



# **UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUÍZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO  
Y EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

## **TRABAJO ACADÉMICO**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA  
ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON  
MENCIÓN 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 LA INSTITUCION EDUCATIVA  
INICIAL N° 17048 CASERIO SAN JOSÉ, DISTRITO Y  
PROVINCIA UTCUBAMBA, REGION AMAZONAS”**

**AUTORAS:  
BELDA NECIOSUP HELGA GIOVANNA  
SECLÉN CALLE ANA YSABEL**

**ASESORA:  
Mg. PAREDES AGUINAGA MERCY CARMEN**

**UTCUBAMBA– PERÚ  
2017**

**MIEMBRO DEL JURADO:**

---

**Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez**  
**Presidente**

---

**Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado**  
**Secretario**

---

**M.sc. María del Pilar Fernández Celis**  
**Vocal**

## **Dedicatoria**

A Dios, por darme la fe y esperanza para seguir adelante y lograr mis metas trazadas, a mis hijas Cynthia y Yankari que son la razón de mi existencia, el motivo para asumir nuevos retos y la inspiración de mi realización personal y profesional.

HELGA GIOVANNA

Con amor y gratitud a mis padres quienes con su entrega ejemplo de trabajo y progreso formaron en mi ideas de superación con sus sabios consejos me guiaron y han hecho posible la culminación de una de mis más anheladas metas.

ANA YSABEL

## Agradecimiento

A nuestras profesoras de la Segunda Especialidad de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, sección Didáctica de la Educación Inicial, sede Bagua Grande- Amazonas, por su paciencia durante el desarrollo de sus áreas académicas.

Al Director de la Institución Educativa N° 17048 de San José, distrito Bagua Grande- Provincia Utcubamba- Región Amazonas por confiar en nosotras y en el trabajo académico que realiza la Universidad Pedro Ruiz Gallo, brindándonos la facilidad durante la ejecución del informe profesional

**A los** alumnos y padres de familia de 4 años de edad del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 17048 de San José, Distrito de Bagua Grande- Provincia Utcubamba- Región Amazonas por haber participado activamente durante la ejecución del presente estudio.

A nuestra asesora **Mercy Paredes Aguinaga** por sus acertadas orientaciones metodológicas para culminar el presente trabajo de investigación.

HELGA Y  
ANA

# Índice

Dedicatoria .....	3
Agradecimiento .....	4
Índice .....	5
<b>I. Marco Referencial .....</b>	<b>13</b>
<b>1.1. Referencia teórico conceptual .....</b>	<b>13</b>
1.1.1. Referencia Teórica .....	13
1.1.1.1. Teoría cognitiva de Jean Piaget .....	13
<b>1.1.1.2 Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos .....</b>	<b>14</b>
1.1.2 Referencia conceptual.....	16
Concepto de matemática.....	16
Concepto cuantificadores de la matemática .....	16
Importancia de los cuantificadores en el nivel inicial .....	17
Clasificación cuantificadores de la matemática .....	17
Materiales didácticos para la noción de cuantificadores .....	18
Estrategias apropiadas para las nociones matemáticas .....	19
Juego .....	20
Importancia del juego .....	20
Categorías básicas del juego .....	21
Características del juego .....	22
<b>1.2. Propósito de intervención.....</b>	<b>23</b>
1.2.1. Objetivo General.....	23
1.2.2. Objetivos específicos .....	24
<b>1.3. Estrategias de intervención.....</b>	<b>24</b>
1.3.1. Coordinaciones previas.....	25
1.3.2. Metodología específica .....	25
1.3.3. Cronograma.....	26
<b>II. Contenido.....</b>	<b>28</b>
2.1. Evaluación de entrada.....	28
2.2. Propuesta o programa.....	35
2.2.1. Generalidades .....	35
2.2.1. Componente didáctico.....	36
2.2.2. Modelo didáctico.....	37
2.2.3. Sesiones de enseñanza aprendizaje .....	39
2.3. Evaluación de salida .....	72
2.4. Resultados finales .....	77
<b>III. Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>80</b>
3.1. Conclusiones .....	80
3.2. Recomendaciones.....	81
Bibliografía.....	82
ANEXOS .....	84

## Resumen

El presente trabajo académico titulado: Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción cuantificadores, se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 17048 DEL caserío San José distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, Región Amazonas, del aula de 4 años de edad, se hizo las coordinaciones con la directora para aplicar un programa de intervención denominado “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la noción de cuantificadores, para realizar el diagnóstico se aplicó una evaluación de entrada con indicadores, información que fue de gran utilidad para la identificación de necesidades de la noción cuantificadores, donde se observa que los niños carecen de dificultades como al ejecutar las actividades de cuantificadores comparativos no lo realizar con precisión, los términos de cuantificadores muchos de los niños lo desconocen por ser pocos usuales en su vida cotidiana, al representar cuantificadores de muchos, pocos, uno – ninguno, todos- algunos, se equivocan con facilidad, al realizar las actividades con material concreto los niños se confunden los términos todos algunos no llegando a realizarlo correctamente.

El programa de actividades lúdicas tiene como marco curricular los fundamentos y principios pedagógicos que sustentan el desarrollo del pensamiento crítico de los niños y niñas de Educación inicial establecidos en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, Rutas de aprendizaje, Ministerio de Educación metodológicamente las estrategias siguen los lineamientos del área de matemática establecidos en el mismo DCN para el II ciclo de Educación Inicial.

El presente programa se encuentra situado en el área de matemática específicamente en la competencia de actúa y piensa matemáticamente en cantidad de acuerdo a las rutas de aprendizaje, cuya finalidad es formar niños que implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas.

Preparamos a estudiantes que logren un pensamiento crítico, que comprendan el significado de las operaciones con cantidad, que conozcan patrones numéricos, que comprendan las relaciones y operaciones.

Los resultados de La evaluación de entrada aplicada a los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Inicial N° 17048 DEL caserío San José distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, Región Amazonas, sobre el nivel de la noción de cuantificadores de actividades lúdicas mostraron que en sus seis indicadores, se encuentra en Inicio y el 71% en Proceso y 21% en logro y en logro de 8 %. Los resultados nos permitieron concluir que los niños en la noción de cuantificadores se encuentran en el nivel de inicio, presentándose dificultades en la noción de cuantificadores, por lo que urge la necesidad de ser atendidos.

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

Al aplicar la evaluación de Salida a los niños de 4 años se muestran los logros alcanzados en la noción de cuantificadores de actividades lúdicas, los resultados nos permiten concluir que los niños han alcanzado el nivel de Logro (A) en su gran mayoría y una minoría se ubica en el nivel de Proceso (B).

Es así que Los resultados reflejan que el logro en su aprendizaje (Valoración A) tiene un promedio que corresponde al 65% con respecto a una población de 16 niños (100%); comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de todos – algunos objetos, efectúan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno-vacío, pronuncian las comparación de cantidades de objetos todos-algunos.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades lúdicas, para desarrollar de la noción de cuantificadores en los niños de cuatro años.

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

## Presentación

El Caserío “San José” se ubica en el distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba y región Amazonas, a 42 kilómetros de la ciudad de Bagua Grande, a una altitud de 2600 m. con una población de 642 habitantes.

El caserío “San José” tiene los siguientes límites:

Norte	:	Balcón y San Lorenzo
Sur	:	La Quinua
Este	:	Rosa Pampa
Oeste	:	Miraflores

En la actualidad su bosque natural templado sigue conservándose, dando paso a la presencia de invernias, árboles, plantas de otros contextos que son sembrados por los pobladores.

El caserío “San José”, tiene invernias naturales que sirve como alimento al ganado. Predominan algunas variedades de animales de utilidad, ya sea por su carne o su plumaje, a continuación, citamos algunos de ellos:

- Aves de corral como gallinas, patos y pavos.
- Aves silvestres como loros, pihuichos, entre otras.
- Mamíferos, como vacas, caballos, cerdos, cuy, etc.
- Insectos, como avispa, hormigas, arañas, grillos, moscas, etc.

Su suelo del caserío “San José” es arcilloso, pero presenta una orografía un tanto accidentada, con zonas con pendientes pocos pronunciados y partes planas.

En el caserío “San José” los pobladores ejercen actividades, como: agricultura, ganadería, entre otros.

Entre las actividades sociales que se aprecian podemos citar: la fiesta patronal como “El niño Jesús de navidad” o cuando realizan actividades comunales organizadas por las autoridades del caserío.

Entre las diferentes organizaciones que representan al caserío “San José”, destacan: Teniente gobernador, agente municipal, presidente de ronda campesina y comité de vaso de leche.

El caserío consta de 150 niños los mismos que presentan una salud desquebrajada debido a la contaminación de sus aguas. Los mismos que son atendidos en la posta de salud.

La I.E.I.P.M N° 17048 DEL caserío “San José” distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, región Amazonas, se encuentra ubicada a 42 kilómetros de la ciudad de



Bagua Grande, a la cual se accede por vía terrestre en un lapso de 2 horas, desde la ciudad ya mencionada.

El Nivel Inicial en el año 2014, fue integrado al Nivel Primario, el mismo que se inició primeramente como PRONOEI. La misma que se creó con RDM N°00620, con la conducción de la profesora Teodoro Tabuada Quintana, quien tuvo a su cargo 10 alumnos. La I.E.I.P.M. N° 17048, fue creada con RDZ N°0409, en el año 1991. En 1995 se incrementa el número de docentes a dos, convirtiéndose en una institución multigrado hasta la actualidad para poder atender los seis grados. Profesora Julia Díaz Guerrero, teniendo a su cargo 28 niños y niñas en las tres edades (3; 4 y 5 años). En el año 2015 se incrementa el número de docentes a dos, el número de alumnos fue de 31 niños y niñas, convirtiéndose en multigrado, para poder atender las tres edades.

En el año 1998, el Sr Alejandro Quintana Medina, dona el terreno de 6000 metros cuadrados, en donde en el año 2002, se logra gestionar la construcción de tres aulas prefabricadas y en el año 2010 renovadas dichas aulas con material noble y dos servicios higiénicos para niños y niñas. En el año 2014 se incrementan dos aulas de material noble para el Nivel Inicial en convenio con el AMRESAM (Asociación de municipalidades de la región Amazonas) y mantenimiento dirigidos a locales escolares por el Ministerio de Educación.

Actualmente la I.E.I.P.M. N°17048 cuenta con 66 estudiantes, distribuidos en dos niveles, el Nivel Primario tiene 35 alumnos y el Nivel Inicial tiene 31 alumnos, repartidos en las edades de 3 años (5 alumnos), de 4 años (15 alumnos) y de 5 años (11 alumnos), con funcionamiento de turno de la mañana bajo la dirección del director: Demóstenes Díaz Chamaya.

Teniendo en cuenta la información brindada por el Director de la I.E.I.P.M. N°17048, los agentes educativos presentan las siguientes características: Docentes, están conformados por 3 varones en el Nivel Primaria y 2 mujeres en el Nivel Inicial, los cuales trabajan conjuntamente, de acuerdo al grado de estudios y el nivel, en la preparación de su programación curricular. Cuentan con su programación anual.

- Diversifican las capacidades a trabajar durante el año de cada una de las áreas de desarrollo.
- Elaboran sus unidades de aprendizaje mensualmente.
- Integran áreas teniendo en cuenta la interculturalidad como una forma de revalorar su realidad.
- En sus actividades de aprendizaje combinan la metodología tradicional y constructivista; generalmente trabajan en forma individual y colectiva.
- Con frecuencia realizan la lectura con los niños(as).

- En sus actividades de aprendizaje casi siempre se notan que resaltan en cultivo y práctica valores como: respeto, responsabilidad, solidaridad y la honestidad.
  - Los docentes de la I.E.I.P.M. N°17048 del caserío “San José” ingresan al plantel, las del turno de la mañana a las 8:00 a.m. Hasta la hora salida que es a las 1:00p.m.
  - Los docentes, en su mayoría, se identifican con la problemática de la comunidad, colaborando siempre en la solución de los problemas locales.
- Los niños(as) de la I.E.I.P.M. N°17048 viven generalmente con sus padres

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

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

La población de estudiantes el presente año asciende a 45 niños y niñas cuyas edades fluctúan entre 3, 4 y 5 años. El grupo de intervención es el aula de 4 años

Al entrevistar con la docente de aula, así como de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños en el desarrollo de la noción de cuantificadores las cuales detallamos:

- ✓ Los niños al desarrollar las actividades de cuantificadores se equivocaban con frecuencia al decir los términos.
- ✓ Al realizar las actividades de cuantificadores comparativos no lo realizan 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, 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.

El informe técnico profesional 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 didáctica de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en el área de matemática, la evaluación de salida y los resultados finales 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 circunstancia en las cuales se desarrolla.

Las autoras

**I.**  
**MARCO**  
**REFERENCIAL**

## I. Marco Referencial

### 1.1. Referencia teórico conceptual

#### 1.1.1. Referencia Teórica

##### 1.1.1.1. Teoría cognitiva de Jean Piaget.

Para Piaget el aprendizaje posee necesariamente un componente biológico y distingue dos tipos de aprendizaje: Aprendizaje por Descubrimiento y Aprendizaje Pasivo, en ambos tipos la conducta se adquiere por la asimilación de un elemento nuevo a un esquema ya formado.

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.

La Teoría de Jean Piaget se basa en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos.

Una de sus fórmulas que ha tenido mayor repercusión en la pedagogía, se resume en que el conocimiento no se da nunca en un sujeto pasivo, la adquisición de conocimientos supone la ejecución de actividades del sujeto. El aporte más significativo de Piaget a la educación ha desarrollado proceso escalonado de:

- **Asimilaciones:** Cuando el sujeto incorpora nueva información en función de esquemas o estructuras disponibles, haciéndola parte de su conocimiento.
- **Acomodaciones:** Hace que el individuo transforme la información que ya tenía en función de la nueva.
- **Equilibrio Cognitivo:** Entre ambos procesos en los que basa el progreso de las estructuras cognitivas.

Además, Piaget sostiene que los factores que influyen en el desarrollo intelectual son: El balance entre la estabilidad y el cambio, la maduración y la interrelación social.

Piaget afirma que todo ser humano atraviesa por cuatro etapas para lograr su desarrollo intelectual, esto gracias a sus experimentos con niños para él las

experiencias de inseguridad que muestran los niños y los logros que realizan para adaptarse al mundo, son consecuencia de un proceso sistemático que involucra una serie de procedimientos internos y las experiencias de cada etapa. La etapa de la primera infancia se da:

### **Primer Período: Sensorio Motor.**

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

### **Segundo Período: Operaciones Concretas** dividido en: Período Pre Operacional

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

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

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 del desarrollo intelectual.

#### **1.1.1.2 Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos**

Karl Groos (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del Juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias. El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una

preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

La lúdica se entiende 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.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

La Lúdica fomenta 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. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

.

Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no."

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

### **1.1.2 Referencia conceptual**

#### **Concepto de matemática.**

Según Piaget, la matemática es uno de los elementos de mayor importancia para el desarrollo intelectual de las personas, es por eso que se debe entender que su enseñanza-aprendizaje no debe consistir en una simple transmisión y memorización de conocimientos teóricos o en una exhibición de procedimientos que el estudiante deberá de seguir al pie de la letra, sino que se debe lograr en los alumnos un pensamiento lógico, analítico y científico: empleando los medios y materiales adecuados, para hacer que el aprendizaje de esta materia se convierta en una tarea divertida y eficaz, es decir se debe lograr que los estudiantes disfruten aprendiendo matemática. Básicamente aprender matemática implica el desarrollo de ciertos procesos mentales, ya que el primer objetivo del aprendizaje de la matemática debe ser el desarrollo progresivo de las destrezas mentales

#### **Concepto cuantificadores de la matemática**

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 “cuantos” al contar. Mediante preguntas el niño podrá indicar cuál de las dos colecciones tiene más que la otra o viceversa.



## **Importancia de los cuantificadores en el nivel inicial**

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

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

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

## **Clasificación cuantificadores de la matemática.**

Existen diferentes formas de expresar los cuantificadores:

### **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, niquiera, sólo, también, tampoco.

### **Materiales didácticos para la noción de cuantificadores**

El material didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque el niño a los aprendizajes.

La función del material educativo para desarrollar el pensamiento lógico matemático es importante particularmente durante las clases, es el soporte de la actividad; y para ello hay que dar a los niños la oportunidad de que manipulen libremente el material y a la vez orientarlos, de modo que logremos alcanzar los objetivos planteados. El material de acuerdo a la convergencia o divergencia de la actividad, puede ser estructurado y no estructurado.

Hay sectores o espacios pedagógicos dentro del aula, que llevan al niño a desarrollar su pensamiento matemático y que son propuestos por el Ministerio de Educación, estos son siete, pero nos centraremos en los que están más ligados al área:

**Construcción**, su finalidad es representar la realidad a través de la construcción creativa, ejecutar coordinación motora fina y su capacidad de organización y relacionarse con el espacio y características de los objetos. Aquí tenemos:

• **Material no estructurado:** botellas de plástico, conos de papel higiénico, tapas, cajas, lanas, latas limpias sin bordes filudos, chapas, hilos cuerdos, palitos de chupete.

• **Material estructurado:** bloques de, madera de diferentes formas y tamaños, cubos de madera, bloques de plástico.

**Juegos de atención y concentración**, su finalidad es desarrollar su capacidad de análisis y síntesis y ejecutar su coordinación motora, así tenemos:

- **Rompecabezas**, ludos, juegos de memoria, bingos, loterías, dominós, cartas, bloques de plástico pequeños, dados, damas, bloques lógicos, ábacos, yupanas, regletas de colores, balanzas, relojes, dados, etc.
- **Experimentos**, su finalidad es Descubrir propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación y/o experimentos sencillos. Internalizar nociones de cantidad peso y volumen y desarrollar la curiosidad, observación, e investigación del medio natural y social. Aquí tenemos:
- **Material Estructurado**: pinzas, lupas, frascos de plástico de diversos tamaños, jarras de medida, cucharas de medida, goteros, mecheros.
- **Material no Estructurado**: chapas, semillas, piedras de colores, palitos de chupete pintados de colores diversos, pitas tierras de color, plantas o germinadores, botellas transparentes de medio litro o menos, colecciones de plumas, pieles, insectos, hojas de la zona.

### **Estrategias apropiadas para las nociones matemáticas**

En el Nivel Inicial la estrategia por excelencia es el juego, este es una actividad innata del niño. “Es en esencia una actividad que tiene fin en sí misma y se realiza por el gozo que procura. El juego es placer, pero también es una actividad seria en donde todas sus manifestaciones, hasta las de aparente desorden tienen importancia y significación” **(Dubovick, 1994: 50)**.

El juego pone al niño en contacto con el entorno, lo lleva a observar, crear, sacar conclusiones, y en general a aprender y a recrearse, por estas razones es indispensable para el normal desarrollo del niño.

Se puede afirmar que a través del juego el niño se divierte, pero también aprende a cooperar, a socializarse, a respetar reglas y a desarrollar su inteligencia.

“El juego, si es aceptado como tal por el niño, supone una motivación suficiente; contiene su propia finalidad. Pero esto no excluye, sino todo lo

contrario, que responda a una intención pedagógica y no solamente a una preocupación por entretener al niño o divertirlo” (**Boule, 1995: 15**). Cada juego es una nueva experiencia, que muchas veces propicia nuevas actividades, habilidades, deseos, sentimientos y conocimientos.

## **Juego**

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego.

También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas. El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

## **Importancia del juego**

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables cortas, divertidas como reglas que Permiten el fortalecimiento de los valores.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos Internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con el ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos tradicionales y como una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportar descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

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

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

### **Categorías básicas del juego.**

#### ➤ **El juego dirigido:**

Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. Pero también se puede destacar que, a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes.

Nuestra labor debe ser una labor totalmente observadora, crítica y con capacidad de análisis para todo aquello que esté aconteciendo en nuestra aplicación del juego dirigido.

- Elementos que se debe tener en cuenta para desarrollar el juego dirigido.
- Organizar el patio adecuadamente en cuanto al espacio necesario.

Tener disponible el material en todo momento.

- Potenciar la actitud lúdica por encima de la actitud competitiva ya que ésta es inevitable en ocasiones.
- Agrupar a los alumnos de forma homogénea para favorecer el desarrollo del juego y de las capacidades que proporciona.

- Estar continuamente observando todas aquellas situaciones que ocurren en el desarrollo del mismo.
- Realizar una evaluación sobre el juego aplicado, su validez, posibles variantes y anotar todo en un registro, o crear una base de datos al respecto.
- Evitar intervenir en el juego de forma directa, participando en el mismo, solo cuando sea necesario para aportar información.
- Seleccionar los juegos.
- Favorecer actitudes de buen compañerismo, cooperación, estrategia, colaboración, respeto a las normas.
- Integrar y adaptar el juego a las necesidades educativas especiales que se planteen en la clase.

#### ➤ **El juego libre:**

Se entiende por juego libre el juego que realiza cualquier niño de forma espontánea o con otros compañeros, donde los lugares y espacios son elegidos por ellos mismos y se desarrollan tanto en forma personal o con los otros. Este tipo de juegos tiene un sentido espontáneo e imaginario y cuando existen reglas son impuestas por los mismos jugadores.

Evidentemente aquí el adulto no tiene una intervención, como antes se ha comentado en el juego dirigido. Aunque no se produce esta intervención eso no quiere decir que no aporte nada al niño. Todo lo contrario, tiene un gran valor para favorecer el desarrollo del niño y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo.

“El juego libre, y dirigido no tienen por qué ser excluyentes. Si bien en el juego libre es el exponente de la libertad y de la autonomía personal, al cual toda persona libre aspira; el juego dirigido si no es impuesto y excesivamente reglamentado, propicia la experiencia lúdica al ofrecer nuevas posibilidades, nuevas conductas, nuevos recursos y nuevas formas de juego, a partir de las cuales el sujeto -niño o adulto- reinventa y vuelve al juego autónomo con nuevas disposiciones en su hacer, fin de toda situación lúdico-educativa”.

#### **Características del juego.**

- Despiertan el interés hacia las diferentes áreas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes al proceso social dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

## **1.2. Propósito de intervención**

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

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

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

### **1.2.1. Objetivo General:**

Diseñar y ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en el área matemática en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 17048 Caserío San José, Distrito y  
 Provincia Utcubamba, Región Amazonas

### **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° 17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas, a través de la evaluación de entrada.
- ✓ Elaborar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas.
- ✓ 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 N° 17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas.
- ✓ Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas, 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. N° 17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

### **1.3. Estrategias de intervención**

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas, a través de un programa de actividades lúdicas. El programa de actividades lúdicas se diseñó y aplicó buscando promover el desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños y niñas usando material concreto y gráfico.



### **1.3.1. Coordinaciones previas**

Se realizó las coordinaciones previas con el Director de la Institución y se presentó a la secretaria. Esta solicitud nos permitió la autorización de la dirección para la aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en el aula de los niños 4 años la cual estuvo conformada por 18 niños, se extrajo de las nómina de matrícula 2017, para efecto del estudio se decidió homogenizar el aula en cuanto a edad, luego se aplicó una evaluación de entrada para medir el grado de nivel que se encuentran los niños.

### **1.3.2. Metodología específica**

#### **Primer momento**

Se coordinó con la docente del aula luego se seleccionó el aula de 4 años de la Institución Educativa InicialN°17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas. El aula estuvo conformada por 16 niños, de los cuales niños y niñas para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad. Fuente: nómina de matrícula 2017.

#### **Segundo momento**

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

#### **Tercer momento**

Se aplicó un programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de mayo a julio una vez por semana.

### **Cuarto momento**

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

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

#### **1.3.3. Cronograma**

Nº	Actividades	2017		
		Mayo	Junio	Julio
01	Coordinaciones previas			
02	Formulación de la problemática			
03	Elaboración de instrumento	X		
04	Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar la expresión y comprensión oral	X		
05	Análisis de resultados	X		
06	Diseño del programa	X		
07	Aplicación del programa de 10 sesiones	X	X	X
08	Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado.			X
09	Sistematización de resultados			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 I.E.I. N° 17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba, Región Amazonas, entre 5 niños y 11 niñas.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la noción de cuantificadores, planteo la exigencia de elaborar un instrumento de evaluación adecuado. Por ello las docentes especialistas autoras de este Informe Técnico Profesional elaboraron una evaluación de entrada y salida la cual consta de seis indicadores relacionados a los aspectos de la noción de cuantificadores.

#### ESCALA

N°	INDICADORES	LITERAL		
		A	B	C
01				
02	Relata las colecciones de uno - ninguno.			
	Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos			
03	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.			
04	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.			
05	Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.			
06	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - nada			

**Tabla De Valoración**

<b>ESCALA DESCRIPTIVA</b>	<b>ESCALA LITERAL</b>	<b>ESCALA VALORATIVA</b>
<b>LOGRO DEL APRENDIZAJE</b>	A	ALTO
<b>PROCESO DEL APRENDIZAJE</b>	B	MEDIO
<b>INICIO DEL APRENDIZAJE</b>	C	BAJO

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

<b>N°</b>	<b>NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS</b>	<b>Relata las colecciones de uno - ninguno.</b>	<b>Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos</b>	<b>Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.</b>	<b>Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos</b>	<b>Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.</b>	<b>Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - nada.</b>
1	Isael Paul	C	C	C	C	C	C
2	Sheila Abigaid	B	B	B	B	C	B
3	Leonel	C	C	C	C	C	C
4	Yoselin	C	C	C	C	C	C
5	Lenin Wilton	C	C	C	C	C	C
6	Hitler Yanfar	B	B	A	A	B	B
7	Erika	C	C	C	C	C	C
8	Magali	C	C	C	C	C	C

<b>9</b>	Katherin Sadidt	B	C	B	B	B	B
<b>10</b>	Sandra Pahola	C	C	C	C	C	C
<b>11</b>	Sheyla Maybit	C	C	C	C	C	C
<b>12</b>	Yesica Yuleisy	B	B	B	B	B	B
<b>13</b>	Zugeidy	C	C	C	C	C	C
<b>14</b>	Merly	C	C	C	C	C	C
<b>15</b>	Edwin Oscar	A	A	A	A	A	A
<b>16</b>	Alexandra Lucero	C	C	C	C	C	C
<b>Puntaje</b>	<b>A</b>	1	1	2	2	1	1
	<b>B</b>	4	3	3	3	3	4
	<b>C</b>	11	12	11	11	12	11
<b>Porcentaje</b>	<b>A</b>	6%	6%	12%	12%	6%	6%
	<b>B</b>	25%	19%	19%	19%	19%	25%
	<b>C</b>	69%	75%	69%	69%	75%	69%

Fuente: Evaluación entrada mayo 2017

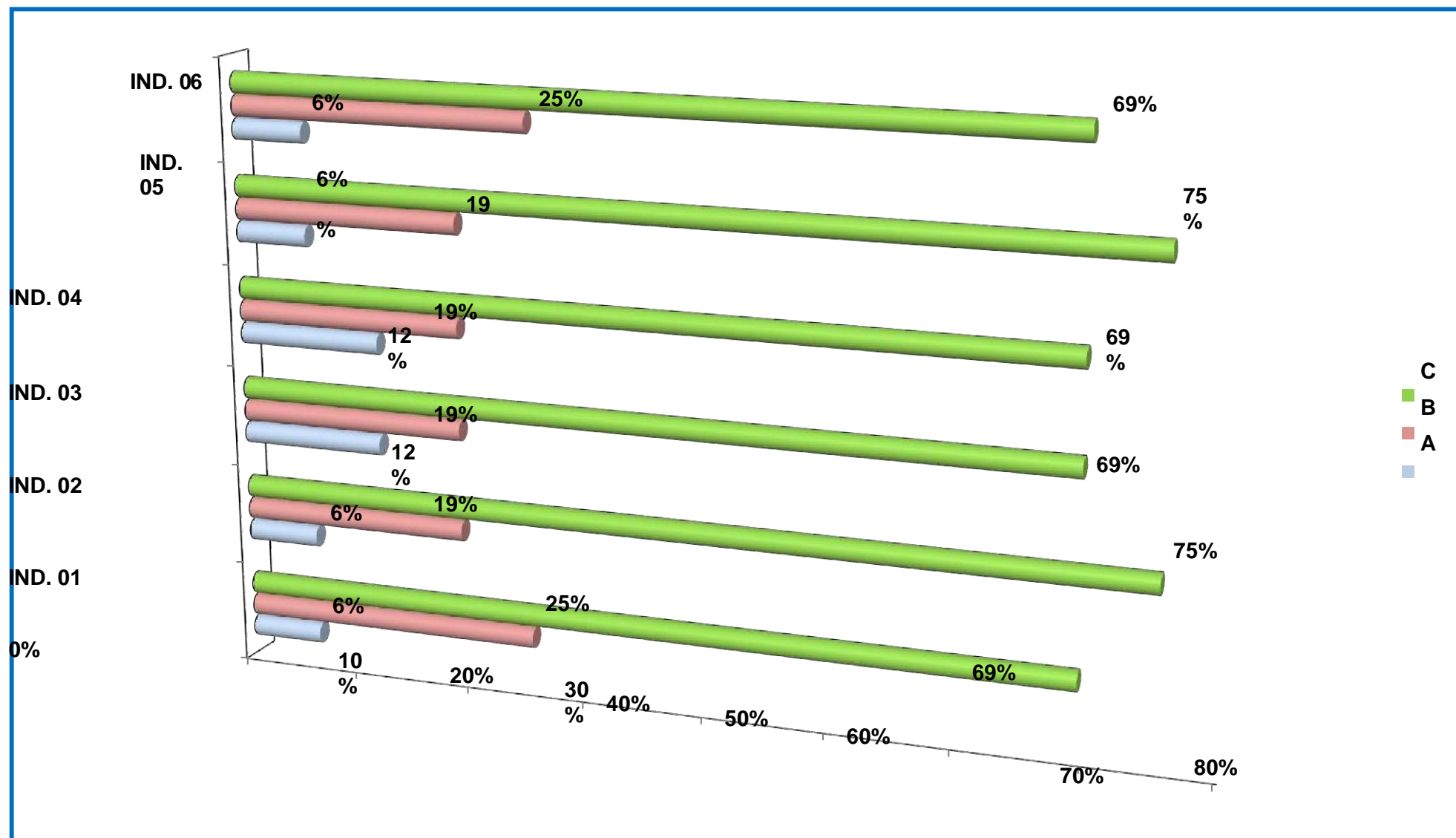
**CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Relata las colecciones de uno - ninguno.	1	6%	4	25%	11	69%	8%	21%	71%
Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos	1	6%	3	19%	12	75%			
Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	2	12%	3	19%	11	69%			
Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	2	12%	3	19%	11	69%			
Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	1	6%	3	19%	12	75%			
Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - nada	1	6%	4	25%	11	69%			

**Fuente: Resumen de la evaluación de entrada mayo 2017**



GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada Mayo 2017

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de indicadores en la evaluación de entrada, para medir la noción de cuantificadores; en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es baja.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 8; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 21% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 71%, todo con respecto a una población de 16 niños (100%).

Sin embargo, el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños; relatan las colecciones de uno – ninguno, contrastan colecciones de objetos muchos – pocos, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de todos – algunos objetos, efectúan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno-vacío, pronuncian las comparaciones de cantidades de objetos todos-nada.

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

## 2.2. Propuesta o programa

### 2.2.1. Generalidades

#### a) Información General

-I.E.I.: N°.17048, Caserío San José, Distrito y Provincia Utcubamba

- **Edad:** 4 años

- **Número de niños:** 16.

- **Docentes responsables:** BELDA NECIOSUP HELGA GIOVANNA  
SECLÉN CALLE ANA YSABEL

- **Docente asesora** : Mercy Paredes Aguinaga

#### b) Objetivo:

Desarrollar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°17048 Caserío san José, Distrito y provincia Utcubamba, Región Amazonas a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

#### c) Programa:

N°	ACTIVIDADES LUDICAS
1	Juguemos realizando cuantificadores muchos – pocos.
2	Juguemos a comparar cantidades mas que menos que.
3	Juguemos a donde hay mas que menos que.
4	Juguemos a comparar objetos muchos – pocos
5	Juguemos con objetos muchos – pocos
6	Juguemos a comparar objetos uno - ninguno
7	Juego donde está lleno y vacío
8	Juguemos con cuantificadores: todos – ninguno
9	Juguemos a comparar cantidades de todos - algunos
10	Juguemos con cuantificadores uno - ninguno.

### 2.2.1. Componente didáctico

Las actividades lúdicas implican ejercicios directos, concretos y precisos. Su naturaleza es diversa, pueden ser actividades metodológicas, evaluativas, partes de una estrategia, etc.

Utilizar las actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas. El programa se encuentra distribuidos en 10 actividades lúdicas adecuados, dosificados y pertinentes para su edad. Las cuales se utilizó con una secuencia didáctica que se presentan de la siguiente manera:

SECUENCIA METODOLÓGICA	
<b>Vivenciar con el propio cuerpo</b>	Las experiencias directas constituyen los cimientos de toda educación, tienen la virtud de motivar y ejercitar a todos y cada uno de los sentidos; ¡intervienen la vista, el oído, el tacto, el gusto, el olfato, estímulos y sensaciones que el niño pueda experimentar, es decir son acciones que parten siempre de lo real, de lo concreto que están asociados con el mundo material y social que rodea al niño. Por otro lado, es sabido que el juego es la forma natural en que los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y actitudes. Por ello en el aprestamiento se utiliza como procedimiento metodológico, es una vía muy eficaz en el aprendizaje y desarrollo humano.
<b>Manipulación del material concreto.</b>	El juego manipulativo con el material concreto es una actividad que puede describirse como la exploración del objeto llevando a la curiosidad, a través de esta actividad el niño describe las propiedades y las relaciones de los materiales con que juega. Se considera dos tipos de material concreto: El primero es el material concreto no estructurado, que son recursos naturales o recuperables como los chapitas, envases en desuso, botones, pepitas, palitos, etc. El segundo es el material concreto estructurado, el cual es diseñado con una finalidad pedagógica específica. En el uso de este material debe haber una etapa previa de juego libre para que el niño satisfaga sus curiosidades y posibilidades de juego a través de la exploración y manipulación de los materiales.
<b>Uso de material gráfico.</b>	El material gráfico está diseñado con una finalidad pedagógica específica y se diferencia del material concreto estructurado en que tiene representaciones, figuras y dibujos. El material gráfico por su estructura crea una situación que provoca en el niño desarrollar estrategias, tanteos que lo llevan a descubrir la solución. En esta fase también se hará uso de las hojas de aprestamiento.

### 2.2.2. Modelo didáctico

En el programa de actividades lúdicas para los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas, la propuesta corresponde al componente contenido como dimensión práctica del conocimiento para lograr los objetivos planteados y su estructura sea desarrollada en forma lógica

## ESQUEMA DE SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE SESIÓN

### Nº 01

#### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Nivel Educativo :

1.3. Sección :

1.4 Área Curricular:

1.5. Denominación de la actividad:

1.6. Fecha:

1.7. Duración:

1.8. Docente:

#### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios y materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO				
PROCESO				
CIERRE				

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

### 2.2.3. Sesiones de enseñanza aprendizaje

#### SESIÓN E – A Nº 01

##### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa Inicial** Nº 17048 Caserío San José,

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4 **Área Curricular:** matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos realizando cuantificadores muchos – pocos.

1.6. **Fecha:**16 mayo 2017

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

##### II. COMPONENTE DIDÁCTICOS:

##### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cuantificadores muchos pocos, a través de uso de material concreto con responsabilidad y participación.

##### 2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Representar cuantificadores    muchos pocos	material concreto	Con    responsabilidad    y participación

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Se iniciará la sesión con una situación problemática: Juego “al mar”</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a jugar (tiburones, ballenas, cangrejo, peces)</p> <p>A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de animales del mar que deseen.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué peces tomaron?</li> <li>¿Qué color tienen?</li> <li>¿De qué tamaño son?</li> <li>¿Para qué sirven?</li> <li>¿Las han visto antes?</li> <li>¿Dónde las conseguimos?</li> <li>¿Cuántos peces hay?</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades muchos – pocos.</b></p>	tina siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R	<b>Vivenciar con el propio cuerpo</b>		10 min	



O C E S O	<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</p> <p>¿En qué grupo hay muchos niños?</p> <p>¿En qué grupo hay pocos niños?</p> <p><b>Manipulación de material concreto</b></p> <p>Presentamos material concreto: bloques de colores</p> <p>- Chapas, Piedras</p> <p>-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>Chapas</p> <p>Piedras</p> <p>Botones</p> <p>palos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto muchos pocos con precisión</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><b>Representación gráfica</b></p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes iguales y un papelote dibujado dos círculos a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran las imágenes de (muchos – pocos, ninguno)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Marca con una x donde hay muchos sapos y pinta donde hay pocos sapos</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>			<p>Representa a través de imágenes las cantidades de muchos pocos, ninguno con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay muchos pocos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>		5 min.	

## **SESIÓN E – A Nº 02**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** Nº 17048 Caserío San José,
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Sección:** Única
- 1.4 **Área Curricular:** matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos a comparar cantidades más que menos que.
- 1.6. **Fecha:** 23 de mayo 2017
- 1.7. **Duración:** 50 minutos
- 1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos mediante los cuantificadores más que -menos que a través del juego “las figuras geométricas” mostrando autonomía y participación.

#### **2.3.-CONTENIDO:**

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comparar cantidades de objetos cuantificadores más que - menos que	Juego “las figuras geométricas”	muestra autonomía y participación

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se iniciará la sesión con un Juego quien coge más cosas objetos</li> <li>A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen.</li> <li>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué productos compraron?</li> <li>¿Qué color tienen?</li> <li>¿De qué tamaño son?</li> <li>¿Para qué sirven?</li> <li>¿Las han visto antes?</li> <li>¿Dónde las conseguimos?</li> <li>¿Cuántos productos hay?</li> </ul> </li> <li><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades más que - menos qué.</b></li> </ul>	juguete	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p><b>Vivenciar con el propio cuerpo</b></p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego de las figuras geométricas</p> <p>El en patio se dibujarán las figuras geométricas por grupo de niños se irán colocando en cada vértice a la voz del silbato los niños, se deslazarán en cada figura geométricas luego comparan en que figura geométrica hay menos niños y luego verifican donde hay más niños.</p> <p><b>Manipulación de material concreto</b></p>	<p>Figuras geométricas Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	Compara material concreto más que -menos qué

	<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>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay menos objetos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado dos círculos , a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan que animales hay menos en el papelote)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Marca donde hay más elementos y encierra donde hay menos elementos</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</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><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

## **SESIÓN E – A Nº 03**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** N° 17048 Caserío San José,
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Sección:** Única
- 1.4 **Área Curricular:** matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos a donde hay más que menos qué.
- 1.6. **Fecha:** 30 de mayo 2017
- 1.7. **Duración:** 50 minutos
- 1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar los cuantificadores más qué - menos a través del juego del tren participando con eficacia y autonomía

#### **2.3.-CONTENIDO:**

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa los cuantificadores más qué - menos qué	Juego del tren	Participa con eficacia y autonomía

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

[illegible]

	<p>subieron?</p> <p><b>Manipulación de material concreto</b></p> <p>Presentamos material concreto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Chapas, Piedras</li> <li>- botones, palos</li> </ul> <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 menos objetos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades más que observando los grupos.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes iguales y un papelote dibujado dos círculos y un círculo dibujados objetos, a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran siluetas menos de los que se encuentran dibujados en el papelote)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Colorea de amarillo el árbol que tiene menos manzanas y de verde el que tiene más manzanas</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>			Representa a través de material gráfico las cantidades de más que – menos que con seguridad
<b>C I E R R E</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	Participan respondiendo a las preguntas



## **SESIÓN E – A Nº 04**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa** Inicial Nº 17048 Caserío San José
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Sección:** Única
- 1.4 **Área Curricular:** matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos a comparar objetos muchos –pocos
- 1.6. **Fecha:** 6 de junio 2017
- 1.7. **Duración:** 50 minutos
- 1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos mediante los cuantificadores muchos pocos, vivenciando con su cuerpo mediante la dinámica Simón manda mostrando interés al participar.

#### **2.3.-CONTENIDO:**

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de objetos cuantificadores muchos pocos.	Dinámica Simón manda	Muestra interés al participar

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente invita a los niños y niñas a jugar a la tienda: (La tienda contiene productos: leche, fideos, avena, Kolinós, cepillos)</li> <li>A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen.</li> <li>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué productos compraron?</li> <li>¿Qué color tienen?</li> <li>¿De qué tamaño son?</li> <li>¿Para qué sirven?</li> <li>¿Las han visto antes?</li> <li>¿Dónde las conseguimos?</li> <li>¿Cuántos productos hay?</li> </ul> </li> <li><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades muchos, pocos.</b></li> </ul>	productos siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad

P R O C E S O	<b>Vivenciar con el propio cuerpo</b> Pedimos a los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas? La docente ejecuta una dinámica “Simón manda”. Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer los cuantificados, es decir: ¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños?		10 min	Compara material concreto muchos pocos con precisión
	<b>Manipulación de material concreto</b> Presentamos material concreto: -Muchas Chapas, Pocas Piedras -Muchos botones, pocos palos Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay muchos?		15 minutos	
			10 min.	

	<p>¿Dónde hay pocos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes iguales y un papelote dibujado dos círculos a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran las imágenes de (muchos – pocos)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Colorea el dibujo que presenta muchos globos y encierra el que tiene pocos globos.</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>			<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de muchos pocos con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay muchos pocos en plenaria.</p>
<b>C I E R R E</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>		5 min.	

## **SESIÓN E – A Nº 05**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** Nº 17048 Caserío San José,
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Sección:** Única
- 1.4 **Área Curricular:** matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos con objetos uno ninguno
- 1.6. **Fecha:** 13 de junio 2017
- 1.7. **Duración:** 50 minutos
- 1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de establecer colecciones de objetos utilizando los cuantificadores uno - ninguno, usando material concreto a través de la dinámica “yo lo encuentro” Mostrando interés al realizarlo

#### **2.3.-CONTENIDO:**

<b>HABILIDAD/ CAPACIDAD</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>ACTITUD</b>
Establece colecciones de cuantificadores uno ninguno	Dinámica “yo lo encuentro”	Muestra interés al realizarlo

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

[illegible]

	<p>la docente dice?</p> <p><b>Manipulación de material concreto</b></p> <p>Presentamos material concreto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chapas, Piedras</li> <li>- botones, palos</li> </ul> <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>¿Cuántos objetos de color hay?</p> <p>¿Qué color no hay en ningún grupo?</p> <p>Con los niños repasamos los cuantificadores uno - ninguno observando los grupos.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de imágenes iguales y un papelote dibujado dos círculos a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran las imágenes de (uno – ninguno en el papelote</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Marcar</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>		10 min.	<p>Representa a través de imágenes las cantidades uno - ninguno con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay uno - ninguno en plenaria.</p>
<b>C I E R R E</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>		5 min.	

## **SESIÓN E – A Nº 06**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** N° 17048 Caserío San José.
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Sección:** Única
- 1.4 **Área Curricular:** matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos a comparar objetos uno -ninguno
- 1.6. **Fecha:** 20 de junio 2017
- 1.7. **Duración:** 50 minutos
- 1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos mediante los cuantificadores uno - ninguno con material gráfico con demostrando participación con sus compañeros.

#### **2.3.-CONTENIDO:**

<b>HABILIDAD/ CAPACIDAD</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>ACTITUD</b>
Comparar Cantidades de objetos cuantificadores uno – ninguno	Uso de material gráfico	Demostrando participación con sus compañeros.



## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<p>A la voz de la docente entrega a cada uno una pelota para que realicen juego libre, luego la docente da una consigna de lanzar la pelota cuando el silbato deje de parar se ha terminado el juego</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué juego hemos hecho?</p> <p>¿Cuántas pelotas tienen?</p> <p>¿todos tendrán su pelota?</p> <p>¿Qué paso?</p> <p><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades uno – ninguno</b></p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
<b>P R O C E S O</b>	<p><b>Vivenciar con el propio cuerpo</b></p> <p>Se les invita al patio y a la voz del silbato los niños moverán su cuerpo luego palmadas saltos y luego comparan que hicieron (uno – ninguno)</p> <p><b>Manipulación de material concreto</b></p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos</p>	Silbato Tiza patio	10 min	Compara material concreto mas qué

	<p>¿Qué observamos?          pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades          ¿Cómo lo hemos ordenado?          Observamos a cada grupo de objetos          ¿Dónde hay más objetos?          Con los niños repasamos las cantidades uno – ninguno observando los grupos.</p> <p><b>Representación gráfica</b>          Se les entregará por grupos siluetas de verduras y un papelote dibujado casilleros en cuadro de doble entrada          Donde los niños irán contando cada verdura de acuerdo a cuantos tienen en cada grupo al final dirán que verduras más que encontramos.          Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:          Encierra el pastor que no tiene ninguna oveja y pinta al pastor que tiene una oveja</p> <p><b>Verbalización</b>          Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Chapas          Piedras          Botones          Palos          Animales          plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de uno - ninguno.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más en plenaria.</p>
<p><b>C I E R R E</b></p>	<p><b>Evaluación</b>          Se Realiza las siguientes preguntas:          ¿Qué aprendiste hoy?          ¿Qué dificultades tuviste?          ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>interrogantes</p>	<p>5 min.</p>	

## **SESIÓN E – A Nº 07**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. **Institución Educativa Inicial** Nº 17048 Caserío San José.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4 **Área Curricular:** matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** Juego donde está lleno y vacío

1.6. **Fecha:** 27 de junio 2017

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades mediante la expresión lleno y vacío a través de material gráfico con autonomía y participación.

#### **2.3.-CONTENIDO:**

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
compara cantidades mediante la expresión lleno	Uso de material gráfico	Con autonomía y participación

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<p>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> <p>A la voz de la docente cada niño toma las botellas y se sentaran en asamblea</p> <p>¿a qué hemos jugado?</p> <p>¿Qué botellas están llenas? ¿cuántas están vacías?</p> <p><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades mediante expresiones lleno y vacio</b></p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
<b>P R O C E S O</b>	<p><b>Vivenciar con el propio cuerpo</b></p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego de</p> <p>Botellas llenadas con cuentas</p> <p>Luego se invita a traer botellas vacías donde el niño ira comparando donde está lleno y vacio</p> <p><b>Manipulación de material concreto</b></p> <p>Se presenta dos pomos de plástico en cada mesa y luego se les entregara material y a la orden de la docente se les dirá</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>patio</p> <p>Chapas</p> <p>Piedras</p>	10 min	<p>Compara material concreto más qué menos qué</p> <p>Representa a través de material</p>

	<p>que van a llenar un pomo y el otro lo dejan vacío.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>Encierra donde el pomo está lleno y marca el pomo que está vacío.</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>gráfico las cantidades lleno y vacío.</p> <p>.</p>
<b>C I E R R E</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	<p>interrogantes</p>	<p>5 min.</p>	

## **SESIÓN E – A Nº 08**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. **Institución Educativa Inicial** Nº 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas.

1.2. **Nivel Educativo:** Inicial

1.3. **Sección:** Única

1.4 **Área Curricular:** matemática

1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos con cuantificadores: todos –ninguno

1.6. **Fecha:** 4 de julio 2017

1.7. **Duración:** 50 minutos

1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos mediante los cuantificadores todos – ningunosuso de material concreto, a través del juego la granja manifestando agrado ante sus compañeros.

#### **2.3.-CONTENIDO:**

<b>HABILIDAD/ CAPACIDAD</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>ACTITUD</b>
Identifica Cantidades de objetos cuantificadores todos – ningunos	Uso de material concreto representa todos- ninguno	Muestra agrado ante sus compañeros.

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<p>Se iniciará la sesión con una situación problemática: Juego “la granja”</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a jugar a la granja: (La granja contiene: pollos, patos, gallinas, pavos, chanchos, vacas)</p> <p>A la voz de la docente cada niño coloca en cajas los diferentes animales que ha escogido.</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué animales colocaron en cada caja?</p> <p>¿Qué color tienen?</p> <p>¿De qué tamaño son?</p> <p>¿Las han visto antes?</p> <p>¿Dónde las conseguimos?</p> <p>¿Cuántos animales habrá en cada caja?</p> <p><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades todos – ningunos</b></p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad

P R O C E S O	<p><b>Vivenciar con el propio cuerpo</b></p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Rueda la pelota “Los niños rodaran la pelota de trapo con el pie, 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 tirar, luego se realizará el conteo de las pelotas por equipo, comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos” “ningunos</p>	Silbato caja pelotas	10 min	Compara material concreto todos - ningunos
	<p><b>Manipulación de material concreto</b></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</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde están todos los objetos? ¿y en esta caja cuantos quedaron? Con los niños repasamos las cantidades observando los grupos.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>Se les entregará por grupos</p>	Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	15 minutos	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de “todos” “ninguno”</p> <p>Dice con sus propias palabras todos y ninguno</p>



	<p>siluetas de verduras y un papelote dibujado casilleros en cuadro de doble entrada</p> <p>Donde los niños irán contando cada verdura de acuerdo a cuantos tienen en cada grupo al final dirán que verduras más que encontramos. Luego se les compara y dirán que todas son verduras y ninguna son frutas.</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:</p> <p>pinta todos los polos a rayas de los niños, y marca la pelota que no tiene ninguna estrella</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>			comparado las frutas y verduras en plenaria.
C I E R R E	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

## **SESIÓN E – A Nº 09**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** Nº 17048 Caserío San José.
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Sección:** Única
- 1.4 **Área Curricular:** matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos a comparar cantidades de todos - algunos
- 1.6. **Fecha:** 11 de julio 2017
- 1.7. **Duración:** 50 minutos
- 1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel.

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cuantificadores “todos” - “algunos” vivenciando con su cuerpo mostrando interés al participar.

#### **2.3.-CONTENIDO:**

<b>HABILIDAD CAPACIDAD</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>ACTITUD</b>
Expresa cuantificadores Todos” “algunos”	Vivencia con su cuerpo cuantificadores todos – algunos	Mostrando interés al participar.

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<p>La docente invita a los niños a los sectores a jugar por unos minutos luego los reúne en plenaria se les pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Dónde han jugado?</li> <li>¿todas las niñas habrán ido al mismo sector?</li> <li>¿Todos los niños estuvieron juntos jugando?</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades todos - algunos.</b></p>	sectores	10 min.	Muestra interés durante la actividad
<b>P R O C E S O</b>	<p><b>Vivenciar con el propio cuerpo</b> Salimos al patio y se les hará observar que en el patio se encuentra dibujado figuras geométricas y realizamos el juego de simón manda a la orden del silbato, los niños se ubicaran en las figuras geométricas. La docente pregunta ¿todos los niños estarán en la misma figura? ¿Cuántas niñas estarán en el círculo?</p> <p><b>Manipulación de material concreto</b> Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué objetos hay algunos? ¿Y todos estos objetos son? Con los niños repasamos las</p>	<p>Silbato Tiza patio</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 algunos</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades</p>

	<p>cantidades todos – algunos observando los grupos.</p> <p><b>Representación gráfica</b> Se les entregará por grupos siluetas de juguetes donde los niños procederán a pegar según la consigna dada por la docente utilizando los cuantificadores “Todos” “algunos”</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra todas las figuras geométricas y pinta algunos círculos</p> <p><b>Verbalización</b> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>			<p>“todos” “algunos”</p> <p>Dice con sus propias palabras las cantidades “todos” “algunos” en plenaria.</p>
<b>C I E R R E</b>	<p><b>Evaluación</b> Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

## **SESIÓN E – A Nº 10**

### **I.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** Nº 17048 Caserío San José.
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Sección:** Única
- 1.4 **Área Curricular:** matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juguemos con cuantificadores uno - ninguno.
- 1.6. **Fecha:** 18 de julio 2017
- 1.7. **Duración:** 50 minutos
- 1.8. **Docentes:** Helga Giovanna y Ana Ysabel.

### **II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:**

#### **2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.**

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cantidades de objetos mediante los cuantificadores uno - ninguno utilizando material gráfico mostrando decisión y eficacia.

#### **2.3.-CONTENIDO:**

<b>HABILIDAD CAPACIDAD</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>ACTITUD</b>
Expresa cantidades de objetos cuantificadores uno – ninguno	Usa material gráfico	Muestra decisión y eficacia

## 2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<p>Se iniciará la sesión invitando a los niños a jugar con el material concreto de la zona de construcción, luego por un tiempo determinado se les pide que traigan un material.</p> <p>Luego la docente invita a los niños en asamblea para observar cuanto material hay.</p> <p><b>PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades uno ninguno</b></p> <p><b>Vivenciando con el propio cuerpo</b></p> <p>Los niños van al patio y encontraran unas cajas puestas por todo el patio</p> <p>Los niños se desplazarán por todo el patio saltando como los canguros.</p> <p>A la orden de la docente buscarán en la caja pelotas</p> <p>Luego en plenaria los niños dirán ¿cuántas pelotas hay?</p> <p>¿Cuántos dados hay?</p> <p>¿Cuántas muñecas hay?</p> <p>¿Cuántos carros hay?</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESOS	<p><b>Manipulación de material concreto</b></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</p>	Silbato Tiza patio	10 min	Compara material concreto más qué

	<p>su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay un objeto?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades uno ninguno</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado dos círculos , a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan que animales hay uno en el papelote) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con la consigna de uno - ninguno</p> <p><b>Verbalización</b></p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>		<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de uno - ninguno</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más qué en plenaria.</p>
C I E R R E	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

### 2.3. Evaluación de salida

CUADRO N° 03: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN CUANTIFICADORES							
N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Relata las colecciones de uno - ninguno.	Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos	Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.
1	Isael Paul	A	A	A	A	A	A
2	Sheila Abigail	A	A	A	A	B	A
3	Leonel	A	A	A	A	A	A
4	Yoseli	B	B	B	B	B	
5	Lenin Wilton	A	A	A	A	A	A



<b>6</b>	Hitler Yanfar	A
<b>7</b>	Erika	A

A	A	A	A	A
A	A	A	A	A

8	Magali	A	B	A	A	A	A
9	Katherin Sadidt	A	A	A	A	A	A
10	Sandra Pahola	B	B	B	B	B	B
11	Sheyla Maybit	A	A	A	A	A	A
12	Yesica Yuleisy	A	A	A	A	A	A
13	Zugeidy	A	A	A	A	A	A
14	Merly	B	B	B	B	B	B
15	Edwin Oscar	A	A	A	A	A	A
16	Alexandra Lucero	C	C	C	C	C	C
<b>Puntaje</b>	A	12	11	12	12	11	12
	B	3	4	3	3	4	3
	C	1	1	1	1	1	1
<b>Porcentaje</b>	A	75%	69%	75%	75%	69%	75%
	B	19%	25%	19%	19%	25%	19%
	C	6%	6%	6%	6%	6%	6%

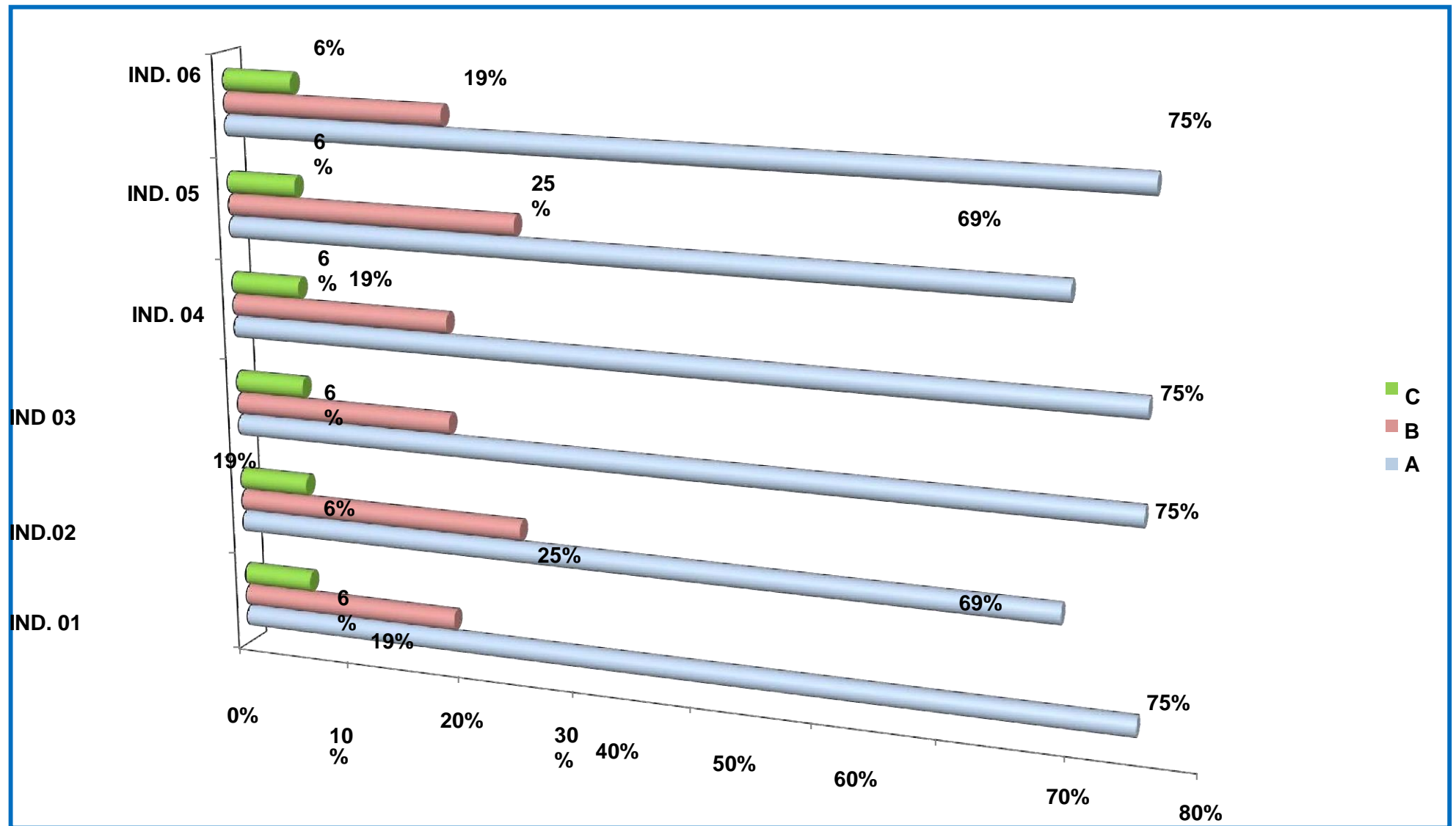
Fuente: Lista de cotejo evaluación salida julio 2017

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

INDICADORES	EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Relata las colecciones de uno - ninguno.	12	75%	3	19%	1	6%	<b>73%</b>	<b>21%</b>	<b>6%</b>
Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos	11	69%	4	25%	1	6%			
Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	12	75%	3	19%	1	6%			
Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	12	75%	3	19%	1	6%			
Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	11	69%	4	25%	1	6%			
Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - nada	12	75%	3	19%	1	6%			

**Fuente: Resumen de la evaluación de salida julio 2017**

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida julio 2017

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

El cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de indicadores logrados en la evaluación de salida, para medir la noción de cuantificadores para efectos de esta intervención didáctica; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas, se puede notar los logros alcanzados.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 73%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 21% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 6%, todo con respecto a una población de 16 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes relatan las colecciones de uno – ninguno, contrastan colecciones de objetos muchos – pocos, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de todos – algunos objetos, efectúan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno-vacío, pronuncian las comparación de cantidades de objetos todos- algunos.

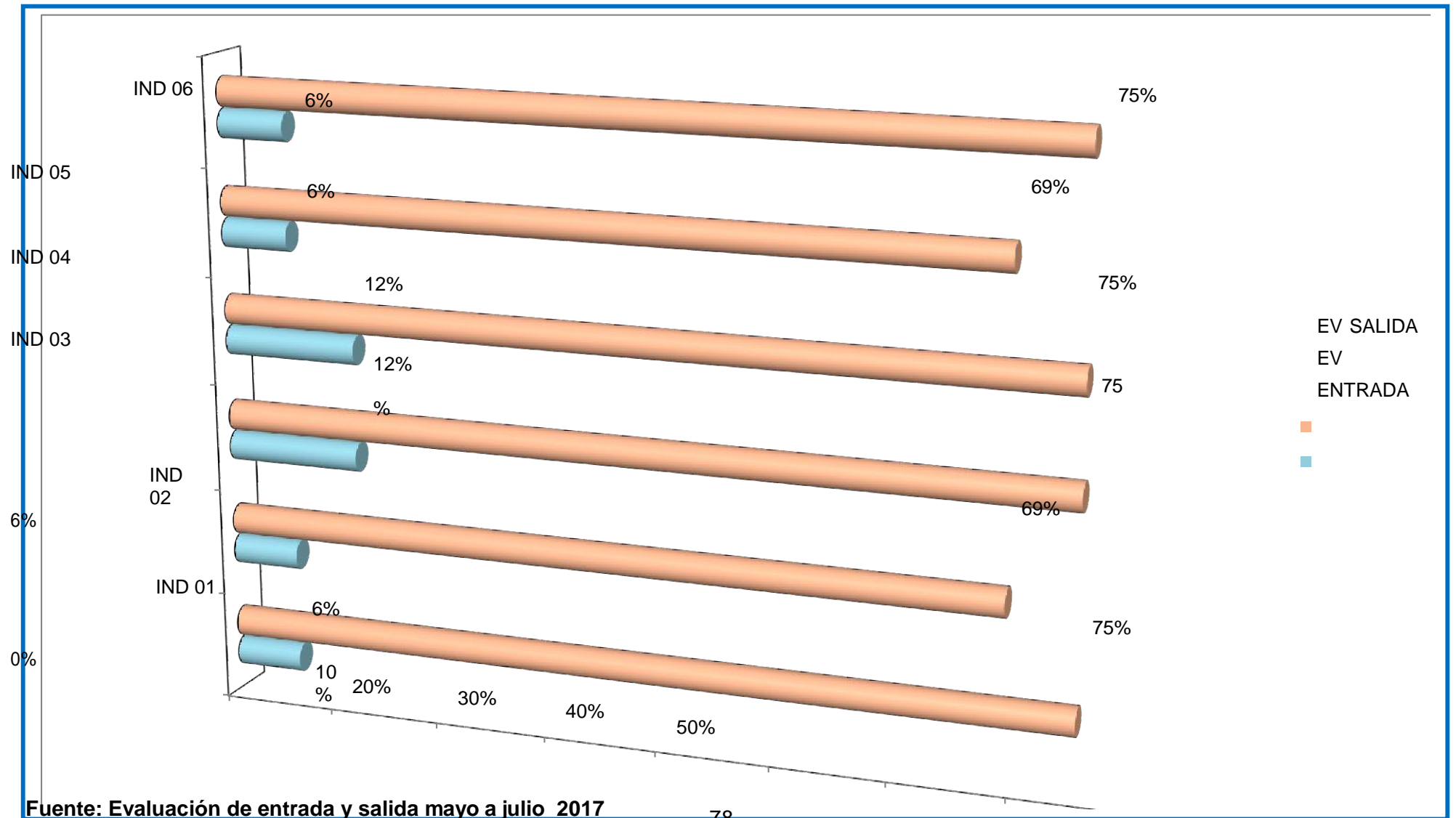
Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades lúdicas, para desarrollar de la noción de cuantificadores en los niños de cuatro años.

## 2.4. Resultados finales

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

N°	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		
		A	A	A	A	
01	Relata las colecciones de uno - ninguno.	1	6%	12	75%	69%
02	Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos	1	6%	11	69%	63%
03	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.	2	12%	12	75%	63%
04	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	2	12%	12	75%	63%
05	Ejecuta comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	1	6%	11	69%	63%
06	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	1	6%	12	75%	69%
	<b>PROMEDIO</b>					<b>65%</b>
Fuente: Evaluación de entrada y salida mayo a julio 2017						

**GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA**



Fuente: Evaluación de entrada y salida mayo a julio 2017

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

En el cuadro N° 05 presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades lúdicas resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 65%.

En la evaluación de entrada se observa, que el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 8%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 73%, ambos respecto de una población de 16 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 65%, de esta manera los niños relatan las colecciones de uno – ninguno, contrastan colecciones de objetos muchos – pocos, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, ejecutan colecciones de todos – algunos objetos, efectúan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno-vacío, pronuncian las comparación de cantidades de objetos todos-algunos.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la noción de 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 69% y 75%.

Según los resultados obtenidos, los 16 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de cuantificadores.



### III. Conclusiones y recomendaciones

#### 3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la I.E.I.Nº 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños relatan las colecciones de uno – ninguno, contrastan colecciones de objetos muchos–pocos, efectúan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío, pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, se da la necesidad de aplicar el programa de actividades lúdicas.
- El diseño y aplicación de actividades lúdicas basado en la teoría del juego de Karl Groos, implicó establecer un programa didáctico y como parte de él la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichas actividades lúdicas para desarrollar de la noción de cuantificadores.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la noción de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, el logro de aprendizaje se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) estos logros se deben a la aplicación de un programa de actividades lúdicas donde los niños relatan las colecciones de uno – ninguno, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos que, ejecutan colecciones de todos - algunos objetos, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 63% y 69% con un promedio del 65%; esto se debe a la aplicación de un programa de actividades lúdicas, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

### 3.2. Recomendaciones

- A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 17048 Caserío San José, Distrito y Provincia de Utcubamba, Región Amazonas, 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 de 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, adquiriendo nuevos conocimientos en matemática y 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.
- **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
- **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. (2004)** “Psicomotricidad y educación infantil”. Tercera edición. Editorial Inkari. Lima – Perú.

- **Gross Karl (1902)** “El juego como escuela de vida” *les Jeux Animaux*. Félix Alcan. Editeur.Pais
- **Lapierre, Aucouturier (1977)**. Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica.
- **Lapierre (1977)**. Educación psicomotriz en la escuela maternal. Editorial Científico Médica.
- **Lapierre, Aucouturier (1977)**. *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.
- **Piaget, Jean. (1977)** Desenvolvimiento del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas.
- **Piaget, Jean. (1976)** Imitación, juego y sonido
- **Peltier, M. L. (1995)**. Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia. México.
- **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.

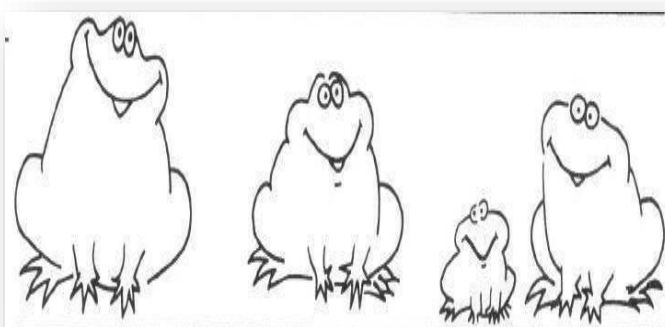
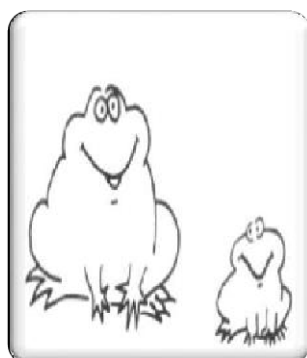
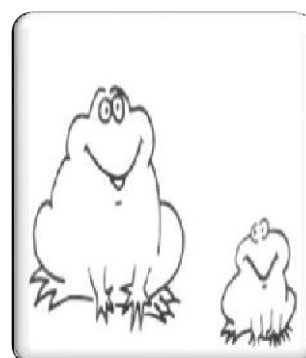
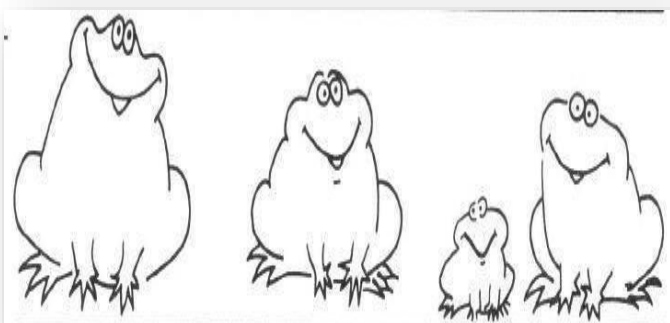
# ANEXOS

# FICHA DE TRABAJO N° 01

## “Jugamos a reconocer cuantificadores mucho y poco”

**Nombres y Apellidos:**.....

**Consigna:** Marcar con una “x” donde hay muchos, pinta donde hay pocos



## FICHA DE TRABAJO N° 02

“Jugamos a comparar cantidades más que y menos que”

**Nombres y Apellidos:**.....

**Consigna:** Marcar con una “x” donde hay más y encierra donde hay menos.



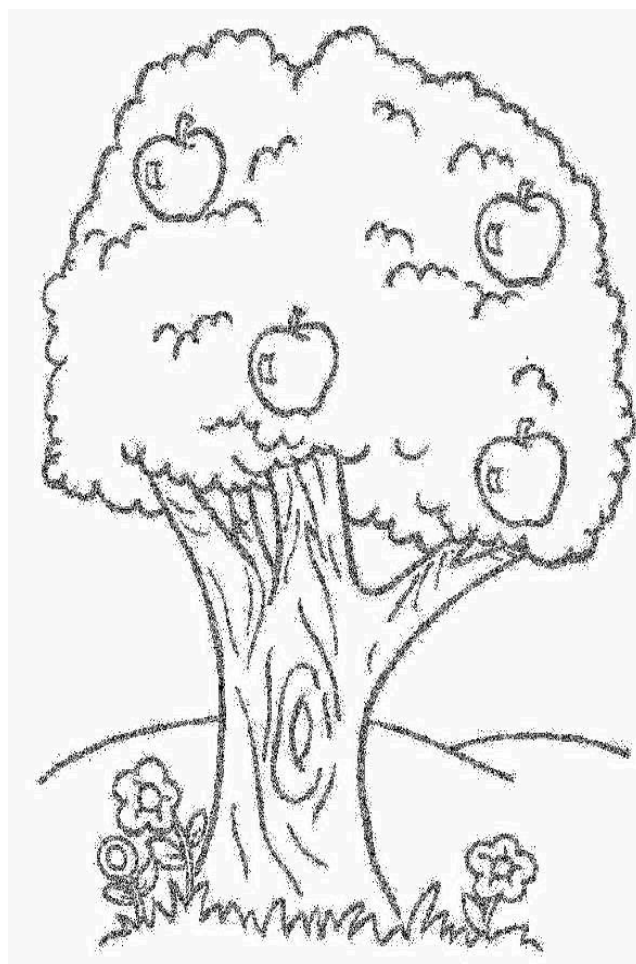
## FICHA DE TRABAJO N°

03

“Jugamos a donde hay más que y menos que”

Nombres y Apellidos:.....

**Consigna:** Colorea de color amarillo el árbol que tiene menos manzanas y de verde que tiene más manzanas





FICHA DE TRABAJO N°  
04

“Jugamos a comparar objetos muchos -  
pocos”

Nombres y Apellidos:.....

**Consigna:** Marcar con una “x” donde hay muchos, pinta donde hay pocos



# FICHA DE TRABAJO N° 05

## “Jugamos con Los objetos uno - ninguno”

**Nombres y Apellidos:**.....

**Consigna:** pinta los pomos que tienen un elemento y encierra los que no tienen ningún elemento

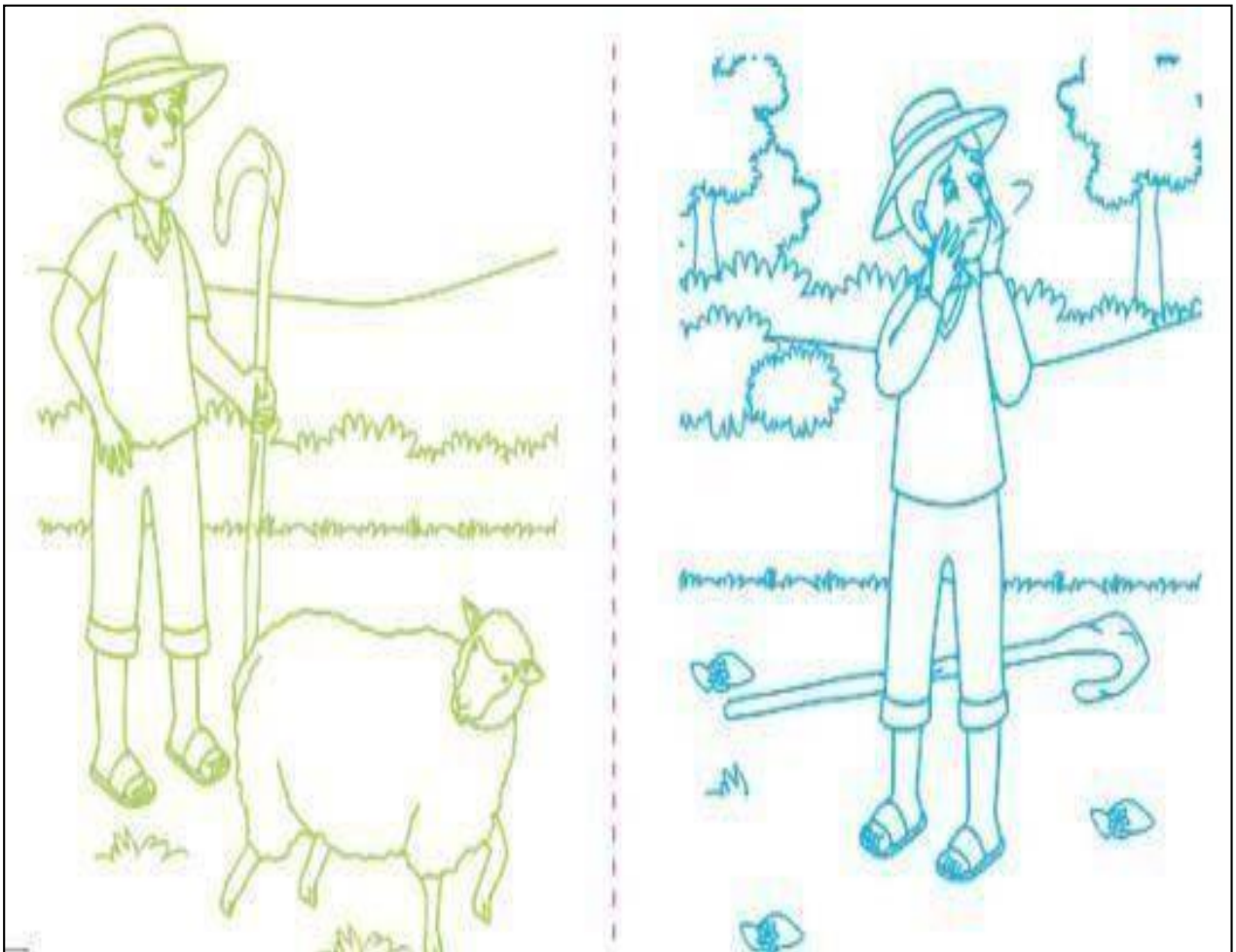


FICHA DE TRABAJO N°  
06

“Jugamos con comparar objetos uno -  
ninguno”

Nombres y Apellidos:.....

**Consigna:** Encierra el pastor que no tiene ninguna oveja y pinta al pastor que tiene una  
oveja

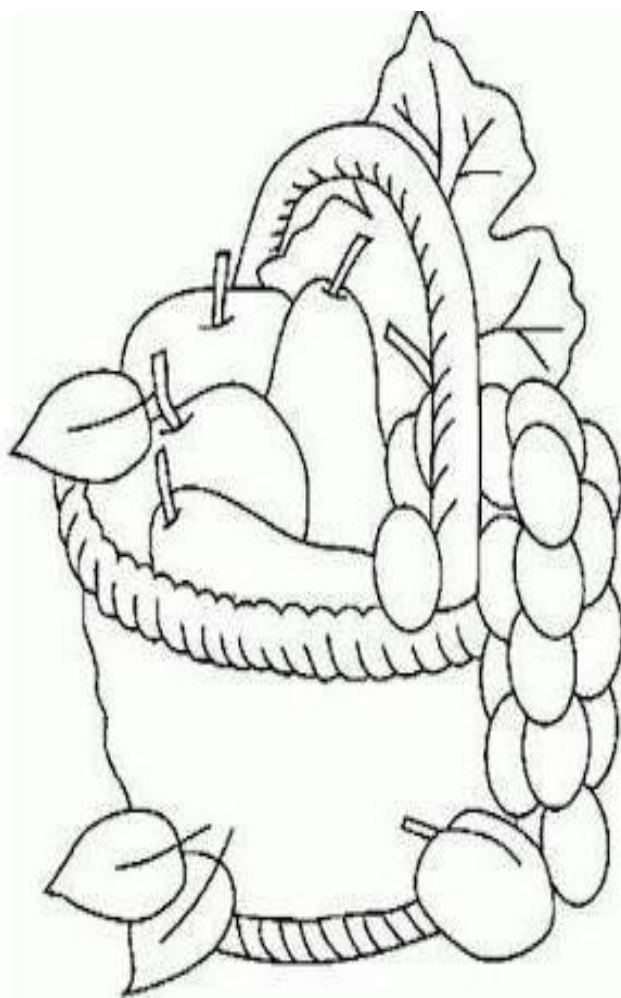
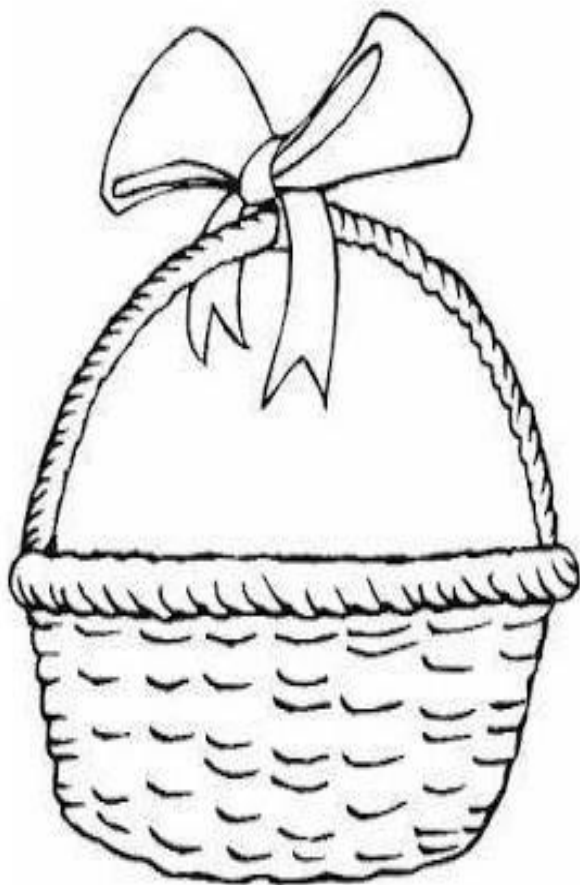


# FICHA DE TRABAJO N° 07

## “Jugamos donde está lleno y vacío”

**Nombres y Apellidos:**.....

**Consigna:** Colorea la cesta que está llena y marca la cesta que está vacía



FICHA DE TRABAJO N°  
08

“Jugamos con cuantificadores todos -  
ninguno”

**Nombres y Apellidos:**.....

**Consigna:** pinta todos los polos a rayas de los niños, y marca la pelota que no tiene ninguna estrella



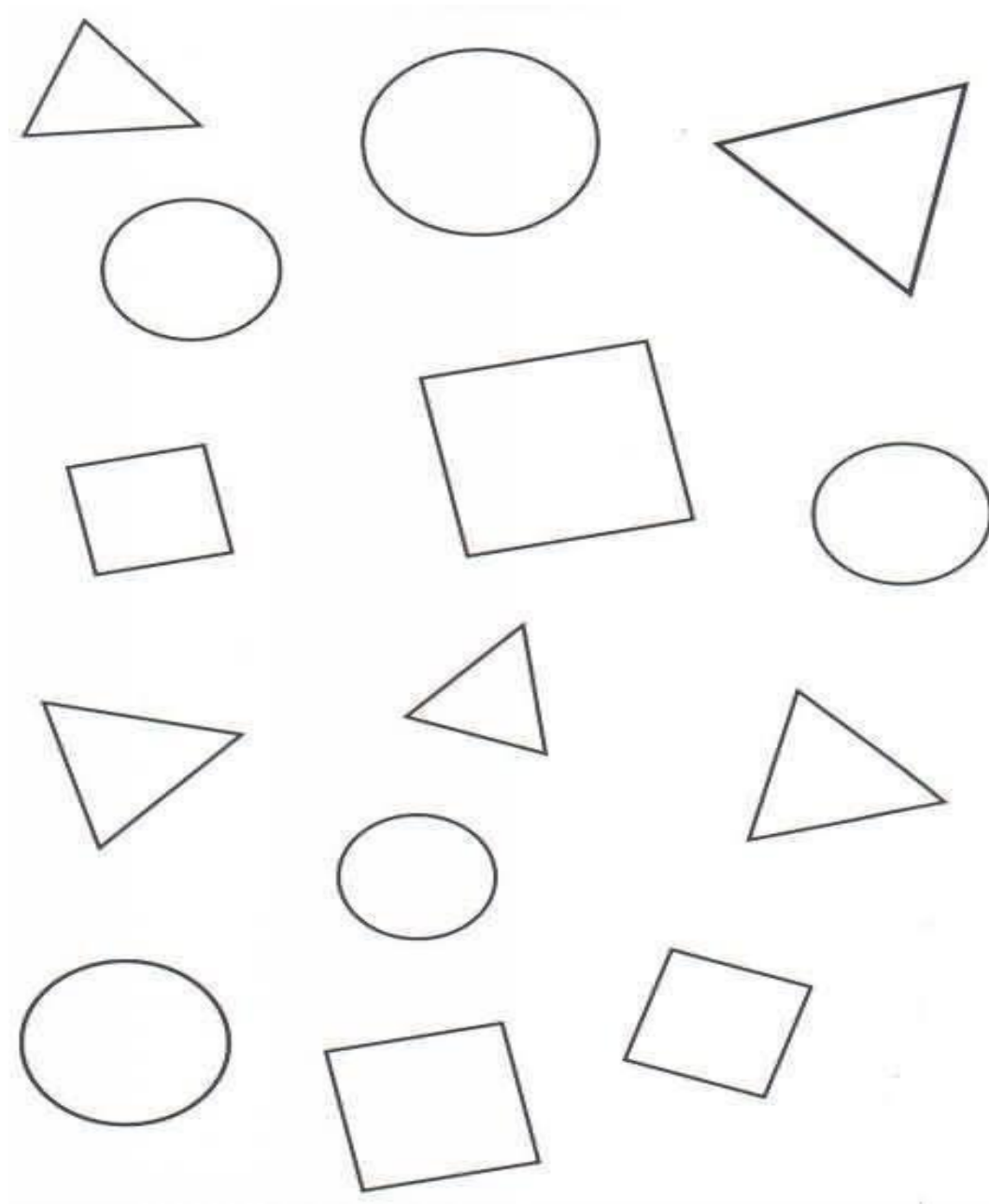
## FICHA DE TRABAJO N°

09

### “Jugamos con cuantificadores todos - algunos”

Nombres y Apellidos:.....

**Consigna:** Encierra todas las figuras geométricas y pinta algunos círculos





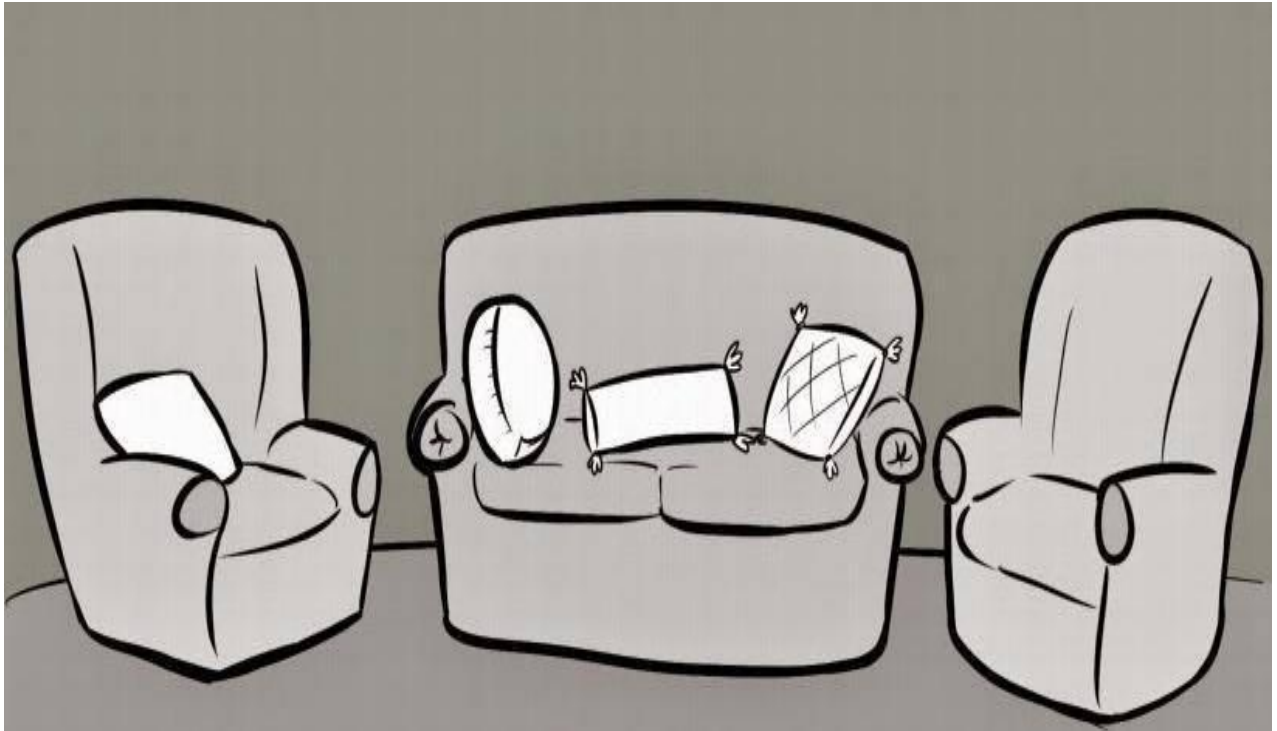
## FICHA DE TRABAJO N°

10

“Jugamos con cuantificadores uno - ninguno”

Nombres y Apellidos:.....

**Consigna:** marca el sofá que tiene un cojín y pinta el sofá que no hay ningún cojín



# **EVIDENCIAS FOTOGRAFÍCAS**





**NIÑOS TRABAJANDO CON LA DOCENTE LOS CUANTIFICADORES MUCHOS POCOS**



**NIÑOS TRABAJANDO CON EL MATERIAL CONCRETO CON LOS CUANTIFICADORES UNO ALGUNOS**



**NIÑOS DESARROLLANDO SU FICHA DE TRABAJO, LA  
DOCENTE ESTÁ ORIENTANDO A TRAVÉS DE LA  
CONSIGNA**



**NIÑOS TRABAJANDO EL CUANTIFICADOR  
LLENO Y VACIO**





**LA DOCENTE EXPLICANDO EL CUANTIFICADOR  
LLENO VACIO COMPARANDO EN DOS JARRAS CON  
AGUA**



**NIÑOS TRABAJANDO LOS CUANTIFICADORES UNO  
ALGUNOS CON MATERIAL CONCRETO**