



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADÉMICO

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

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS
DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE
EDAD DE LA I.E.I N° 14135 “SAGRADO CORAZÓN DE
JESÚS” DISTRITO LAS LOMAS PROVINCIA
Y REGIÓN PIURA”**

AUTORAS:

**SILVIA BERECHÉ MIRANDA
ROSA LILIANA MAZA BENITES**

ASESORA:

MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

**PIURA-PERÚ
2017**



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADÉMICO

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

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I N° 14135 “SAGRADO
CORAZÓN DE JESÚS” DISTRITO LAS LOMAS PROVINCIA
Y REGIÓN PIURA”**

PRESENTADO POR:

**SILVIA BERECHÉ MIRANDA
AUTORA**

**ROSA LILIANA MAZA BENITES
AUTORA**

APROBADO POR:

**Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
PRESIDENTE (A)**

**Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
SECRETARIO (A)**

**M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
VOCAL**

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis hijos: Rossana y Marcelo quién son el motivo de mis sueños y esperanzas, a mis padres que me han dado la existencia y en ella la capacidad por superarme y desear lo mejor en cada paso de mi vida.

ROSA LILIANA

Este trabajo está dedicado a Cristhiam David y madre Flora, por qué desde el cielo junto con Dios me iluminan y fortalecen para seguir siempre adelante.

SILVIA

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios, por habernos permitido culminar Nuestra II especialización y habernos brindado salud y fortaleza para seguir adelante día a día, a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, quién nos ha brindado su constante apoyo y conocimientos para lograr nuestros grandes anhelos y hacer realidad nuestros sueños de seguir estudiando para llegar a hacer grandes profesionales en nuestra labor educativa.

Las autoras.

INDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO	3
INDICE.....	4
PRESENTACIÓN.....	6
I. MARCO REFERENCIAL.....	10
II. Marco teórico.....	10
1.1.1.Referencia teórica.....	10
1.1.1.1.Jean Piaget y su teoría del desarrollo cognitivo.....	11
1.1.1.2.vigostky y su teoría constructivista del juego.....	13
1.1.2. referencia conceptual – Matemática.....	14
Importancia de la matemática.....	15
Noción de cuantificadores.....	15
Clasificación de los cuantificadores de la matemática.....	16
Importancia de los cuantificadores matemáticos.....	17
Juegos didácticos.....	18
Principios del juego didáctico.....	19
características del juego didáctico.....	20
objetivos del juego Didácticos.....	21
Elementos del juego Didáctico.....	22
Elaboración del juego Didáctico.....	23
objetivo general y objetivos específicos.....	24
Estrategias de intervención.....	25
Cronograma.....	26
III. CONTENIDO.....	27
Evaluación de entrada.....	28
Tabla de valoración.....	29
Evaluación de entrada de la noción de los cuantificadores.....	30
Resumen de la evaluación de entrada.....	32
Grafico del resultado de la Evaluación de entrada	33
Análisis e interpretación de la evaluación- entrada.....	34
Propuesta o programas.....	35
Modelo didáctico.....	36
Secuencia didáctica.....	37
Sesión de enseñanza N° 01.....	38
Sesión de enseñanza N° 02.....	41

Sesión de enseñanza N° 03.....	45
Sesión de enseñanza N 04.....	48
Sesión de enseñanza N° 05.....	51
Sesión de enseñanza N° 06.....	54
Sesión de enseñanza N° 07.....	57
Sesión de enseñanza N° 08.....	60
Sesión de enseñanza N° 09.....	63
Sesión de enseñanza N ° 10.....	66
Evaluación de salida.....	69
Evaluación de salida para evaluar la noción de cuantificadores.....	71
Grafico del resultado de la evaluación de la salida.....	72
Análisis e interpretación.....	73
Resultados finales.....	74
Gráfico de comparación, evaluación de E-S.....	75
Análisis e interpretación de los resultados de entrada y salida.....	76
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	77
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES.....	79
BIBLIOGRAFÍA.....	80
ANEXO.....	82
Evaluación de entrada y salida para evaluar el desarrollo de	83
Juego N°01 “lanzando piedras”	84
Juego N°02 “El rey manda”	85
Juego N°03 “la casa de los conejitos”	86
Juego N° 04 “bote salvavidas”	87
Juego N° 05 “El baúl mágico”	88
Juego N° 06 “Pelota de trapo”	89
Juego N° 07 “Niños obedientes”	90
Juego N° 08 “lanzando balones”	91
Juego N° 09 “Los vagoncitos”	92
Juego N° 10 “las casitas”	93
Galería fotográfica.....	94
Constancia.....	96

RESUMEN

El presente trabajo académico titulado: “aplicación de un programa de juegos didácticos para desarrollar la noción de cuantificadores en los de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 14135 “Sagrado Corazón de Jesús” distrito Las lomas, provincia y región Piura”, ha permitido que los niños y niñas de la referida Institución Educativa logren desarrollar la noción de cuantificadores tal y como lo demuestra los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa.

El estudio estuvo dirigido a una población de 30 estudiantes matriculados en año académico 2017, de edad de 4 años con quienes se inició el proceso investigativo, mediante las mediciones antes y después del programa.

Se hizo las coordinaciones con la directora para aplicar un programa de intervención denominado “Aplicación de un programa de juegos didácticos” para desarrollar la noción de cuantificadores para realizar el diagnóstico se aplicó una evaluación de entrada con indicadores elaborado por las autoras, información que fue de gran utilidad para la identificación de necesidades de la noción de cuantificadores, su lenguaje coloquial al expresarse propio de su medio y no lo hablan los términos en forma correcta, no realizan representación de los cuantificadores, se equivocan con facilidad cuando realizan sus juegos en cuantificadores, se equivocan en más que, menos que, usando material concreto.

Se equivocan usando el lenguaje muchos pocos.

El presente programa se encuentra situado en el área de matemática específicamente en la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, está orientada a que nuestros niños puedan conocer y utilizar términos matemáticos.

Esta competencia incluye aspectos de uso de situaciones variadas, a través de material concreto para poder obtener resultados, partiendo de sus experiencias vividas.

Se pudo evidenciar resultados con nivel muy bajo, El logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 5%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 19% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 76%; todo con respecto a una población de 30 niños (100%).

Después de la aplicación del programa de actividades de juegos didácticos para desarrollar la noción de cuantificadores y El logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 83%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 14% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 3%; todo con respecto a una población de 15 niños (100%).

El logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 83%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 14% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 3%; todo con respecto a una población de 30 niños (100%).

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

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

Palabras clave: cuantificadores, juegos didácticos, actividades matemáticas, significatividad

PRESENTACIÓN

El distrito de Las Lomas pertenece a la provincia de Piura, se encuentra ubicado en la costa norte del Perú, noroeste de la región Piura. Su extensión territorial es de 522.47 KM² su altitud es de 236 m s nivel del mar, cuenta con una población de 28,233 habitantes su clima es cálido, con lluvias de regular intensidad durante los meses de enero a marzo.

Las Lomas es un pueblo agrícola siendo la principal actividad económica de nuestro Distrito. Para desarrollar esta actividad productiva se aprovecha las aguas del río Chipillico y las del reservorio de San Lorenzo. Se produce el arroz, maíz, mango y limón.

Las lomas cuenta con sus productos banderas como son los mazapanes y las tortas de canela panes dulces preparados a base de harina de maíz, canela y huevos. Este pan es muy conocido en diferentes lugares de nuestra región GRAU.

La I.E.I N° 14135 “Sagrado Corazón de Jesús” está ubicada en el asentamiento humano “Juan Velasco Alvarado” el A.A H.H más extenso del pueblo de las lomas y con una población aproximadamente de 6000 mil moradores, se dedican mayormente a las actividades agropecuarias, así como a la actividad comercial por ser zona apropiada ya que por el AA.HH cruza la avenida panamericana hacia el puente internacional de La Tina (ecuador) .

Nuestra Institución Educativa, inicialmente fue una Escuelita Fiscal de Transición dirigida en aquel entonces por la Profesora Doraliza Saavedra de Alberca.

Entre los años de 1962 a 1970, su denominación fue como “escuela Fiscal Mixta No 320” y funcionaba entre los jirones Cuzco y Alfonso Ugarte, actualmente Comercial “Marilú”.

De 1962 a 1964, se desempeñó como directora la Profesora Oralía, calle Zavala y en 1965, doña Irma Perpetua, Pango Machuca, asimismo como Escuela Fiscal Mixta No. 320.

A partir de 1966 y hasta el año 1980, las funciones de dirección las realizó la profesora Olinda del Carmen, Zegarra Timoteo de Muñoz, gestión en la que se logró el terreno propio con que cuenta el Centro educativo, y que fuera donado por el Ministerio de Agricultura, siendo Ministro en aquel entonces don Jorge Barandiarán Pagador, con lo cual se dio inicio a una obra cultural de gran trascendencia para la ciudad de Las Lomas. Seguidamente con el apoyo de los padres de familia y de algunas instituciones, se construyeron algunas aulas y parte del cerco perimétrico.

A partir del 30 de Marzo de 1971 y mediante Resolución Ministerial No 1110, el Centro Educativo asume la denominación de Escuela Primaria Mixta No 14135, haciéndose cada vez más grande y respetada.

La Dirección de esta Institución Educativa ha estado servida en condición de encargados, por los siguientes profesores:

- En 1981, por el profesor Demetrio García Cacho, quien simultáneamente era Director del CE. INA 96- Las Lomas.
- En 1982, por el profesor Guillermo Jiménez Castillo.
- En 1983, por la Profesora Felicia Chunga Vera.

En 1984 y hasta 1997, asume funciones como Directora Titular de la Institución, la Señorita Profesora Manuela Isidora, Valdiviezo Valdiviezo, destacando entre su gestión, la remodelación de la Infraestructura, la misma que fue seriamente deteriorada por las torrenciales lluvias que produjo el “Fenómeno del Niño” de 1983 y 1997.

Este trabajo de remodelación y mejoramiento de la infraestructura, estuvo a cargo de INFES, siendo Presidente de la república, el Ing. Alberto, Fujimori Fujimori; construyéndose un edificio de 2 niveles, con 08 aulas pedagógicas, servicios higiénicos para hombres y mujeres, 01 plataforma deportiva, 01 tanque elevado con 02 electrobombas y 01 pozo cisterna para almacenamiento de agua; 01 depósito y cerco perimétrico con portón principal de acceso. Todos estos ambientes están debidamente con instalaciones eléctricas y constantemente se les realiza trabajos de mantenimiento y refacción con el programa de mantenimiento preventivo básico que, desde el año 2008 se viene ejecutando, hasta la fecha.

Nuestra infraestructura se complementa con otros ambientes:

Dos (02) aulas antiguas construidas por FONCODES, que ya necesitan reconstrucción
Dos (02) Servicios higiénicos antiguos, contruidos por la Municipalidad Distrital de Las Lomas, siendo Alcalde, don Miguel, Castillo Delgado, también por reconstruir.

Un (01) local multiusos construido en convenio entre la Municipalidad Provincial de Piura y la APAFA de la Institución Educativa, actualmente funciona ahí la Biblioteca escolar de la Institución.

Un (01) Kiosco escolar construido y habilitado con recursos de la I.E. y la APAFA.

Con fecha 15 de julio del 2000 y mediante Resolución Directoral Regional No. 2215, se concede la ampliación del servicio educativo, con una sección de niños / as de educación inicial, de 5 años de edad, en el marco de la orientación de la articulación del nivel inicial y Primaria de menores.

En 1998. Sirvió a la Institución, como Director encargado, el Profesor de aula de este mismo plantel, Lino Absalón, Rázuri Gallo, y de 1999 al 2001, en la misma condición, doña Yuly Victoria, Merino Camacho.

A partir del 2002 y hasta la fecha, viene ocupando la dirección de la Institución Educativa, en condición de nombrado, el Prof. Edgardo, Carrasco Vidal, impulsándose una tarea y una gestión educativa descentralizada, democrática, participativa y concertada.

Actualmente cuenta con una población

- :
- 95 niños (as) de Educación Inicial de 3 4 y 5 años.

Su ubicación geográfica es el Jirón Francisco Burneo S/n, del Asentamiento Humano Juan Velasco Alvarado, aproximadamente a 200 m. al lado Oeste de la Panamericana Norte hacia Macará (Ecuador).

La Labor, función y servicio de los actores de nuestra Institución Educativa, la resumen y configuran en el Ideario: “DISCIPLINA, CALIDAD Y OPTIMISMO”.

El aula del nivel inicial de la edad de 4 años está conformada por 30 niños y se ha logrado identificar diferentes deficiencias en el área de matemática por lo que nuestro grupo de aplicación del programa se ha visto con el compromiso de apoyar de manera desinteresada y con el único fin de contribuir a la mejora de aprendizajes en el área de matemáticas.

Es importante que el tema de cuantificadores forme parte del proceso aprendizaje en los niños de 4 años y habiendo revisado la lista de cotejo, facilitada por la docente encontramos que los niños al realizar sus actividades de matemáticas en la noción básica de cuantificadores presentan las siguientes dificultades:

- Lenguaje coloquiado, propio de su medio.
- No realizan representación de los cuantificadores.
- Se equivocan con facilidad cuando realizan sus juegos en cuantificadores
- Se equivocan en más que, menos que , usando material concreto.

- Se equivocan usando el lenguaje muchos pocos.

Frente a esta dificultad se ha tenido por conveniente aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de agrupación en los niños de 4 años de la La I.E.I N° 14135 “Sagrado Corazón de Jesús” donde el aprendizaje de los escolares sea a través del juego como estrategia principal para motivar un aprendizaje significativo, seguro y orientado al logro de propósitos relacionados con la agrupación matemática, Se inició la aplicación del programa, con la previsión de una programación de actividades organizadas, dosificadas y secuenciales, que ayudaron a desarrollar capacidades referentes a la noción de agrupación en los estudiantes, las mismas que han sido desarrolladas por las docentes, apropiándose de aprendizajes activos, agradables y significativos.

El presente Informe técnico profesional, en su estructura presenta tres partes importantes:

- La primera referida a la referencia teórica – conceptual y la segunda al contenido. Además cuenta con conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.
- En la parte I: Denominado marco referencial, trata de reunir referencia teórica. – conceptual que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.
- En la parte II: Titulada contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de actividades lúdicas para la construcción de los aprendizajes, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.
- En la parte III: Se encuentra las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Por último resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta buscan, dirigir su accionar hacia el fortalecimiento de capacidades del profesorado del nivel inicial, comprometido en la solución de los problemas de enseñanza – aprendizaje que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla.

LAS AUTORAS

I. MARCO REFERENCIAL

I. Marco Teórico

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia teórica

1.1.1.1. Jean Piaget y su teoría del desarrollo cognitivo

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

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

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

- **Primer período: Sensorio motor.**

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

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

Abarca hasta los siete años el niño ya está relativamente socializado y empieza a razonar, reinicia en el aprendizaje de la matemática, en este

aspecto muestra dificultades porque todavía es incapaz de invertir mentalmente una acción física (reversibilidad).

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

También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc. Un segundo factor importante en esta etapa es la conservación de la cantidad, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia.

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.

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.

1.1.1.2. Vygotsky y su teoría constructivista del juego

Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

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

La “zona de desarrollo próximo” es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

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

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

- En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

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

Hay dos fases evolutivas infantiles para el juego:

- La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos.
- La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de “juego dramático” el mundo

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

1.1.2. Referencia conceptual

Matemática

Piaget (1968), básicamente aprender matemática implica el desarrollo de ciertos procesos mentales, ya que el primer objetivo del aprendizaje de la matemática debe ser el desarrollo progresivo de las destrezas mentales. Así las primeras experiencias de aprendizaje están referidas en gran parte al desarrollo de la competencia y de la comprensión de los números y las operaciones básicas de la matemática, después estas mismas operaciones se aplican a temas más complejas.

Los niños al iniciarse en el aprendizaje de las matemáticas, se inician también en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos, los cuales son la base fundamental para aprendizajes posteriores; por ello la importancia de

la solidificación de estos conceptos que serán facilitadores de una adquisición del pensamiento lógico del niño más estructurado.

Importancia de la matemática.

Piaget (1968), aprender matemáticas nos enseña a pensar de una manera lógica y a desarrollar habilidades para la resolución de problemas y toma de decisiones. Gracias a ellas también somos capaces de tener mayor claridad de ideas y del uso del lenguaje. Con las matemáticas adquirimos habilidades para la vida y es difícil pensar en algún área que no tenga que ver con ellas. Todo a nuestro alrededor tiene un poco de esta ciencia.

Las habilidades numéricas en general son valoradas en la mayoría de los sectores habiendo algunos en los que se consideran esenciales. El uso de la estadística y la probabilidad efectiva es fundamental para una gran variedad de tareas tales como el cálculo de costos, la evaluación de riesgos y control de calidad y la modelización y resolución de problemas. Hay quienes plantean que en el mundo actual tan cambiante en el que vivimos, particularmente en términos de los avances tecnológicos, la demanda de conocimientos matemáticos está en aumento

Noción de cuantificadores de la matemática.

Solé (2006), esta noción se desarrolla a través de acciones que conduzcan a comparaciones cuantitativas y conlleven el uso de los cuantificadores en su verbalización.

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

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.

Expresión verbal que incluye cierta cantidad sin que sea necesario precisarla. Los cuantificadores más comunes son: “Ninguno, algunos, todos, muchos”. Un cuantificador es la cantidad que “envuelve” un número sin que haya necesidad de precisarla; uno, ninguno, algunos, todos, son cuantificadores.

Clasificación de los cuantificadores de la matemática.

Solé (2006), 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, ni siquiera, sólo, también, tampoco.

Importancia de los cuantificadores matemáticos.

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

Para facilitar que el niño logre construir el concepto de número en las aulas de educación inicial, debemos ofrecerle actividades prenuméricas, las cuales se constituyen en experiencias que el niño tiene que vivenciar para que estructure la cantidad y el concepto global de número. Estas actividades prenuméricas llevarán a que el niño logre adquirir conceptos prenuméricos básicos para lograr el concepto de número como son: “Conservación de la cantidad, seriación, correspondencia término a término, inclusión de las partes en el todo”.

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

La primera noción mencionada, “noción de la conservación de la cantidad” está relacionado con el contenido matemático que estamos viendo: “los cuantificadores”; el buen uso de los cuantificadores favorecerá en el niño el desarrollo de esta noción prenumérica y por lo tanto, el desarrollo de la noción clase.

La importancia de enseñar 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; concepto que según Piaget, “es producto del desarrollo genético (lo va adquiriendo a través de la edad), y de las experiencias del niño con el medio ambiente”. (Duque & Sierra, 2002, p. 30)

Para facilitar que el niño logre construir el concepto de número en las aulas de educación inicial, debemos ofrecerle actividades prenuméricas, las cuales

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

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

La primera noción mencionada, “noción de la conservación de la cantidad” está relacionado con el contenido matemático que estamos viendo: “los cuantificadores”; el buen uso de los cuantificadores favorecerá en el niño el desarrollo de esta noción prenumérica y por lo tanto, el desarrollo de la noción clase.

Enseñanza de los cuantificadores matemáticos en los niños.

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

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

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

No solamente en las actividades programadas podemos trabajar cuantificadores, sino también en las actividades de la rutina diaria pueden ser aprovechables (...) Se deben presentar múltiples experiencias, que permitan resolver diferentes tipos de problemas, comparar cantidades, situaciones en las cuales puedan acceder a los conocimientos.

Juegos didácticos

Ramírez (2001), los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten.

Define al juego didáctico como “una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura” (p. 3); lo cual implica entonces, según lo que expresa esta Gervasi que si el niño y la niña juega, entonces debe aprender jugando los conocimientos relacionados con la competencia: nociones de cantidad.

Al igual que en el juego se pueden descubrir dificultades de asociación, seguridad, comunicación, etc.; que pueden presentar cada uno de los estudiantes y que son difíciles de detectar en otros espacios escolares, por tanto es rol del docente adecuar su actividad pedagógica a la naturaleza del niño y la niña: el juego, como recursos de su desarrollo integral, por lo tanto, la educación ofrecida no debe ser impuesta y mucho menos desmotivante, se debe abrir espacios lúdicos que le permitan al niño y la niña la socialización y el conocimiento utilizando su propio cuerpo como una oportunidad de aprendizaje.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El niño y la niña tienen como característica especial, el impulso innato a jugar y lo hacen por un impulso natural de divertirse y a la vez, con el juego desarrollan sus habilidades mentales y psico emocionales y conocen su entorno; por lo que la capacidad actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad se aprende, valiéndose de esta característica, por esta razón los juegos matemáticos tienen un alto potencial educativo y permite que los niños y niñas tengan un acercamiento agradable y placentero a diversos contenidos y formas de pensar propias de la matemática.

Principios del juego didáctico

Ortega (1990), la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje de la matemática y de comunicación; es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad. Los principios para su ejecución didáctica son:

Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, son:

- **Participación**, Que expresa la manifestación activa de las fuerzas físico motrices e intelectuales de los niños y las niñas. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad.
- **Dinamismo**, Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño y la niña. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos.
- **Entrenamiento**, La actividad lúdica, ejerce un fuerte efecto emocional en el niño y la niña; puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos.
- **Interpretación de papeles**, Está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.
- **Retroalimentación**, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:

- La obtención de información.
 - Su registro, procesamiento y almacenamiento.
 - La elaboración de efectos correctores.
 - Su realización.
- **Carácter problemático**, en el juego didáctico niño y niña expresan las irregularidades lógico- psicológicas del pensamiento y del aprendizaje.
- **Obtención de lo concreto**, refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.

Característica del juego didáctico

Ortega (1990), expresa que, el juego se caracteriza por su espontaneidad, interés y plena voluntad, por tanto:

- Es una actividad espontánea y libre; es la mejor manera de vivir del niño y niña como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación.
- No tiene interés material; la intención de las situaciones lúdicas es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario.
- Se desarrolla con orden; aunque no pareciera compartido va precedido de alboroto observándose una etapa de preparación, y es en el desempeño en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que las situaciones lúdicas siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.
- Manifiesta regularidad y consistencia; tanto en su ejecución como en su estructura, el niño y niña expresan la actividad lúdica correspondiente a sus condiciones tanto psicológicas como sociales, lo que implica que el infante incrementará o disminuirá el tiempo designado al juego de acuerdo con sus necesidades personales de desarrollo o evasión de la realidad.
- Es una construcción de la realidad; en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y desarrollo de potencialidades.
- Las situaciones lúdicas se auto promueven; es de decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce.
- Es un espacio liberador; por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de su origen, es una resultante

frecuentemente observada de su práctica, pues la tendencia es poner en juego la inteligencia del individuo.

- El juego no aburre; pero en caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- El juego es una fantasía hecha realidad: que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación: es decir, es una reproducción de lo que se observa.
- Desinteresada; caso contrario deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- El juego se expresa en tiempo y en espacio; tanto físico como psicológico, es decir, si el niño y niña se dedica periodos o lapsos en términos de tiempo a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio.

Objetivos del juego didáctico

García (2006), un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc.

Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.

Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

Elaboración del juego didáctico

García (2006):

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.

- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

Programa.

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Desarrollo

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

1.2. Propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el desarrollo de la noción de cuantificadores que presenta el grupo de niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

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

1.2.1. Objetivo general:

Formular y desarrollar un programa de juegos didácticos para desarrollar la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de juegos didácticos, que permita desarrollar la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.
- Aplicar un programa de juegos didácticos, que permita desarrollar la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, después de la aplicación de un programa de juegos didácticos, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.3. Estrategias de intervención

1.3.1. Coordinaciones previas

Solicitar la autorización a la directora de la Institución: Se presentó a la secretaria de la Dirección de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, una solicitud pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al desarrollo de la noción de cuantificadores, con los niños de 4 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 30 niños estos niños son matriculados en el año 2017, en la cual se aplicó la evaluación diagnóstica.

1.3.2. Metodología específica

La presente propuesta tuvo como finalidad desarrollar significativamente el desarrollo de la noción de cuantificadores, en los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial, a partir del trabajo que se realizó con los niños de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

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

Primer Momento:

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, aula conformada por 20 niñas y 10 niños. Siendo nuestro grupo de estudio.

Segundo Momento:

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

Tercer Momento:

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

Cuarto Momento:

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

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

1.3.3. Cronograma

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

II. CONTENIDO

II. CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, entre 20 niñas y 10 niños.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la noción de cuantificadores, planteo la exigencia de buscar un instrumento de evaluación validado. Por ello las docentes especialistas autoras de este Informe Técnico Profesional elaboraron un instrumento de evaluación la cual consta de 10 indicadores relacionados a los aspectos de la noción de cuantificadores.

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

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

06	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.			
-----------	--	--	--	--

Tabla de Valoración

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

**CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA DELA NOCIÓN DE
CUANTIFICADORES**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos	Relata las colecciones de uno - ninguno.	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.	Realiza colecciones de todos-ningunos objetos.
		CUANTIFICADORES					
1	A.R.N.M	C	C	C	C	C	C
2	A.G.L.P	C	C	C	C	C	C
3	A.R.M.N	B	C	C	C	C	B
4	B.O.E.A	C	C	C	C	C	C

5	C.V.V.A	C	C	C	C	C	C
6	C.Z.E.M	B	B	B	B	B	B
7	C.B.E.J	C	C	C	C	C	C
8	C.B.R.M	C	C	C	C	C	C
9	D.C.M.A.	C	C	C	C	C	C
10	E.G.M.J	B	B	B	B	B	B
11	G.I.S.L	C	C	C	C	C	C
12	G.R.A.Y.	C	C	C	C	C	C
13	G.R.E.Y	C	C	C	C	C	C
14	I.N.A.C	B	B	B	B	B	B
15	J.P.M.A	C	C	C	C	C	C
16	N.H.J.D	A	B	A	A	B	A
17	P.M.J.G	C	C	C	C	C	C
18	P.C..A.C	C	C	C	C	C	C
19	Q.S. Y.D.P	C	C	C	C	C	C
20	Q.M.X.A	B	B	B	B	B	B
21	R.B.L.A	C	C	C	C	C	C
22	R.C.L.V	C	C	C	C	C	C
23	R.C.L.A	C	C	C	C	C	C
24	R.R.E.A	A	A	A	A	A	A
25	S.G.J.D.P	C	C	C	C	C	C
26	V.C.J.A	C	C	C	C	C	C
27	V.R.G.D	C	C	C	C	C	C
28	V.B.B.J	C	C	C	C	C	C

29	V.S.A.Y	B	B	B	B	B	B
30	Z.G.L.B	C	C	C	C	C	C
Puntaje	A	2	1	2	2	1	2
	B	6	6	5	5	6	6
	C	22	23	23	23	23	22
Porcentaje	A	7%	3%	7%	7%	3%	7%
	B	20%	20%	16%	16%	20%	20%
	C	73%	77%	77%	77%	77%	73%

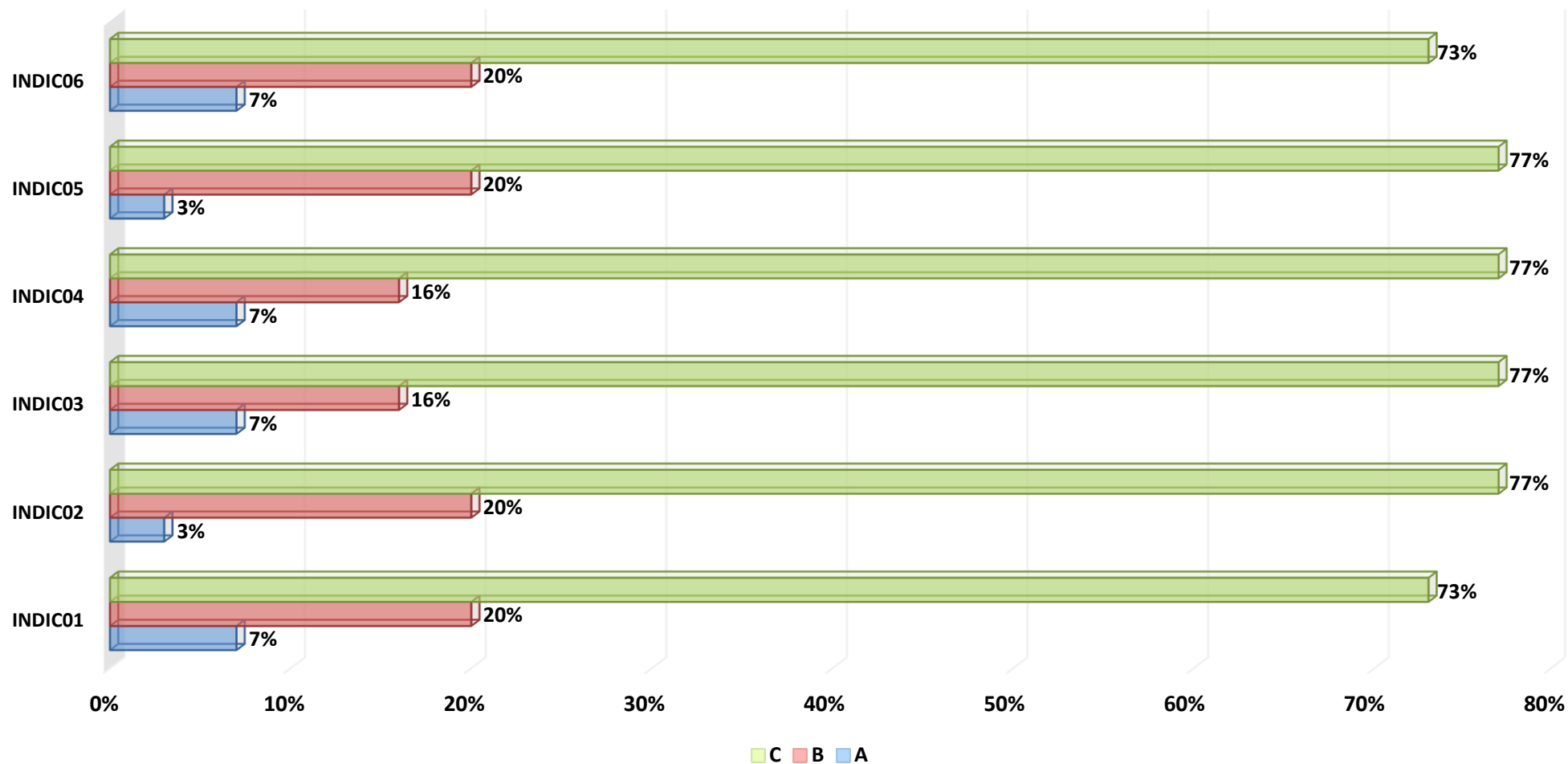
INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
CUANTIFICADORES	Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos.	2	7%	6	20%	22	73%	5%	19%	76%
	Relata las colecciones de uno - ninguno.	1	3%	6	20%	23	77%			
	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	2	7%	5	16%	23	77%			
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	2	7%	5	16%	23	77%			
	Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	1	3%	6	20%	23	77%			

	Realiza colecciones de todos– ningunos objetos.	2	7%	6	20%	22	73%			
--	--	---	----	---	-----	----	-----	--	--	--

CUADRO 02: RESUMEN DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada agosto 2017

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada agosto 2017

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

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel de la noción de cuantificadores; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

El logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 5%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 19% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 76%; todo con respecto a una población de 30 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños; contrastan colecciones de objetos muchos–pocos, relatan las colecciones de uno – ninguno, 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, realizan colecciones de todos–ningunos objetos.

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

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- I.E.I.: N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Las Lomas, Piura

- Edad: 4 años

- Número de niños: 30 niños

- Docentes responsables: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

- Docente asesora: Mercy Carmen Paredes Aguinaga

b) Objetivos:

Desarrollar la noción de cuantificadores, a través de un programa de juegos didácticos en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

c) Programa:

N°	JUEGOS DIDÁCTICOS
1	Juego “Lanzando piezas”
2	Juego “El rey manda”
3	Juego “La casa de los conejitos”
4	Juego “Bote salvavidas”
5	Juego “El baúl mágico”
6	Juego “Pelota de trapo”
7	Juego “Niños obedientes”
8	Juego “Lanzando balones”
9	Juego “Los vagoncitos”
10	Juego “Las casitas”

2.2.2. Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de juegos didácticos, los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, realizarán actividades en la noción de cuantificadores, realizarán sus desplazamientos en forma correcta.

Utilizar los juegos didácticos como estrategia didáctica para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura. El programa se encuentra distribuidos en 10 juegos didácticos, adecuados, dosificados y pertinentes para su edad.

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

2.2.3. Modelo didáctico

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

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

Esquema de sesión enseñanza – aprendizaje

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

I. Parte Informativa

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

II. Aspectos didácticos

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

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

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

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida toma en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñe y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos. El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

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

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”
Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Lanzando piezas”

1.6. Fecha: 24 agosto 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de contrastar colecciones de objetos utilizando los cuantificadores muchos-pocos, mediante el juego “Lanzando piezas” mostrando interés al realizarlo

2.2.- CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Contrasta colecciones de objetos muchos–pocos.	Juego “Lanzando piezas”	Muestra interés al realizarlo

2.3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
	<ul style="list-style-type: none">La docente invita a los niños a formar grupos y muestra el material con el que van a trabajar	siluetas		Participa activamente

	<p>han realizado</p> <p>Con los niños realizamos las comparaciones de los cuantificadores de muchos y pocos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará sus hojas, encerrando con un círculo rojo el grupo donde hay muchos objetos y con un círculo verde donde hay pocos objetos.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. 	<p>Ficha de trabajo</p> <p>plumones</p>		<p>Contrasta colecciones de objetos muchos– pocos.</p> <p>.</p>
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Dialogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial: N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4. Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “El rey manda”

1.6. Fecha: 31 agosto 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones utilizando los cuantificadores uno-ninguno, mediante el juego “El rey manda” participando activamente en la actividad.

2.2.- CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza colecciones utilizando los cuantificadores uno-ninguno	Juego “El rey manda”	Participa activamente en la actividad.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Metodología	Medios /Materiale s	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a observar un sobre dorado. Luego les menciona que el rey ha mandado un sobre con diferentes actividades que debemos cumplir. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué actividades serán? ¿Quiénes participaran? ¿Ustedes cumplirán las órdenes que ha enviado el rey? <p>Propósito: Juego “El rey manda”</p>	sobre siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores uno y ninguno.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego “el rey manda”, llevando el sobre donde están las actividades que manda a realizar</p> <p>“El rey manda”, que los niños que tienen zapatillas blancas salten. Los demás niños escuchan la orden. La docente les pide que se observen y que se agrupen los de zapatillas blancas y salten, quedándose ya agrupados. Luego abre el sobre y les lee lo que el rey pide que las niñas que tienen lazo blanco dancen extendiendo sus manos.</p> <p>Terminando la acción los niños se quedan agrupados, seguidamente se abre el sobre y el rey manda que los que tienen gorro giren con un solo pie, quedando luego agrupados. Finalmente el rey manda a gatear a los niños que</p>	Recursos humanos Sobre Cartulina Tizas	30 min	Muestran interés al realizar el juego “el rey manda” con sus compañeros.

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

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial: N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”

Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “La casa de los conejitos”

1.6. Fecha: 7 de setiembre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de enunciar la comparación de cantidades de objetos utilizando los cuantificadores más que – menos que, mediante el juego “La casa de los conejitos” mostrando autonomía en sus acciones.

2.2.- CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos que.	Juego “La casa de los conejitos”	mostrar autonomía en sus acciones

2.3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N	<ul style="list-style-type: none">La docente invita a los niños a salir al patio.Luego les menciona que hoy realizan una carrera de los	siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego representando los

I C I O	<p>conejos, donde todos los niños que deseen salir a correr se colocan en la línea, cuando escuchan el silbato les invita a que corran y lleguen a la meta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿llegaron más niños a la meta? • ¿Fueron menos niños los que llegaron a la meta? <p>Propósito: Juego “La casa de los conejitos”</p>			cuantificadores más y menos elementos.
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños y niñas a salir al patio donde ellos tendrán que ser los conejitos, y cuatro niños en parejas serán las dos casitas. • Luego la docente les invita a correr con sus manitos hacia arriba como orejitas de conejos donde esperan la orden: ¡conejitos a su casa! los niños verán en que casita se ubican. • Luego observamos donde hay más que y menos qué <p>Y así se irá dando la orden y los niños identificarán en cada momento los cuantificadores.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: conos, bloques lógicos, botones, cuentas, cubos.</p> <p>Preguntamos</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Tiza</p> <p>silbato</p> <p>Conos</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Botones</p> <p>Cuentas</p>	30 min	<p>Muestran interés al realizar el juego “la casa de los conejitos” con sus compañeros.</p> <p>Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.</p>

	<p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que realicen agrupaciones de los cuantificadores más que – menos qué.</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo lo que han realizado</p> <p>Con los niños repasamos los cuantificadores más qué y menos qué.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregara una hoja de trabajo donde los niños encierran donde observan más conejos, marcan con un aspa donde hay menos conejos.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan lo que han realizado.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. 	<p>Ficha de trabajo</p> <p>lápiz</p> <p>colores</p>		<p>Representa a través de material gráfico los cuantificadores más que y menos qué</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Dialogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>Dice con sus propias palabras lo que realizó.</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”

Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Bote salvavidas”

1.6. Fecha: 14 de setiembre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

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

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	Juego “Bote salvavidas”	Participa con iniciativa

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática: Juego “la librería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la librería: (contiene : lápices, borradores, cuadernos, tajadores, tijeras) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos compraron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos productos hay? <p>Propósito: Juego “Bote salvavidas”</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego del bote salvavidas.</p> <p>Inician el juego todos bañándose en el mar viene una ola gigantes y algunos suben al bote.</p> <p>El juego termina cuando los niños se hayan subido al bote salvavidas.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>patio</p> <p>Chapas</p> <p>Piedras</p> <p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto “todos” “algunos”</p> <p>Ejecuta</p>

	<p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay algunos objetos? Con los niños repasamos las cantidades “todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos siluetas de manzanas y un papelote dibujado dos círculos, a la consigna de la docente los niños encierran con un círculo azul el grupo de todas las manzanas y con un círculo rojo el grupo de algunas manzanas.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	plásticos		<p>colecciones de todos - algunos objetos.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay menos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”

Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “El baúl mágico”

1.6. Fecha: 21 setiembre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de efectuar comparaciones de cantidades, utilizando los cuantificadores lleno - vacío, mediante el juego “El baúl mágico” mostrando interés al realizarlo

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Juego “El baúl mágico”	Muestra interés al realizarlo

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “El baúl mágico ” La docente invita a los niños y niñas a jugar lo que hay dentro del baúl mágico (contiene: guitarra, pandereta, tambor, piano,) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué productos compraron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos productos hay? <p>Propósito: Juego “El baúl mágico”</p>	Caja de baúl siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego del baúl mágico.</p> <p>El en patio se encuentran baúles donde los niños elegirán que baúl mágico está lleno.</p> <p>Al final de juego un baúl mágico estuvo vacío.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto:</p>	Silbato Tiza patio	10 min	Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío

	<p>Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Qué taper está lleno? ¿Qué taper está vacío</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Se les entregará por grupos imágenes de baúles y un papelote, a la consigna de la docente los niños en forma grupal encierran con verde el baúl que se encuentra lleno de objetos y con azul el baúl que se encuentra vacío de objetos.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Chapas</p> <p>Piedras</p> <p>Botones</p> <p>Palos</p> <p>Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de lleno - vacío.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”

Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Pelota de trapo”

1.6. Fecha: 28 setiembre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones objetos, utilizando los cuantificadores todos-ninguno, mediante el juego “Pelota de trapo”demostrando su interés al participar activamente

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza colecciones de todos–ninguno objeto.	Juego “Pelota de trapo”	demuestra su interés al participar activamente

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “la granja” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la granja: (La granja contiene : pollos, patos, gallinas, pavos, chanchos, vacas) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de animales que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué animales compraron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos animales hay? <p>Propósito: Juego “Pelota de trapo”</p>	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el Juego “Pelota de trapo“, 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> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p>	<p>Silbato caja pelotas</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto todos - ningunos</p> <p>Representa a través de</p>

	<p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay más objetos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones:Colorea con amarillo donde están todas las mesas y encierran con azul el grupo donde no hay ninguna mesa.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	plásticos		<p>material gráfico las cantidades de “todos” “ningunos”</p> <p>Dice con sus propias palabras todos y ninguno</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”

Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Niños obedientes”

1.6. Fecha: 05 octubre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes:SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de contrastar colecciones de objetos, utilizando los cuantificadores muchos-pocos, mediante el juego “Niños obedientes” mostrando interés al participar

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos	Juego “Niños obedientes”	Muestra interés al participar

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

[illegible]

	<p>¿Qué observamos?</p> <p>Pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado?</p> <p>Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay muchos?, ¿Dónde hay pocos?</p> <p>Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>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: Colorea el dibujo que presenta muchos globos y encierra el que tiene pocos globos.</p> <p>Verbalización</p> <p>Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	papelote	10 min.	<p>muchos pocos con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay muchos pocos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación</p> <p>Se Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>	dialogo	5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”

Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Lanzando balones”

1.6. Fecha: 12 octubre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de enunciar la comparación de cantidades de objetos, utilizando los cuantificadores más que – menos qué, mediante el juego “Lanzando balones” mostrando interés al realizarlo

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Juego “Lanzando balones”	Mostrando interés al realizarlo

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Moment o	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños a entonar una canción arriba debajo de manera rápida.</p> <p>Fomentando la participación activa de todos los niños.</p> <p>Preguntando ¿quién tiene las manos arriba?, ¿quién tiene las manos abajo?</p> <p>Serán más los que tienen las manos arriba o menos?</p> <p>Propósito: “Hoy Jugamos al “lanzando balones” y comparamos los cuantificadores más y menos elementos</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p>	10 min.	Participa activamente en el juego representando los cuantificadores más y menos elementos
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo:</p> <p>Seguidamente invita a los niños a salir al patio donde se les entregara una pelota a cada niño y se formara dos grupos colocándose en una fila cada grupo, y se colocará dos sesto plástico en la parte de delante de cada grupo cuando escuchan el silbato lanzan el balón en el cesto participando todos los integrantes de cada grupo, finalmente la docente contará losbalones de cada cesto comparando que grupo tiene más que y menos que.</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Cesto</p> <p>pelotas</p>	30 min	Muestran interés al realizar el juego “lanzando balones” con sus compañeros.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial :N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”

Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Los vagoncitos”

1.6. Fecha: 19 octubre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar colecciones de objetos., utilizando los cuantificadores todos – algunos, mediante el juego “Los vagoncitos” mostrando interés al realizarlo

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta colecciones de objetos, utilizando todos - algunos objetos.	Juego “Los vagoncitos”	Muestra interés al realizarlo

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “Los vagoncitos” La docente invita a los niños subir a tres vagones, donde los niños elegirán su subida A la voz de la docente cada niño subirán al vagón que más le guste Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué color tienen los vagones? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos subieron al vagón amarillo? ¿Por qué no subieron al vagón marrón? <p>Propósito: Juego “Los vagoncitos”.</p>	juegos siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego de los encostados a cada niño se repartirá un costal para que se coloquen y salten hasta llegar a una meta.</p> <p>Terminada la actividad los niños sentados en U responderán ¿todos llegaron a la meta?, ¿qué paso con algunos niños?</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos,</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	Ejecuta colecciones de objetos, utilizando todos - algunos objetos.

	<p>animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay algunas chapas? Con los niños repasamos las cantidades todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de los medios de transportes y comunicación donde encerrarán con azul todos los medios de transporte y con rojo algunos medios de transportes</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo.</p> <p>Verbalización Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>		10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades “todos” “algunos”.</p> <p>Dice con sus propias palabras todos - algunos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa InicialN°14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Sección: Única

1.4 Área Curricular: matemática

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Las casitas”

1.6. Fecha: 26 octubre 2017

1.7. Duración: 50 minutos

1.8. Docentes: SILVIA BERECHÉ MIRANDA

ROSA LILIANA MAZA BENITES

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de efectuar comparaciones de cantidades, utilizando los cuantificadores lleno - vacío, mediante el juego “Las casitas”, participando con interés en forma grupal.

2.2.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Juego “Las casitas”	Participa con interés en forma grupal

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “a la cajita mágica ” La docente invita a los niños y niñas a jugar lo que hay dentro de la cajita mágica (contiene : muñeca, ollitas, carros, aviones) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos compraron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos productos hay? Propósito: Juego “Las casitas” 	Caja mágica siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego de las casitas.</p> <p>El en patio se dibujaran casitas donde los niños elegirán a que casita mágica entrará.</p> <p>Al final de juego una casita estuvo vacía porque no les agrado ingresar.</p> <p>Manipulación de material concreto</p> <p>Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos?</p>	Silbato Tiza patio Chapas Piedras	10 min 15 minutos	<p>Compara material concreto lleno - vacío</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades de lleno - vacío.</p>

	<p>pedimos que lo ordenen según su clasificación, para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué taper está lleno? ¿Qué taper está vacío Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos imágenes de caramelos y un papelote dibujado dos vasos, a la consigna de la docente los niños colorean el vaso que está lleno de agua y encierra el vaso que está vacío.</p> <p>Verbalización Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente</p>	<p>Botones Palos Animales plásticos</p> <p>Papelote colores</p>	10 min.	<p>Dice con sus propias palabras donde lleno - vacío en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

**CUADRO 03: EVALUACIÓN DE SALIDADE LA NOCIÓN DE
CUANTIFICADORES**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Contrasta colecciones de objetos muchos-pocos	Relata las colecciones de uno - ninguno.	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.	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.
		CUANTIFICADORES					
1	A.R.N.M	A	A	A	A	A	A
2	A.G.L.P	A	A	A	A	A	A
3	A.R.M.N	A	A	A	A	A	A
4	B.O.E.A	B	B	B	B	B	B
5	C.V.V.A	A	A	A	A	A	A
6	C.Z.E.M	A	A	A	A	A	A
7	C.B.E.J	A	A	A	A	A	A
8	C.B.R.M	A	A	A	A	A	A
9	D.C.M.A.	A	A	A	A	A	A
10	E.G.M.J	A	A	A	A	A	A
11	G.I.S.L	A	A	A	A	A	A
12	G.R.A.Y.	B	B	B	B	B	B
13	G.R.E.Y	A	A	A	A	A	A
14	I.N.A.C	A	A	A	A	A	A

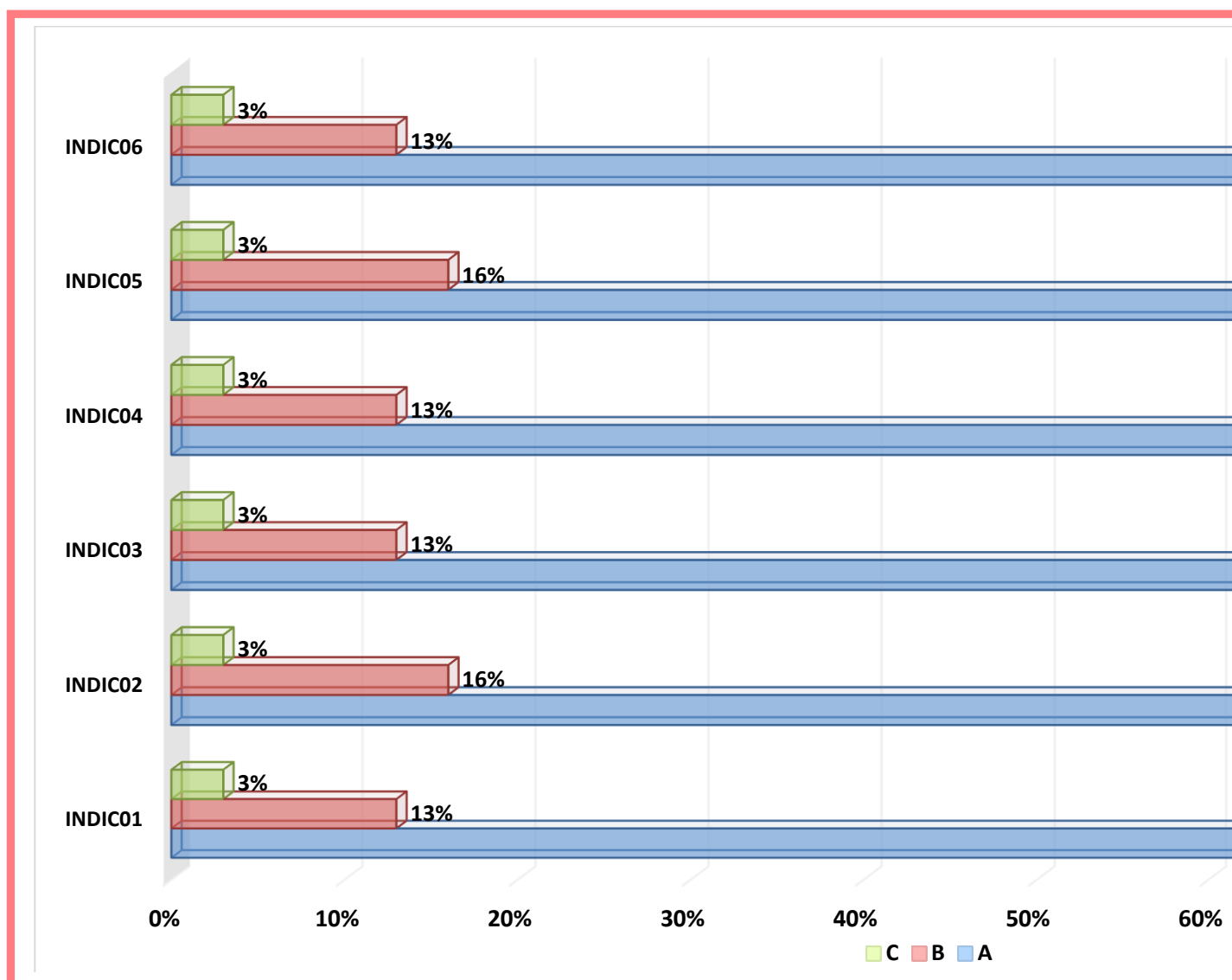
15	J.P.M.A	A	A	A	A	A	A
16	N.H.J.D	A	A	A	A	A	A
17	P.M.J.G	A	A	A	A	A	A
18	P.C..A.C	A	A	A	A	A	A
19	Q.S. Y.D.P	B	B	B	B	B	B
20	Q.M.X.A	A	A	A	A	A	A
21	R.B.L.A	A	A	A	A	A	A
22	R.C.L.V	A	B	A	A	B	A
23	R.C.L.A	A	A	A	A	A	A
24	R.R.E.A	A	A	A	A	A	A
25	S.G.J.D.P	A	A	A	A	A	A
26	V.C.J.A	B	B	B	B	B	B
27	V.R.G.D	A	A	A	A	A	A
28	V.B.B.J	C	C	C	C	C	C
29	V.S.A.Y	A	A	A	A	A	A
30	Z.G.L.B	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	25	24	25	25	24	25
	B	4	5	4	4	5	4
	C	1	1	1	1	1	1
Porcentaje	A	84%	81%	84%	84%	81%	84%
	B	13%	16%	13%	13%	16%	13%
	C	3%	3%	3%	3%	3%	3%

Fuente: Evaluación salida octubre 2017

CUADRO 04: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
CUANTIFICADORES	Contrasta colecciones de objetos muchos–poco	25	84%	4	13%	1	3%	83%	14%	3%
	Relata las colecciones de uno - ninguno.	24	81%	5	16%	1	3%			
	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	25	84%	4	13%	1	3%			
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	25	84%	4	13%	1	3%			
	Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	24	81%	5	16%	1	3%			
	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	25	84%	4	13%	1	3%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida octubre 2017



Fuente: Resumen de la evaluación de salida octubre 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE

LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS INDICADORES

En el cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el nivel de la noción de cuantificadores; luego de haberse aplicado el programa de juegos didácticos, en los niños de 4 años de la I.E.I. N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”, Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

El logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 83%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 14% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 3%; todo con respecto a una población de 30 niños (100%).

Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes contrastan colecciones de objetos muchos–pocos, relatan las colecciones de uno – ninguno, 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, realizan colecciones de todos–ningunos objetos.

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

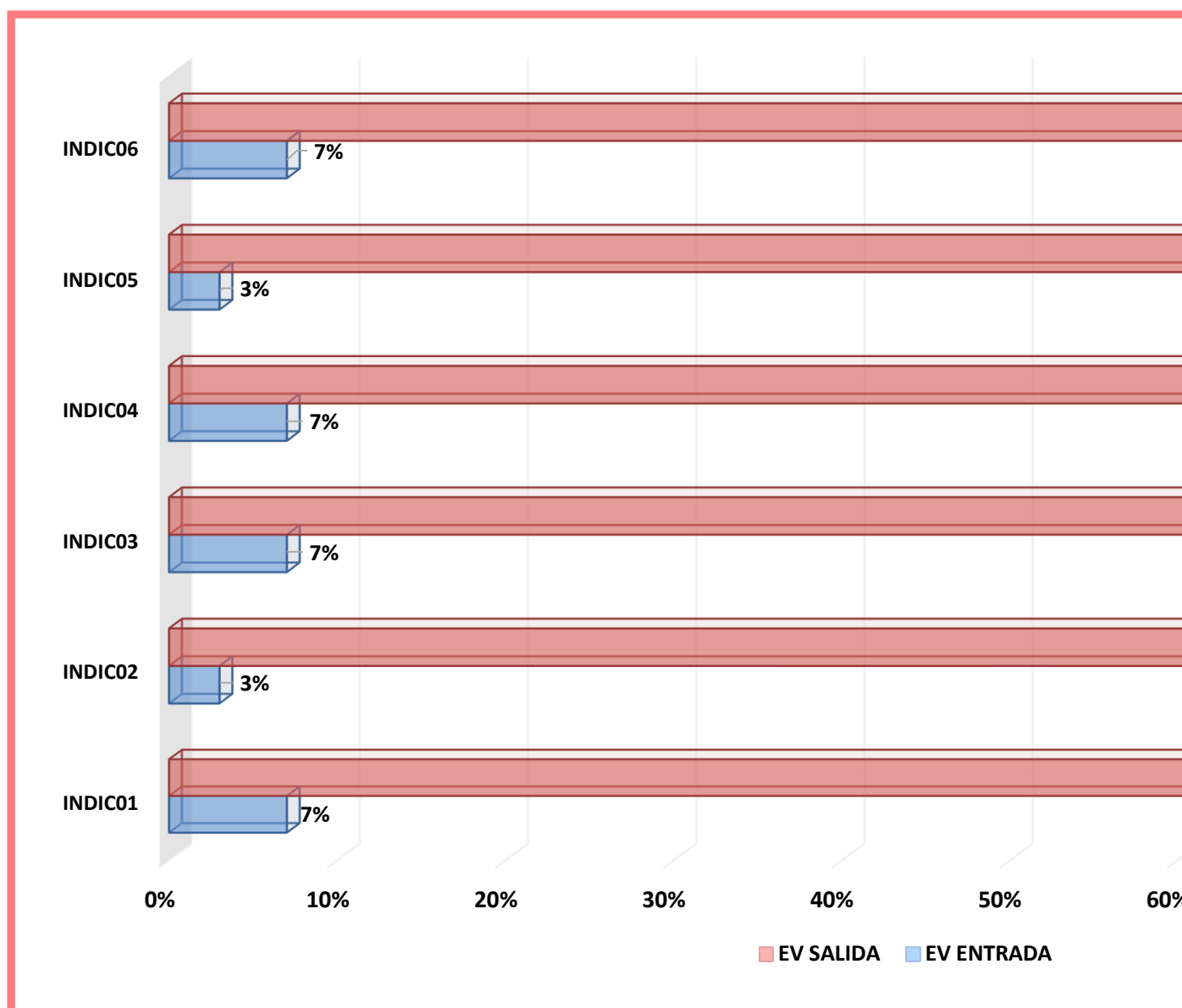
2.4. Resultados Finales

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

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
CUANTIFICADORES	Contrasta colecciones de objetos muchos–pocos.	2	7%	25	84%	77%
	Relata las colecciones de uno - ninguno.	1	3%	24	81%	78%
	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	2	7%	25	84%	77%
	Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.	2	7%	25	84%	77%
	Efectúa comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	1	3%	24	81%	78%
	Realiza colecciones de todos–ningunos objetos.	2	7%	25	84%	77%
PROMEDIO						78%

Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto – octubre 2017

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN D



Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto – octubre 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LOS

INDICADORES EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos didácticos, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 78%.

Se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 5%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 83%, ambos respecto de una población de 30 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 78%, de esta manera los niños quienes: contrastan colecciones de objetos muchos-pocos, relatan las colecciones de uno – ninguno, 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, realizan colecciones de todos–ningunos objetos.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el nivel de la noción de cuantificadores en la matemática, entre el 3% al 7%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos didácticos, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 81% y 84%.

Según los resultados obtenidos, los 30 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de cuantificadores en la matemática.

CONCLUSIONES
Y
RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, en niños de 4 años de la I.E.I. N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”, Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, se ubican en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños, presenta dificultades en: relatar las colecciones de uno – ninguno y efectuar comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.
- Se diseñó y aplicó un programa de juegos didácticos basado en Vigostky y su teoría constructivista del juego, implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichos juegos didácticos para mejorar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) se deben a la aplicación de un programa de juegos didácticos donde los niños lograron: contrastar colecciones de objetos muchos–pocos, enunciar la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, ejecutar colecciones de todos - algunos objetos, realizar colecciones de todos–ningunos objetos.
- 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 77% y 78% con un promedio del 78%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos didácticos, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones

- A los docentes de I.E.I. N°14135 “Sagrado Corazón de Jesús”, Distrito Las Lomas, Provincia y Región Piura, se les recomienda aplicar el programa de juegos didácticos 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 juegos didácticos para el desarrollo de la noción de cuantificadores, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.
- El programa de juegos didácticos, son necesarias para mejorar la noción de cuantificadores, porque ayudan a los niños a expresar sus vivencias y emociones, fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.

Bibliografía

- **Alcina, Ángel (2009).** Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao
- **Bowman, B. (1993)** Early childhood and school success. Electronic Learning, Feb 1993, 12, 5 pp. 23 (1).
- **Briceño, RAÚL (1995)** “Pedagogía del Arte para Niños”, Edición Huánuco, Editorial Leoncio Prado.
- **Broitman, C.; Itzcovich, H. Y Parra, C. (1995).** Documento Curricular 1. Matemática. Secretaría de Educación. GCBA.
- **Cabero, J (2001)** Uso de los medios audiovisuales, informáticos y las NNTT en los centros andaluces.
- **Cascallana, T.(1998)** Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
- **Centauro Editores (2005).** Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
- **Chadwick, M. (1990)** Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
- **Chokler, M.(1996)** “Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años”. Ediciones novedades educativas.
- **Cofre, A. (1981)** Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- **Comellas Y Carbó M, J. Y Perpinyá T, A.(1990)** La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
- **Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A. (1987)** Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
- **Cortez, V. (2007)** Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- **Cratty, B.J.(1990)** “Desarrollo perceptual y motor en los niños”. Ed. Paidós. Barcelona – España.
- **Dirección de educación preescolar (1984)** Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- **Fernández, José (1995).** Didáctica de la matemática en la educación infantil
- **Freeman, N.; Somerindyke, J. (2001)** Social Play at the Computer: Preschoolers Scaffold and Support Peers' Computer Competence. Information Technology in Childhood Education Annual, Annual 2001 pp. 203.
- **Gálvez, G. (1985).** La didáctica de las matemáticas en Parra, Saiz op.cit. Lerner, D. (1992). La matemática en la escuela. Buenos Aires: AIQUE.

- **García Núñez, Juan A.** “Psicomotricidad y educación infantil”. Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004
- **Lapierre, Aucouturier (1977).** *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.
- **Mclester, S. (1995)** The 1995-96 Technology & Learning software awards. Technology & Learning (Nov-Dec 1995), 16, 3, pp. 26(13).
- **Novoa, M. (2011).** Aplicación de un programa de actividades para el desarrollo matemático de niños y niñas de 5 años de la Institución Inicial N°89 “Nuestra Señora del Carmen” en el distrito del Callao. Tesis. Lima: Universidad Enrique Guzmán Valle.
- **Ortega (1990),** Principios básicos de los juegos didácticos. Ed. Paidós. Madrid.
- **Peltier, M. L. (1995).** Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia. México.
- **Piaget, J (1968),** Teoría del desarrollo cognitivo de la matemática. Ed. Paidós.
- **Ramírez (2001),** Juegos Didácticos. Madrid. Editorial Santillana.
- **Solé (2006),** Cuantificadores de la matemática. Ed. Paidós.
- **Vallés Tortosa, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.
- **Vargas de Zuzunaga (1995)** Manual de evaluación preescolar guía para el profesor. Perú.
- **Vigotsky, L (1924),** teoría constructivista del juego. Electronic Learning.
- **Weinstein (1998)** Cuantificadores Matemáticos. Madrid. Editorial Santillana

ANEXOS

ANEXO N° 01

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

Nombre:.....

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

Tabla de Valoración

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

ANEXO N° 02: FICHAS TRABAJO
FICHA DE TRABAJO N° 01

JUEGO “LANZANDO PIEZAS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo rojo el grupo donde hay muchos objetos y con un círculo verde donde hay pocos objetos.

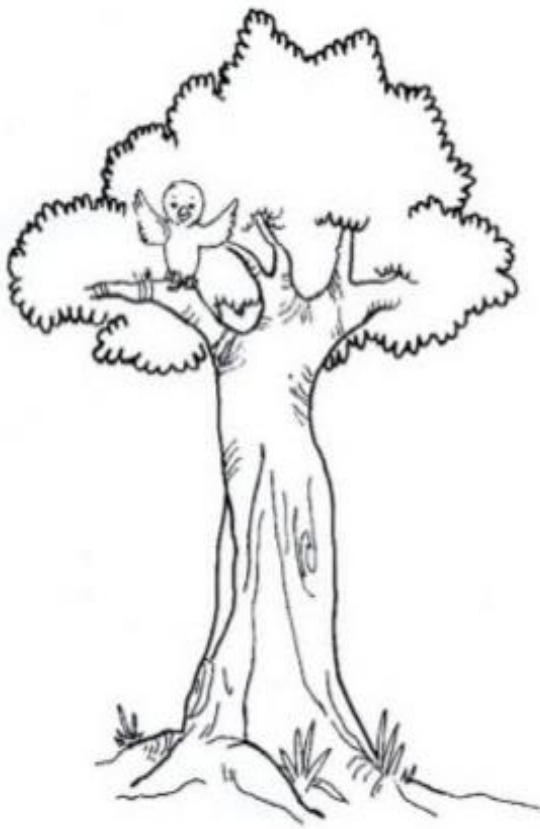


FICHA DE TRABAJO N° 02

JUEGO “EL REY MANDA”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Con los pajaritos, colorea el árbol donde hay uno y encierra con un círculo amarillo el árbol donde no hay ninguno.

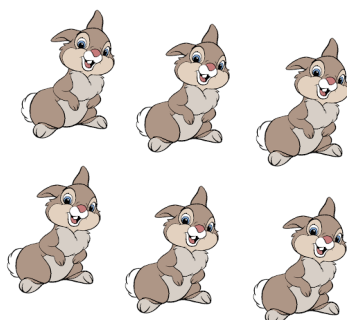


FICHA DE TRABAJO N° 03

JUEGO “LA CASA DE LOS CONEJITOS”

Nombres y Apellidos:.....

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



FICHA DE TRABAJO N° 04

JUEGO “BOTE SALVAVIDAS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo azul el grupo de todas las manzanas y con un círculo rojo el grupo de algunas manzanas.



FICHA DE TRABAJO N° 05

JUEGO “EL BAÚL MÁGICO”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con verde el baúl que se encuentra lleno de objetos y con azul el baúl que se encuentra vacío de objetos.

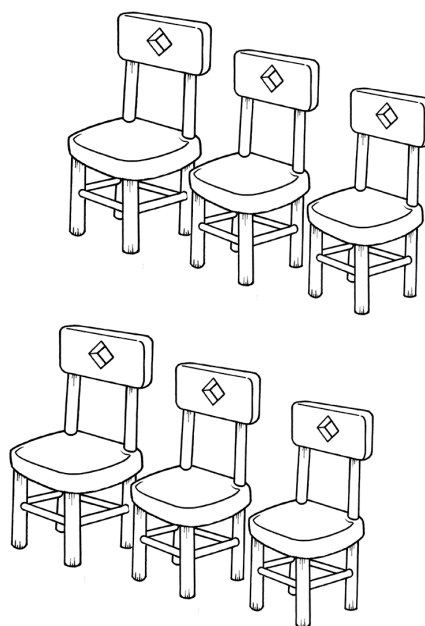
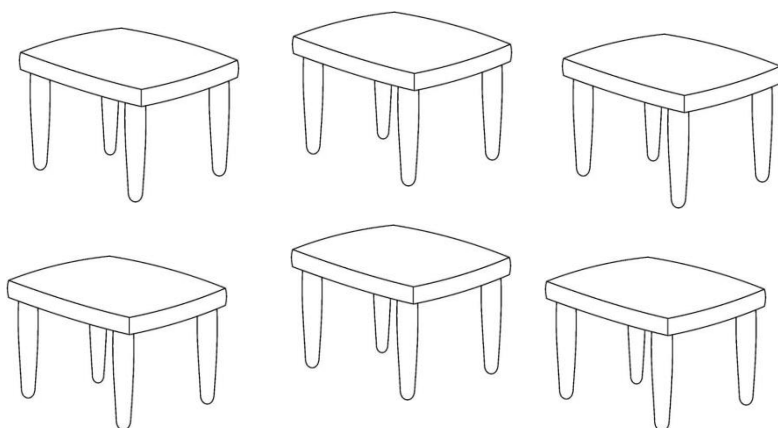


FICHA DE TRABAJO N° 06

JUEGO “PELOTA DE TRAPO”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea con amarillo donde están todas las mesas y encierran con azul el grupo donde no hay ninguna mesa.

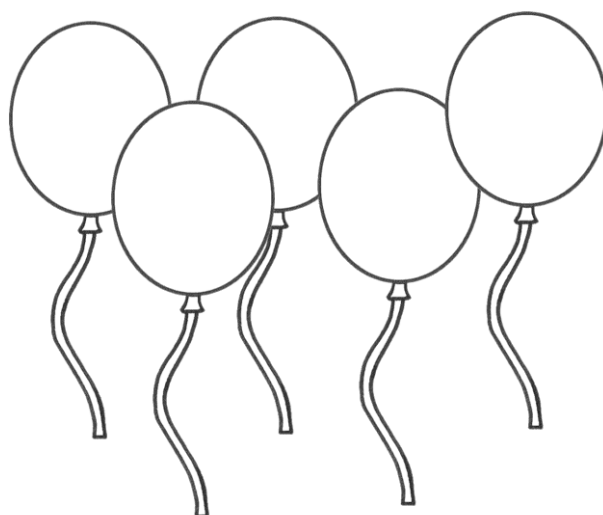
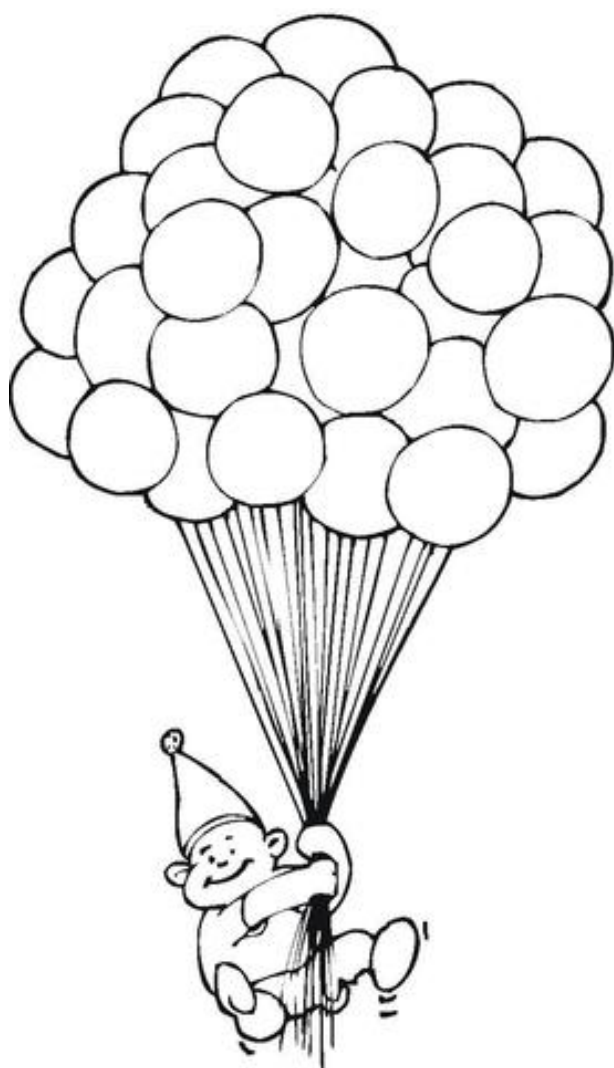


FICHA DE TRABAJO N° 07

JUEGO “NIÑOS OBEDIENTES”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea el grupo donde hay muchos globos y encierran con rojo el grupo donde hay pocos globos.

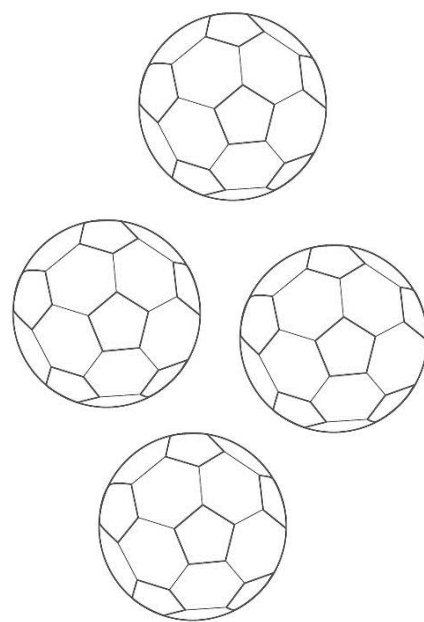
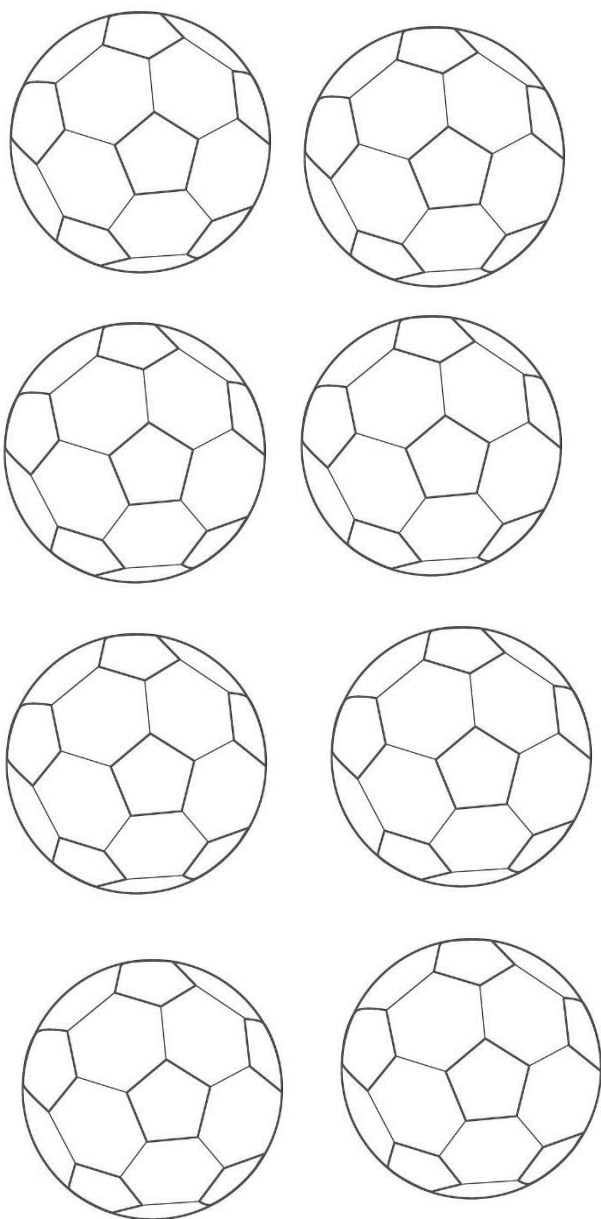


FICHA DE TRABAJO N° 08

JUEGO “LANZANDO BALONES”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea el grupo donde hay menos balones y encierran con azul el grupo donde hay más balones.

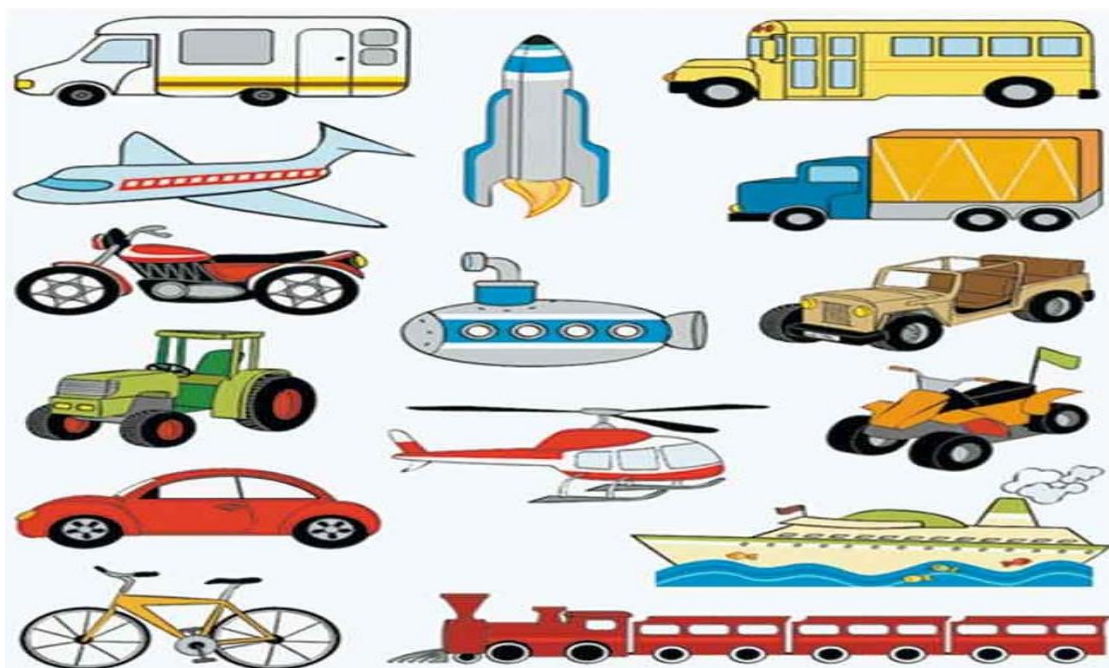


FICHA DE TRABAJO N° 09

JUEGO “LOS VAGONCITOS”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Con un círculo encierra con azul todos los medios de transporte y con rojo algunos medios de transportes.

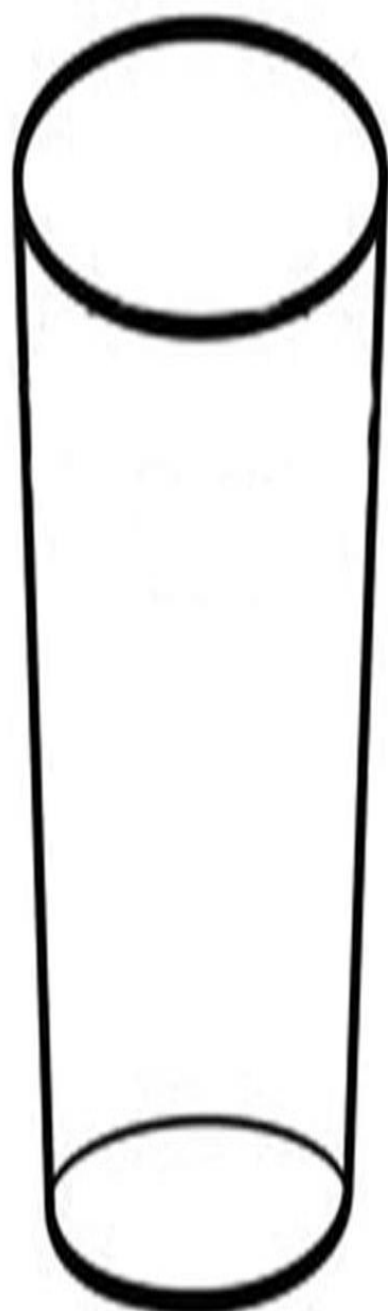
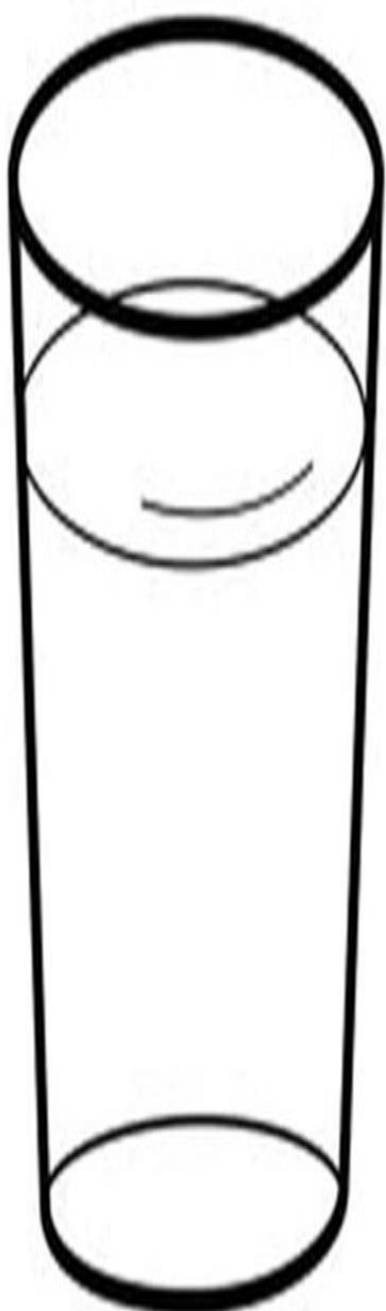


FICHA DE TRABAJO N° 10

JUEGO “LAS CASITAS”

Nombres y Apellidos:.....

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



ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA



NIÑOS TRABAJANDO EL PROCESO DE VIVIENCIAR CON EL PROPIO CUERPO PARA LUEGO SEGUIR CON EL USO DE MATERIAL CONCRETO.



NIÑOS TRABAJANDO CON MATERIAL CONCRETO.



NIÑOS REALIZANDO EL PROCESO DE USO DE MATERIAL GRÁFICO



"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 14135 "SAGRADO CORAZÓN DE JESUS", DEL DISTRITO DE LAS LOMAS PROVINCIA DE PIURA REGION PIURA

HACE CONSTAR:

CONSTANCIA

QUE LAS DOCENTES SILVIA BERECHÉ MIRANDA CON DNI 40184358 Y ROSA LILIANA MAZA BENITES CON DNI 02849541.

HAN DESARROLLADO UN PROGRAMA DENOMINADO:

"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS DIDACTICOS PARA DESARROLLAR LA NOCION DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I N° 14135 "SAGRADO CORAZON DE JESÚS" DISTRITO LAS LOMAS PROVINCIA Y REGION PIURA"

DESDE EL MES DE AGOSTO, SETIEMBRE Y OCTUBRE DEL 2017 CONTRIBUYENDO DE ESTA MANERA AL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD EDUCATIVA.

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

LAS LOMAS NOVIEMBRE 8 DEL 2017

