.
- **Lohr, S. (1998)** Now playing: babes in cyberspace: digital diaper set is next gleam in software industry's eye. (Industry Trend or Event) The New York Times, (April 3, 1998) v147 pC1(N) pD1(L) col 2 (32 col in).
- **Mathews, V. (1999):** The real learning centre. The Independent (April, 1999) pp. E6 (2)
- **Mclester, S. (1995)** The 1995-96 Technology & Learning software awards. Technology & 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.
- **Ortega (1990),** Principios básicos de los juegos didácticos. Ed. Paidós. Madrid.
- **Peltier, M. L. (1995).** Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia. México.
- **Piaget, J (1968),** Teoría del desarrollo cognitivo de la matemática. Ed. Paidós.
- **Piaget, J (1965),** Desarrollo de las actividades lúdicas. Ed. Paidós.
- **Ramírez, L (2001),** Juegos Didácticos. Madrid. Editorial Santillana.
- **Rencoret María (1994.** pp 102) Iniciación matemática
- **Solé, I (2006),** Cuantificadores de la matemática. Ed. Paidós.

- **Vallés Tortosa, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.
- **Vargas de Zuzunaga (1995)** Manual de evaluación preescolar guía para el profesor. Perú.
- **Vigotsky, L (1979)**, teoría constructivista del juego. ElectronicLearning.
- **Weinstein (1998)** Cuantificadores Matemáticos. Madrid. Editorial Santillana.

ANEXOS

ANEXO N° 01

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

Nombre:.....

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

ANEXO N° 02: FICHAS TRABAJO
FICHA DE TRABAJO N° 01
JUEGO “A LA ORDEN DEL CARTERO”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: **Encierra** con un círculo verde el grupo donde hay muchos juguetes y con un círculo azul donde hay pocos juguetes.

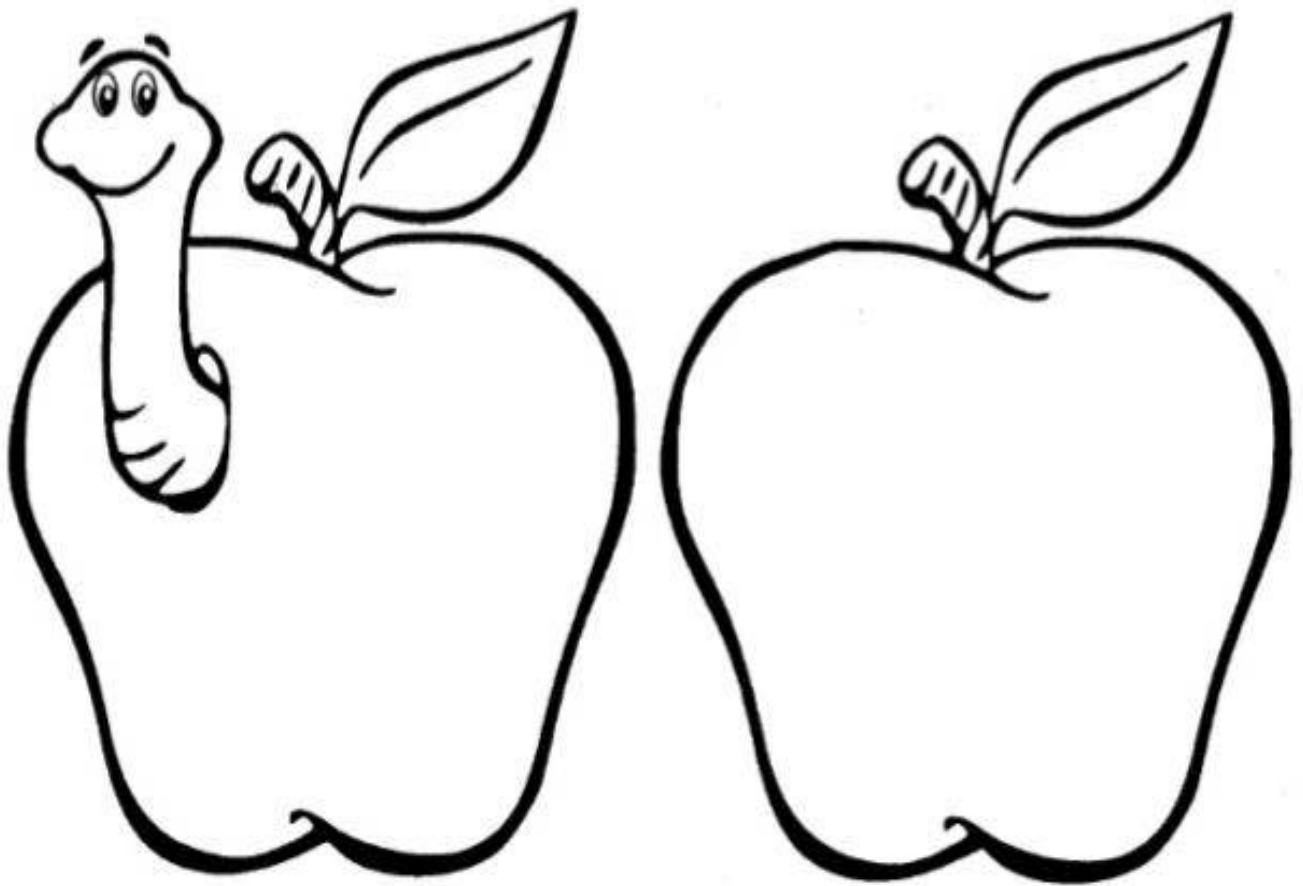


FICHA DE TRABAJO N° 02

JUEGO “MANDO UNA CARTA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color verde la manzana que contiene un gusano y de color rojo a la manzana que no tiene ningún gusano.

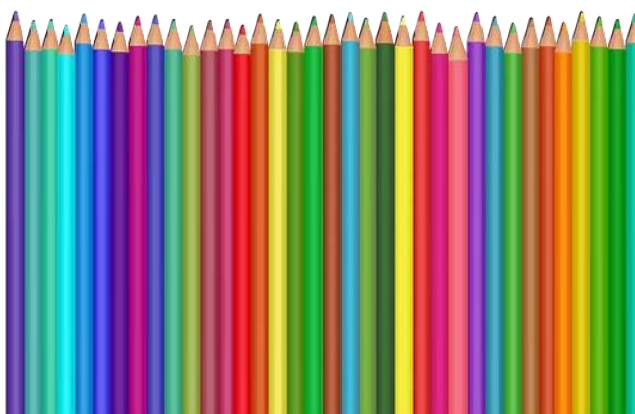


FICHA DE TRABAJO N° 03

JUEGO “CREANDO FIGURAS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Marca con una (X) donde hay más lápices de colores y encierra donde hay menos lápices de colores.



FICHA DE TRABAJO N° 04

JUEGO “CARRERA DE ENCOSTALADOS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo azul el grupo todas las manzanas rojas y con un círculo amarillo el grupo donde hay algunas manzanas rojas.

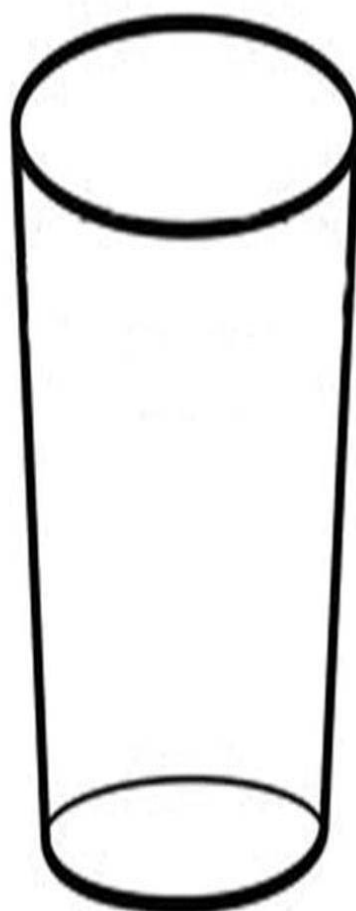
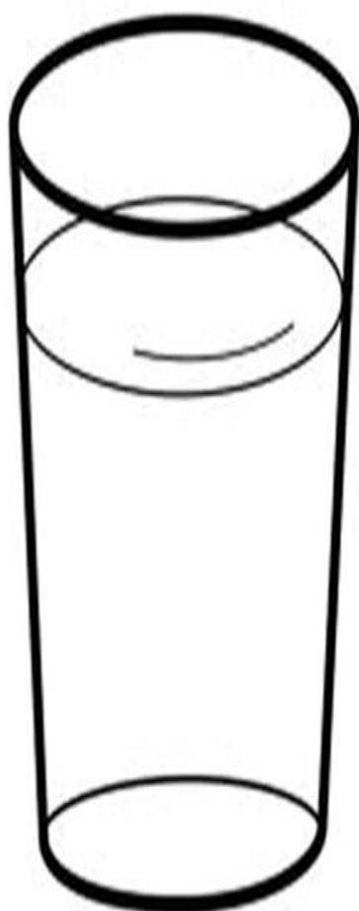


FICHA DE TRABAJO N° 05

JUEGO “LOS VASOS DE COLORES”

Nombres y Apellidos:.....

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

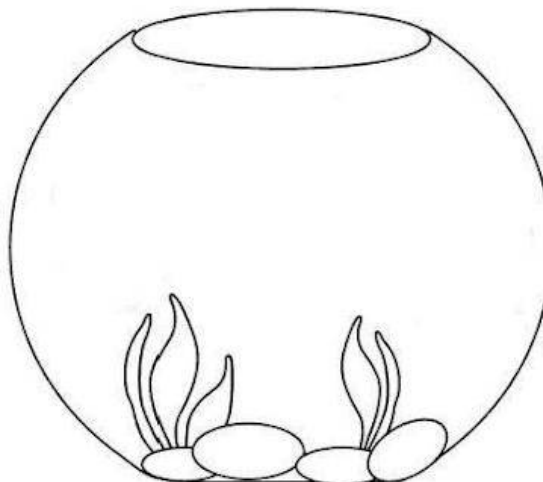
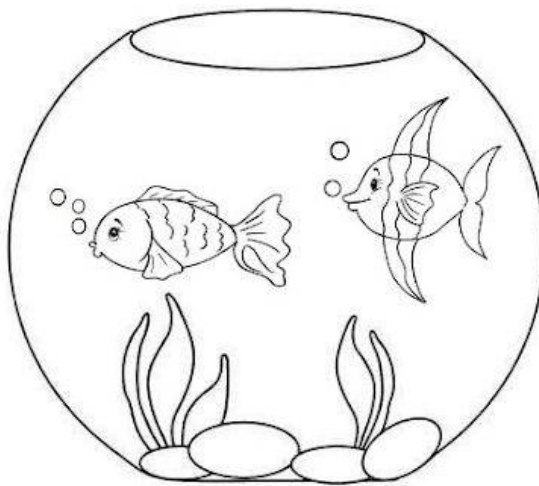


FICHA DE TRABAJO N° 06

JUEGO “LANZANDO LA PELOTA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra de rojo la pecera donde están todos los peces y encierra de amarillo la pecera donde no hay ningún pez.

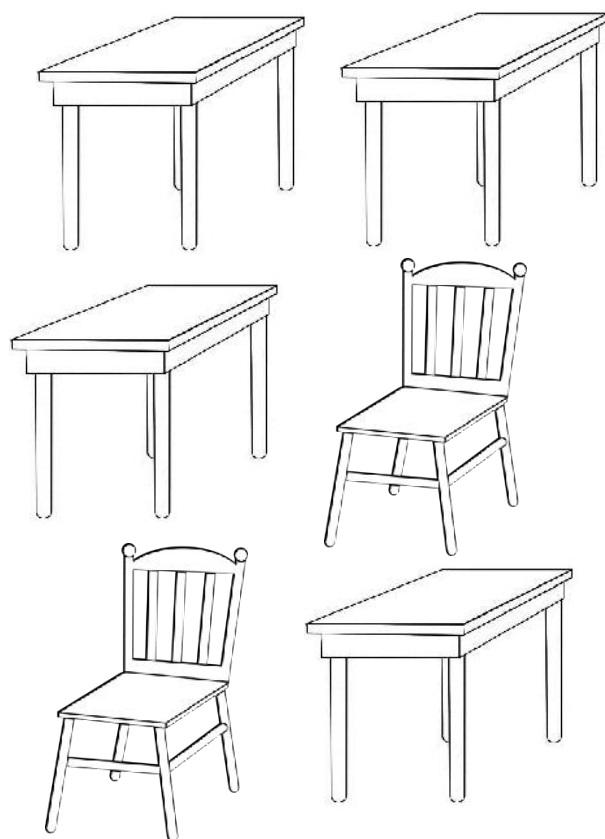
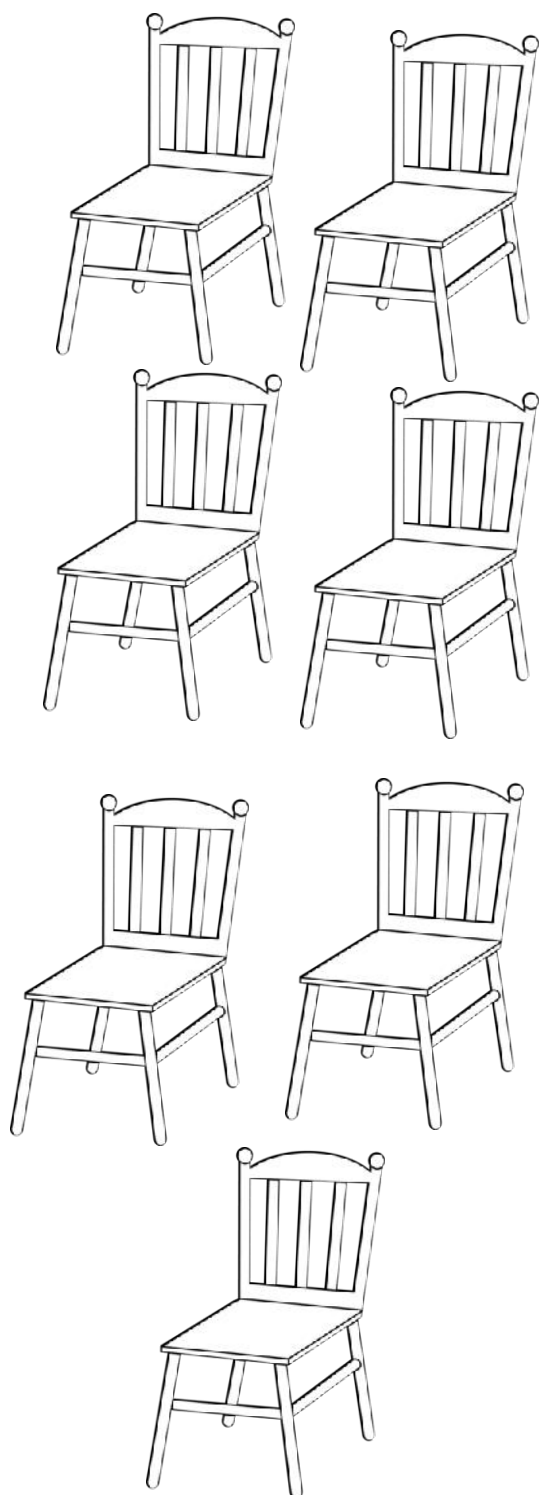


FICHA DE TRABAJO N° 07

JUEGO “EN EL MAR”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea el grupo todas sillas y con un círculo rojo encierra el grupo donde hay algunas sillas.

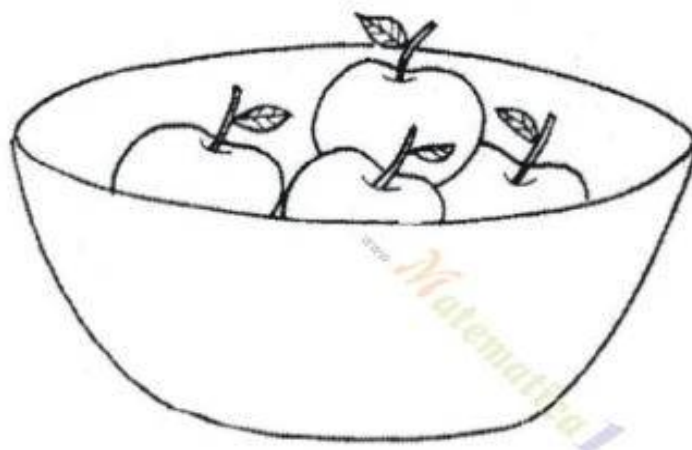
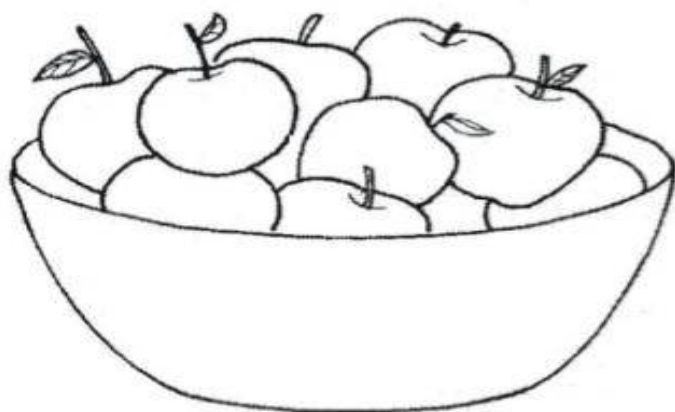


FICHA DE TRABAJO N° 08

JUEGO “LOS GORRITOS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea con rojo donde están muchas manzanas y con verde donde están pocas manzanas.

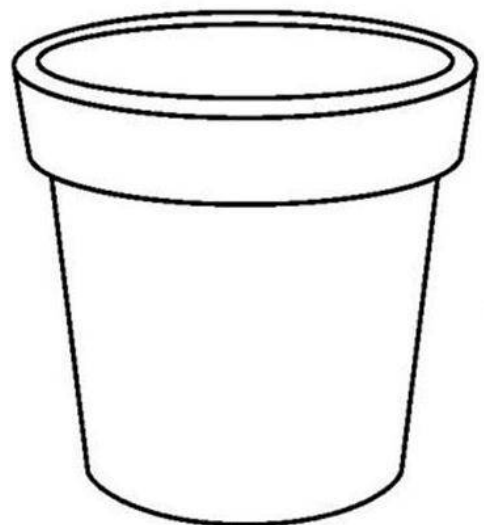


FICHA DE TRABAJO N° 09

JUEGO “LAS CASITAS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea la maceta que está llena de flores y encierra con círculo rojo la maceta vacía.

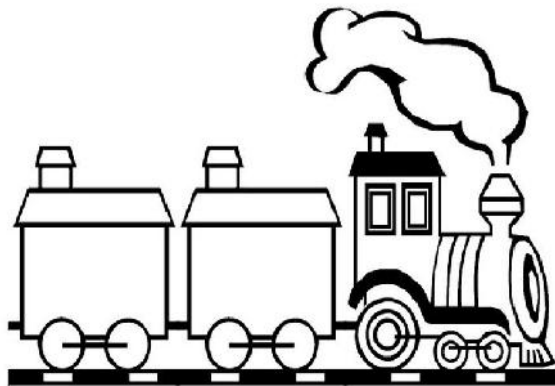
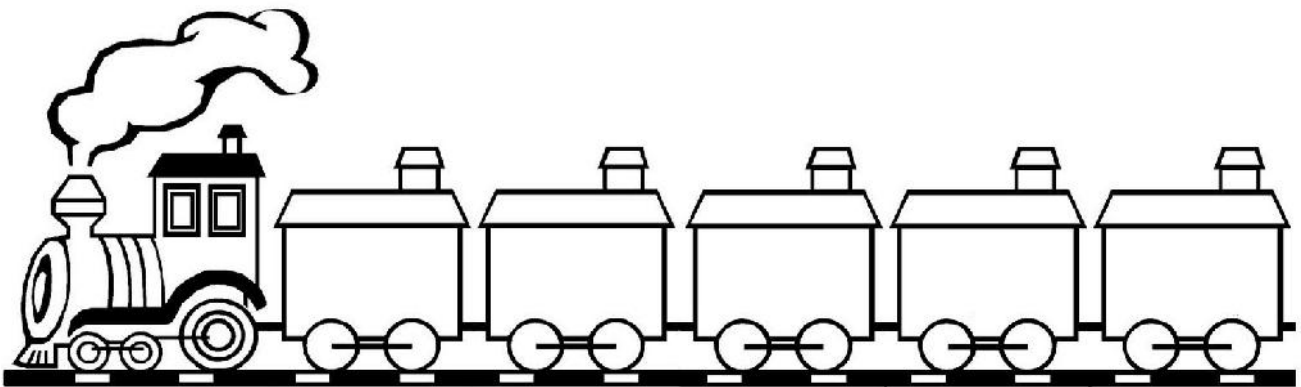


FICHA DE TRABAJO N° 10

JUEGO “EL TRENCITO DE LOS ANIMALES”

Nombres y Apellidos:.....

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



ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA



DIRECTORA I.E.I N°399 MANUELITA SAENZ



El juego “A la orden del cartero”

Los niños y niñas se sientan en sus sillas El cartero manda, que los niños que tienen zapatillas negras se sienten y los demás niños escuchan la orden.

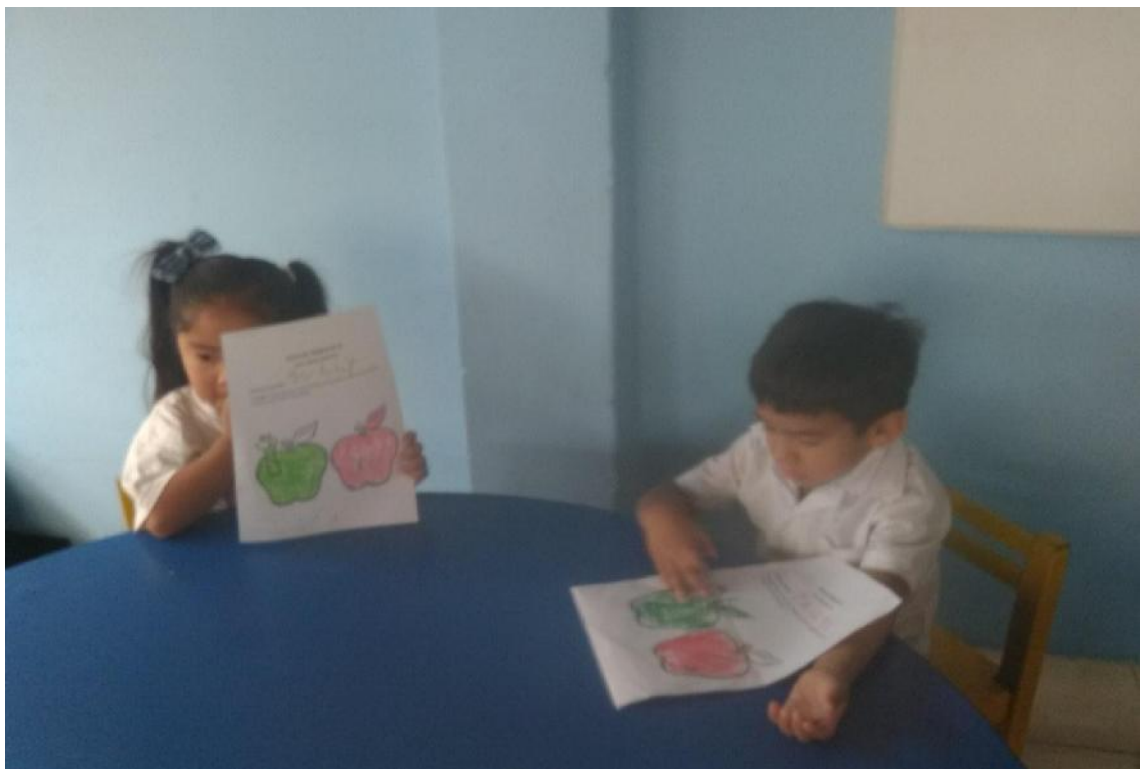


JUEGO “CREANDO FIGURAS”



Los niños y niñas de la I.E.I N° 399 MANUELITA SAENZ

EL JUEGO MANDO UNA CARTA



Juego: Lanzando la pelota



**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 399 MANUELITA
SÁENZ DISTRITO PAITA PROVINCIA PAITA REGIÓN PIURA**

HACE CONSTAR:

CONSTANCIA

**QUE LAS DOCENTES ZOILA CALDERON MACALUPÚ DNI N° 40467260 LA
DOCENTE MARIA MARIBEL AGURTO ROJAS DNI 03665929**

HAN DESARROLLADO UN PROGRAMA DENOMINADO

**"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE
EDAD DE LA I.E.I N°399 "MANUELITA SAENZ" PROVINCIA PAITA, REGIÓN PIURA"**

**DESDE EL MES DE AGOSTO A OCTUBRE DEL 2017 CONTRIBUYENDO DE
ESTA MANERA AL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD EDUCATIVA.**

**SE EXPIDE LA PRESENTE CONSTANCIA A SOLICITUD DE LAS PARTES
INTERESADAS PARA LOS FINES QUE SE ESTIME PERTINENTES.**

PAITA, OCTUBRE DEL 2017




Lic. Nelly Ramírez de Prado
DIRECTORA
I.E.I N° 399 MANUELITA SAENZ