



**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"
LAMBAYEQUE**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
POSGRADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

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

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 513 BARRIO CARNICHE ALTO PROVINCIA
CUTERVO REGIÓN CAJAMARCA.**

AUTORAS:

**OLANO DE LOS RIOS ANGELA MARIA
ALARCON HORNA DELICIA KARIN**

ASESORA:

MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

**CUTERVO
2017**



**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"
LAMBAYEQUE**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
TRABAJO ACADÉMICO**

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

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL Nº 513 BARRIO CARNICHE ALTO PROVINCIA
CUTERVO REGIÓN CAJAMARCA.**

JURADOS:

PRESIDENTE

Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

SECRETARIA

Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS

VOCAL

Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS

JURADO

**Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
PRESIDENTE.**

**Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
SECRETARIO.**

**Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS
VOCAL.**

**Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA
ASESOR.**

DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD.

Yo OLANO DE LOS RIOS ANGELA MARIA Y ALARCON HORNA DELICIA KARIN investigadores principales y MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA, asesor del Trabajo Académico denominado **APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 513 BARRIO CARNICHE ALTO PROVINCIA CUTERVO REGIÓN CAJAMARCA**. Declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrara lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este Trabajo Académico y por ende el proceso administrativo, a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque 08 de mayo de 2019.

INVESTIGADORES:

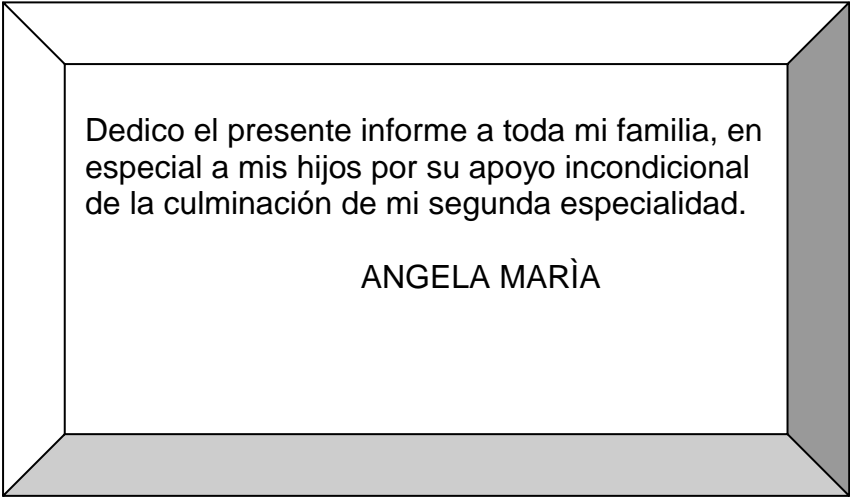
OLANO DE LOS RIOS ANGELA MARIA

ALARCON HORNA DELICIA KARIN

ASESOR:

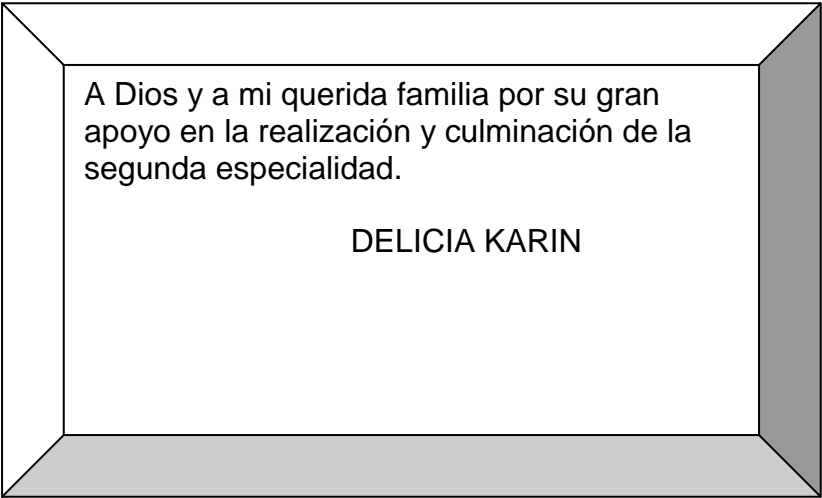
MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

Dedicatoria



Dedico el presente informe a toda mi familia, en especial a mis hijos por su apoyo incondicional de la culminación de mi segunda especialidad.

ANGELA MARÌA



A Dios y a mi querida familia por su gran apoyo en la realización y culminación de la segunda especialidad.

DELICIA KARIN

AGRADECIMIENTO

Agradecer de manera especial a la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo por dar la oportunidad a nuestra sede Cutervo, y a las docentes por compartir sus sabias enseñanzas.

Y a los pequeños niños de la IEI N° 513 Barrio Carniche en especial a los niños de 5 años por inspirarnos en nuestro trabajo de investigación

ANGELA Y DELICIA

Índice

JURADO	3
ACTA DE SUSTENTACION	4
DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD.	5
Dedicatoria	6
AGRADECIMIENTO	7
PRESENTACIÓN	11
I. Marco Referencial	15
1.1. Referencia teórico conceptual	15
1.1.1. Referencia Teórica	15
1.1.1.1. Teoría desarrollo de Jean Piaget.	15
1.1.1.2. Teoría sociocultural de Vigotsky	18
Definición de la matemática.	20
Importancia de la matemática.....	21
Concepto de Cuantificadores.....	21
Clasificación de los cuantificadores matemáticos.....	22
Importancia de los cuantificadores.....	23
Materiales didácticos para la noción de cuantificadores	24
Actividades lúdicas	25
Contribuciones de las actividades lúdicas.....	26
Tipos de actividades lúdicas.	27
Funciones de las actividades lúdicas.....	29
1.1.2 Referencia conceptual	31
Programa.	32
Desarrollo.	32
1.2. Propósito de intervención	32
1.2.1. Objetivo General:	32
1.2.2. Objetivos específicos:	32
1.3. Estrategias de intervención	33
1.3.1. Coordinaciones previas	33

1.3.2. Metodología específica	34
1.3.3. Cronograma.....	36
II. Contenido	38
2.1. Evaluación de entrada.....	38
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de cuantificadores	38
2.2. Propuesta o programa.....	45
2.2.1. Generalidades	45
2.2.2. Componente didáctico	46
2.2.3. Modelo didáctico	48
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....	50
2.3. Evaluación de salida.....	100
2.4. Resultados finales.	105
III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	108
3.1. Conclusiones	108
3.2. Recomendaciones	109
Bibliografía.....	110
ANEXOS.....	112

RESUMEN

El presente trabajo Académico tiene como objetivo Formular y ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

La metodología aplicada corresponde al área de matemática vivenciar con el propio cuerpo, uso de material concreto y gráfico y verbalización, En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 89%; con respecto a una población de 12 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho-poco-ninguno, relatan las colecciones de uno-ninguno, ejecutan colecciones de todos, algunos y ningún objeto, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío; e identifican comparaciones de objetos igual a – tantos como.

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

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

PRESENTACIÓN

La provincia de Cutervo se encuentra ubicada en la parte central del espacio geográfico del departamento de Cajamarca, limita por el norte con la provincia de Jaén; por el oeste con el departamento de Amazonas; por el sur con la provincia de Chota; y por el Oeste con el departamento de Lambayeque

Sus actividades productivas son: Papa, maíz, arveja, habas, frejol, verduras, café, tabaco, calabazas, yuca, variedad de árboles frutales, etc. En la ganadería tenemos: ganado vacuno, ovino, equino, y caprino. El 80% de la población se dedica a la agricultura y ganadería, esto quiere decir que la mayoría de la población vive en la zona rural, destacándose por ser una región eminentemente agropecuaria. La población de la zona Urbana lo constituye un 20% se dedica en gran medida a la actividad comercial, educación, salud, seguridad, construcción, labores artesanales y domésticas.

La I.E.I N° 513 se encuentra ubicada en el barrio Carniche Alto del distrito de Cutervo, provincia de Cutervo, Región de Cajamarca. Geográficamente se ubica en la sierra norte de del Perú.

Creado con R.D. 1464- 2009 con código 1411206, actualmente cuenta con docentes nombrados.

La población está constituida por 27 niños y niñas de ambos sexos los mismos que se encuentran distribuidos en 3 aulas de 3, 4,5 años. En el aula de 3 años hay 11 niños, en el aula de cuatro hay 4 niños y en el aula de 5 años 12 niños

La institución educativa tiene como virtual directora a la Profesora Ángela María Olano de los Ríos quien es la máxima autoridad tomando decisiones asertivas para encaminar la labor educativa en coordinación con el CONEI y APAFFA, asimismo se encargan del aspecto técnico pedagógico, los docentes están organizados en equipos de trabajo encargándose de la planificación, organización, ejecución y evaluación de los planes de trabajo que benefician a nuestros estudiantes. Además se cuenta con los instrumentos de gestión PEI que fue elaborado con todo el personal en el cual se plasma la visión, misión, identidad, valores, propuesta pedagógica, de gestión y proyectos productivos y de innovación; además también con el Reglamento interno y el plan anual de trabajo.

Los padres familia en su mayoría pertenece al ámbito agrícola eso es en un 65% de la población y el restante tienen cargos como profesores, abogados, ingenieros, enfermeras y otras ocupaciones donde su situación económica varía en los diferentes hogares.

El trabajo que realizan los docentes del nivel inicial es un trabajo en equipo y en coordinación con la Director del plantel.

La población de la presente investigación la conforman 12 niños de los cuales 5 son varones y 7 son mujeres pertenecientes al aula “Pequeños Gigantes” de 5 años de edad, turno mañana de la Institución Educativa Inicial Jardín de La I.E.I N° 513 Barrio Carniche Alto se encuentra ubicado en la zona urbana distrito y provincia de Cutervo, Región de Cajamarca. Geográficamente se ubica en la sierra norte de del Perú.

A través de la evaluación de entrada facilitada por la docente de aula así como de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños y niñas en el proceso de las nociones de cuantificadores.

- ✓ Los niños al desarrollar sesiones de enseñanza aprendizaje de cuantificadores se al decir los términos se equivocan con frecuencia.
- ✓ Los términos de cuantificadores muchos de los niños lo desconocen por ser pocos usuales en su vida cotidiana
- ✓ Al representar cuantificadores de muchos, pocos se equivocan con facilidad
- ✓ Los términos de cuantificadores como. uno – ninguno, todos- algunos, lo utilizan escasamente.
- ✓ Al realizar las actividades con material concreto los niños se confunden los términos todos algunos no llegando a realizarlo correctamente
- ✓ Al realizar las actividades de cuantificadores comparativos no lo realizar con precisión

En atención a las demandas presentadas en el aula se tiene la necesidad de aplicar programa de actividades lúdicas con una propuesta de 15 actividades (sesiones de aprendizaje) enfocadas al desarrollo de la noción de cuantificadores, estas sesiones se

encuentran dosificadas y secuenciales, las mismas que permitirán desarrollar y propiciar que los niños y niñas emprendan de una manera eficiente su proceso de aprendizaje en la noción de cuantificadores.

El informe técnico profesional en su estructura presenta tres partes:

En la parte I: denominado trata de reunir referencia teórica,- conceptual y plantear los aspectos teóricos y conceptuales 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 desarrollar la noción de cuantificadores , 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 perfeccionamiento del profesorado del nivel inicial comprometido en la solución de los problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la noción de cuantificadores 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 Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. Teoría desarrollo de Jean Piaget.

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

Piaget afirma que la interacción social es indispensable para que el niño desarrolle la lógica. El clima y la situación que crea el maestro son cruciales para el desarrollo del conocimiento lógico matemático. Dado que este es construido por el niño mediante la abstracción reflexiva, es importante que el entorno social fomente este tipo de abstracción.

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

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

Cuando un individuo se enfrenta a una situación, en particular a un problema matemático, intenta asimilar dicha situación a esquemas cognitivos existentes. Es decir, intentar resolver tal problema mediante los conocimientos que ya posee y que se sitúan en esquemas conceptuales existentes.

Piaget interpreta que todos los niños evolucionan a través de una secuencia ordenada de estadios (los cuales los veremos también más adelante). La interpretación que realizan los sujetos sobre el mundo es cualitativamente distinta dentro de cada período, alcanzando su nivel máximo en la adolescencia y en la etapa adulta. Así, el conocimiento del mundo que posee el niño cambia cuando lo hace la estructura cognitiva que soporta dicha información. Es decir, el conocimiento no supone un fiel reflejo de la realidad hasta que el sujeto alcance el pensamiento formal.

Periodo sensoriomotor (0-2 años)

- Comienza adquirir conocimientos lógicos matemáticos
- Manipulación de objetos
- Percibe y experimenta propiedades (color, tamaño, forma, textura, sabor, olor...)
- A los 5 meses discrimina conjuntos 2-3 ítems / 10 meses discrimina conjuntos 3-4 ítems

Periodo preoperacional (2 – 6 años)

a) 2 años

- Organiza el espacio situando y desplazando los objetos (dentro/fuera, encima/debajo, delante/detrás, arriba/abajo), conceptos básicos y vocabulario básico.
- Descubre propiedades físicas de los objetos que manipula: longitud, distancia, cantidad, mezcladas con las cualidades perceptivas.

b) 3 años

- Compara objetos en función de cualidades físicas.
- Discrimina en virtud de la percepción de semejanzas-diferencias esto le facilite que agrupe en función de un criterio.
- Utiliza diferentes formas de etiquetado para diferenciar colecciones numéricas de pocos elementos.
- Detecta correspondencias numéricas entre elementos visibles y estímulos auditivos.

c) 4 años

- Ordena objetos por sus cualidades físicas. Ordenación serial cualitativas de diferencias que cambian alternativamente.
- Compara y explora las magnitudes de los objetos de las colecciones y realiza nuevas formas de agrupamiento y va hace equivalencias.
- Se inicia en el conteo y esto le va permitir iniciarse en procedimientos de tipo número que suponen cierto grado de abstracción
- Trabaja aspectos básicos de pertenencia, espacio y tiempo.
- Adquiere la idea de número en la teoría de conjunto y las operaciones de juntar, quitar, repetir y repartir.

d) 5 años

- Objetiva el tiempo (ayer, mañana, hoy).
- Trabaja con una sola cantidad y resuelve problemas de cambio sencillo, los de adición en los que la incógnita se sitúa en el resultado.
- No resuelve problemas de comparación, ni combinación. Puede contar de 4 a 6 y a los 5,5 años cuenta y verbaliza lo anterior.
- Desarrolla los cuantificadores de muchos- pocos, uno – ninguno, mas qué – menos qué.

1.1.1.2. Teoría sociocultural de Vigotsky

Vigotsky, quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

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

No podemos dejar de referirnos, en esta sección sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas.

Según sus propias palabras, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño

construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama “zona de desarrollo próximo”

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

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

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

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

Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático”. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas,

nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

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

Según Vigotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, es decir, es una actividad social en la que confluyen dos líneas: una biológica, la necesidad que el niño o la niña tiene de jugar y otra de tipo sociocultural, forma de integrarse en su propia cultura y en la sociedad. Con el juego, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

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.

Definición de la matemática.

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.

Para que realmente el aprendizaje tenga sentido éste debe darse de un modo significativo, es decir el estudiante debe lograr realizar las competencias establecidas con contenidos que realmente le interesen y sobre todo debe

relacionarlos adecuadamente con los conocimientos que ya posee. Así en el área de la matemática, un aprendizaje significativo implica algo más que el conocimiento del sistema numérico que permite contar y el cálculo simple. La jerarquización de los contenidos matemáticos es un aspecto muy favorable para el logro de aprendizajes significativos.

Importancia de la matemática.

Es bien sabido que las matemáticas son una habilidad sumamente necesaria para todos, pues son la principal herramienta con la que los seres humanos han podido comprender el mundo a su alrededor. Cuando somos estudiantes es común que nos preguntemos ¿por qué debo estudiar matemáticas?

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

Concepto de Cuantificadores

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 matemáticos.

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

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

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

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

Materiales didácticos para la noción de cuantificadores

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

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

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

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

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

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

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

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

Actividades lúdicas

Para Huizinga, citada por Dávila (2003), Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el

compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad-goce), se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionaran un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.

Contribuciones de las actividades lúdicas

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

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

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportar descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa Juegos que se acoplen a los intereses a las necesidades a las expectativas a la edad y el ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

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

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

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

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Tipos de actividades lúdicas.

➤ **El juego dirigido:**

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

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

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

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

➤ **El juego libre:**

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

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

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

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado

Funciones de las actividades lúdicas.

Las funciones específicas que se cumplen en el niño son las siguientes:

➤ Imitación y comprensión del mundo oculto.

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

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

➤ Expresión de sentimientos y necesidades.

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

problemas presentes, sus necesidades de afecto, de potenciación, de poder, sus temores y fantasías.

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

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

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

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

A través del juego y la exploración de su ambiente el niño aprende a conocer así mismo ya los otros, a distinguir las cosas que puede hacer de lo que no puede hacer de los que no puede aprender a cuidar los elementos de su medio y los objetos que le pertenecen. Hay una etapa en la que el niño le gusta jugar, pero cuando lo supera el juego se convierte en una actividad social. El juego un grupo crea lazos de misión y amistad.

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

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

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

Funciones del docente para aplicar las actividades lúdicas

Fernández y otros (2000), resume el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los

niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.

Por otra parte, el docente tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario

También, es necesario reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.

1.1.2 Referencia conceptual

Aplicación.

Es un término que proviene del vocablo latino “aplicativo”, y que hace referencia a la acción y el efecto de aplicar o aplicarse (poner algo sobre otra cosa, emplear o ejecutar algo, atribuir). La noción de aplicación también se utiliza para nombrar a la

asiduidad o la afición con que se realiza algo. Esta utilización del concepto es frecuente en el ámbito del estudio, donde el alumno aplicado es aquel que cumple con sus obligaciones y acata las órdenes del docente: “Si sigues demostrando tu aplicación, serás elegido como abanderado de la escuela”.

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. Propósito de intervención

1.2.1. Objetivo General:

Formular y ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, a través de la evaluación de entrada.

- Diseñar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.
- Aplicar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar el nivel de la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.3. Estrategias de intervención

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, a través de un programa de actividades lúdicas. El programa de actividades lúdicas se diseñó y aplicó buscando promover el desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños y niñas usando material concreto y gráfico

1.3.1. Coordinaciones previas

Se realizó las coordinaciones previas con la Directora de la Institución y se presentó a la secretaria. Esta solicitud nos permitió la autorización de la dirección para la aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de

cuantificadores en el aula de los niños 5 años, la cual estuvo conformada por 12 niños, se extrajo de las nómina de matrícula 2017, para efecto del estudio se decidió homogenizar el aula en cuanto a edad, luego se aplicó una evaluación de entrada para medir el grado de nivel que se encuentran los niños.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca. El aula estuvo conformada por 5 niños y 7 niñas para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad. Fuente: nómina de matrícula 2017

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada a través de una evaluación de entrada, para mejorar la noción de cuantificadores en los 5 niños y 7 niñas antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar la noción de cuantificadores.

Tercer momento

Se aplicó un programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N°513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca. Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de agosto a octubre.

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida (Lista de cotejo de salida) cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 5 años habían incrementado y mejorar la noción de agrupación de manera significativa.

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

1.3.3. Cronograma

N°	Actividades	2017		
		octubre	noviembre	diciembre
01	Coordinaciones previas	X		
02	Formulación de la problemática	X		
03	Elaboración de instrumento	X		
04	Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar la noción de cuantificadores.	X		
05	Análisis de resultados	X		
06	Diseño del programa	X		
07	Aplicación del programa de 15 sesiones	X	X	X
08	Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado.			X
09	Sistematización de resultados			X
10	Elaboración del informe			X
11	Sustentación del informe			X

II.

CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la noción de cuantificadores, planteo la exigencia de elaborar un instrumento, de evaluación la cual consta de siete indicadores relacionados a los aspectos de la noción de cuantificadores en el área de matemática.

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

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho – poco - ninguno.			
02	Relata las colecciones de uno - ninguno.			
03	Ejecuta colecciones de todos, algunos y ningún objeto.			
04	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.			
05	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.			
06	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.			
07	Identifica comparaciones de objetos igual a – tantos como.			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA LITERAL	ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA VALORATIVA
A	LOGRO APRENDIZAJE El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado	ALTO
B	PROCESO DE APRENDIZAJE El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	MEDIO
C	INICIO DEL APRENDIZAJE El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	BAJO

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

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho – poco - ninguno.	Relata las colecciones de uno - ninguno.	Ejecuta colecciones de todos, algunos y ningún objeto.	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Identifica comparaciones de objetos igual a – tantos como.
1	Jhong Aldo	A	A	A	A	A	A	A
2	Andy Jhonson	B	C	B	B	B	B	B
3	Mirian Aide	C	C	C	C	C	C	C
4	Erlita Aracely	A	B	A	A	B	A	B
5	Kevin Yair	C	C	C	C	C	C	C

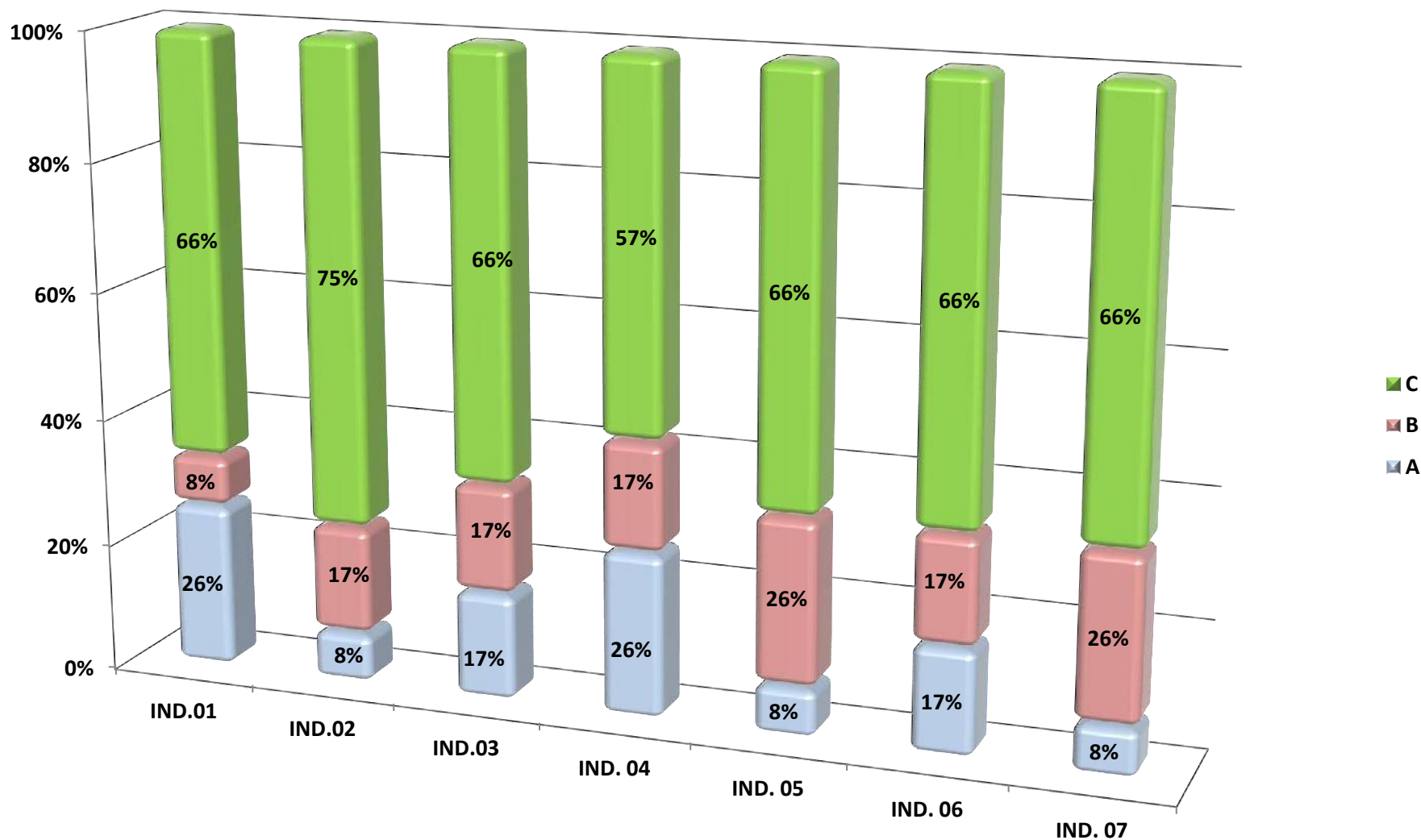
6	Guicela	C	C	C	C	C	C	C
7	Damaris Abigail	C	C	C	C	C	C	C
8	Yareli	A	B	B	A	B	B	B
9	Kelvin Omar	C	C	C	C	C	C	C
10	Emily Yazmyn	C	C	C	C	C	C	C
11	Wilder	C	C	C	B	C	C	C
12	Luz Izela	C	C	C	C	C	C	C
Puntaje	A	3	1	2	3	1	2	1
	B	1	2	2	2	3	2	3
	C	8	9	8	7	8	8	8
Porcentaje	A	26%	8%	17%	26%	8%	17%	8%
	B	8%	17%	17%	17%	26%	17%	26%
	C	66%	75%	66%	57%	66%	66%	66%

Fuente: Evaluación entrada octubre 2017

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

N	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
1	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho – poco – ninguno.	3	26%	1	8%	8	66%	15%	18%	67%
2	Relata las colecciones de uno - ninguno.	1	8%	2	17%	9	75%			
3	Ejecuta colecciones de todos, algunos y ningún objeto.	2	17%	2	17%	8	66%			
4	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	3	26%	2	17%	7	57%			
5	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	1	8%	3	26%	8	66%			
6	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	2	17%	2	17%	8	66%			
7	Identifica comparaciones de objetos igual a – tantos como.	1	8%	3	26%	8	66%			

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de indicadores en la evaluación de entrada, para medir la noción de cuantificadores; en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es bajo.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 15%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 18% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 67%, todo con respecto a una población de 12 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cinco años los niños; expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho-poco-ninguno, relatan las colecciones de uno-ninguno, ejecutan colecciones de todos, algunos y ningún objeto, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío; e identifican comparaciones de objetos igual a – tantos como.

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

2.2. Propuesta o programa.

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- **I.E.I.** : N°513 Barrio Carniche alto provincia Cutervo
Región Cajamarca.
- **Edad** : 5 años
- **Número de niños** : 12.
- **Docentes responsables** : OLANO DE RIOS ANGELA MARIA
ALARCON HORNA DELICIA KARIN
- **Docente asesora** : MERCY PAREDES AGUINAGA

b) Denominación: Programa de actividades lúdicas

c) Objetivo:

Desarrollar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°513 Barrio Carniche alto provincia Cutervo Región Cajamarca, a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas

Programa:

N°	ACTIVIDADES LÚDICAS
1	Juguemos con los cuantificadores muchos – pocos – ninguno.
2	Juguemos a comparar objetos muchos – pocos ninguno.
3	Juguemos a comparar objetos uno - ninguno
4	Juguemos con los cuantificadores uno - ninguno
5	Juguemos a comparar cantidades de “todos” “algunos” objetos.
6	Juguemos con los cuantificadores “todos” “algunos” objetos.
7	Juguemos con cuantificadores más qué - menos qué.
8	Juguemos a comparar cantidades más que menos qué.
9	Juguemos a comparar cantidades de todos - algunos objetos.
10	Juguemos con cuantificadores: todos - algunos – ninguno.
11	Juguemos realizando cuantificadores muchos – pocos.
12	Juguemos a comparar cantidades más qué - menos qué.
13	Juguemos a comparar cantidades de lleno - vacío
14	Juguemos con cantidades de lleno - vacío .
15	Juguemos con cantidades de igual a –tantos como

2.2.2. Componente didáctico

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

Utilizar las actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 5 años de la I.E.I.Nº 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca. El programa se encuentra distribuidos en 15

actividades lúdicas adecuados, dosificados y pertinentes para su edad. Las cuales se utilizó con una secuencia didáctica que se presentan de la siguiente manera:

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

2.2.3. Modelo didáctico

En el programa de actividades lúdicas para los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, la propuesta corresponde al componente contenido como dimensión práctica del conocimiento para lograr los objetivos planteados y su estructura sea desarrollada en forma lógica

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

SESIÓN Nº 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Nivel Educativo :

1.3. Sección :

1.4 Área Curricular :

1.5. Denominación de la actividad:

1.6. Fecha:

1.7. Duración:

1.8. Docente:

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios y materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O				
P R O C E S O				
C I E R R E				

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

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

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

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

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 513
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área Curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : Juguemos con los cuantificadores muchos – pocos – ninguno.
1.6. Fecha : 16/10/2017
1.7. Duración : 50 minutos
1.8. Docentes : Ángela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar colecciones de objetos utilizando los cuantificadores muchos pocos, utilizando material concreto, mostrando interés al realizarlo

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cuantificadores muchos pocos	Uso de material concreto	Muestra interés al realizarlo

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión presentando una canasta por grupos A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de fruta que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué frutas tomaron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos plátanos hay muchos o pocos? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades muchos-pocos-ninguno 	Canasta siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Pedimos a los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas</p> <p>Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas?</p> <p>La docente ejecuta una dinámica “muchos - pocos”.</p> <p>La docente reparte fichas de animales: “perros y gatos”, los niños tendrán que imitar los sonidos del animal que les ha tocado, de tal manera que pueda encontrar a los compañeros que emiten al mismo sonido y forman 2 grupos, en el primer</p>	dinámica	10 min	Compara material concreto muchos pocos con precisión

	<p>grupo habrán muchos niños y en el segundo grupo habrán pocos niños.</p> <p>Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer los cuantificados es decir:</p> <p>¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños? ¿En qué grupo no hay ninguno?</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: -Muchas Chapas, Pocas Piedras -Muchos botones, pocos palos Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay muchos? ,¿Dónde hay pocos? Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica 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) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Marcar con una “x” donde hay muchos, pinta donde hay pocos.</p>	<p>Piedras, palos, botones, chapas</p> <p>imágenes</p>	<p>15 min utos</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de imágenes las cantidades de muchos pocos con seguridad</p> <p>Dice con sus propias</p>
--	---	--	-----------------------------------	---

	Verbalización <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 			palabras donde hay muchos pocos en plenaria.
C I E R R E	Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	Nº 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos a comparar objetos muchos – pocos ninguno.
1.6. Fecha	:	19/10/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Ángela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades mediante los cuantificadores muchos- pocos- ninguno, con su propio cuerpo mostrando interés al participar.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de objetos cuantificadores muchos pocos-ninguno.	Uso de su propio cuerpo	Muestra interés al participar

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños y niñas a jugar en un bazar: (La tienda contiene productos: leche, fideos, avena, Kolinós, cepillos) 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades muchos, pocos.” 	Canasta siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Pedimos a los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas</p> <p>Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas?</p> <p>La docente ejecuta una dinámica “Simón manda”.</p> <p>Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer los cuantificados es decir:</p>		10 min	Compara material concreto muchos pocos con precisión

	<p>¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños?</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: -Muchas Chapas, Pocas Piedras -Muchos botones, pocos palos Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay muchos? ,¿Dónde hay pocos? Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica 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) 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> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 		<p>15 min utos</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de muchos pocos con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay muchos pocos en plenaria.</p>
--	---	--	---------------------------------------	--

C I E R R E	Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		5 min.	
----------------------------	--	--	-----------	--

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	N° 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos a comparar objetos uno - ninguno
1.6. Fecha	:	26/10/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

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

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de objetos cuantificadores uno - ninguno	Uso de material concreto	Demuestra participación con sus compañeros.

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mom ento	Actividades metodología /	Medios /Mat.	Tiem po	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 joyería ” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la joyería: (contiene:, aretes, sortijas, reloj, esclavas) 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades uno – ninguno 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de Mando una carta. Los niños al escuchar el nombre de uno de ellos ira corriendo a coger la pelota para poder atrapar diciéndole su nombre y lanza la pelota al compañero que nombró</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones</p>	10 min	Compara material concreto mas qué

	<p>¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p> <p>¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos</p> <p>¿Dónde hay más objetos? Con los niños repasamos las cantidades uno – ninguno observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de verduras y un papelote dibujado casilleros en cuadro de doble entrada Donde los niños irán contando cada verdura de acuerdo a cuantos tienen en cada grupo al final dirán que verduras más que encontramos. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Marca con una (X) donde hay una almohada en el sofá y encierra donde no hay ninguna almohada en el sofá.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Palos Animales plásticos</p>	<p>15 minut os</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de uno - ninguno.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más en plenaria.</p>
<p>C I E R R E</p>	<p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>interrogan tes</p>	<p>5 min.</p>	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	Nº 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos con los cuantificadores uno - ninguno
1.6. Fecha	:	27/10/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin.

III. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

IV.

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cantidades mediante los cuantificadores uno - ninguno con su propio cuerpo, demostrando decisión y eficacia.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa cantidades de objetos cuantificadores uno – ninguno	Uso de su propio cuerpo	Demuestra decisión y eficacia

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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 juguetería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la juguetería: (La juguetería contiene : carros, pelotas, trenes, muñecas, estrellas mágicas) 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 tienen en la mano? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos productos hay? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades más qué. 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>Les pedimos que en el grupo formado, se agrupen de acuerdo a su sexo para comparar cantidades. ¿Hay muchas niñas? ¿Hay muchos niños? ¿Hay pocas niñas? ¿Hay pocos niños?</p> <p>Los niños realizan otro tipo de agrupación de acuerdo a características propias, prendas de vestir etc. Utilizando los cuantificadores más qué</p>	Silbato Tiza patio	10 min	Compara material concreto más qué

	<p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay más objetos? Con los niños repasamos las cantidades más que observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado dos círculos , a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan que animales hay menos en el papelote) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Pinta las botellas que tiene una fruta y marca las botellas que no tienen ninguna fruta.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	15 minutos	Representa a través de material gráfico las cantidades de mas que.
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 Nº 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 513
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Matemática
- 1.5. Denominación de la actividad : Juguemos a comparar cantidades de “todos” “algunos” objetos.
- 1.6. Fecha : 30/10/2017
- 1.7. Duración : 50 minutos
- 1.8. Docentes : Ángela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos mediante los cuantificadores “Todos” “algunos” demostrando autonomía y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara Cantidades de objetos cuantificadores menos que	Uso de material concreto	Demuestra autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños y niñas a ubicarse por grupos donde busquen cada grupo un baúl escondido 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades “Todos” “algunos” 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego del bote salvavidas. inician el juego todos bañándose en el mar viene una ola gigantes y algunos suben al bote. El juego termina cuando los niños re hayan subido al bote salvavidas.</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay algunos objetos?</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	<p>Compara material concreto “todos” “algunos”</p>

	<p>Con los niños repasamos las cantidades “todos” “algunos” observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado dos círculos, a la consigna de la docente los niños pegaran en un círculo todos los animales de granja y en el otro círculo algunos animales de la selva quedando en su mesa animales de la selva. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra todos los niños y niñas y pinta algunas niñas</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 		10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades “todos” “algunos”</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay menos 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° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 513
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : matemática
- 1.5. Denominación de la actividad : Juguemos con los cuantificadores
"todos" "algunos"
- 1.6. Fecha : 06/11/2017
- 1.7. Duración : 50 minutos
- 1.8. Docentes : Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades "todos" "algunos" usando material gráfico, participando activamente con sus compañeros.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades "algunos"	Uso de material gráfico	Participa activamente con su compañero

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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 estación” 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades “todos” “algunos”. 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego 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 Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas</p>	10 min	<p>Compara material concreto al responder</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 pegaran todos los medios de transporte y algunos de comunicación Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra todos los animales de la granja y pinta algunas aves</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>15 min utos</p> <p>10 min.</p>	<p>“Todos” “algunos”</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades “todos” “algunos”.</p> <p>Dice con sus propias palabras todos - algunos en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Interrogantes</p>	<p>5 min.</p>	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	N° 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos con cuantificadores más qué - menos qué.
1.6. Fecha	:	09/11/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos mediante los cuantificadores más qué - menos qué usando material concreto, con autonomía y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de objetos cuantificadores más qué menos qué	Uso de material concreto	Con autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión colocando cajas de productos vacíos de una tienda 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades más que menos qué.” 	Envases vacíos siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de las figuras geométricas El en patio se dibujaran las figuras geométricas por grupo de niños se irán colocando en cada vértice a la voz del silbato los niños, se deslazarán en cada figura geométricas luego comparan en que figura geométrica hay menos niños y luego donde hay menos niños</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	Compara material concreto más que menos qué

	<p>¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades más que menos que observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado dos círculos , a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan que animales hay menos en el papelote) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra donde hay más animales y marca donde hay menos animales</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 		10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de más que menos que.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más que menos 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° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	Nº 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos a comparar cantidades más que menos qué.
1.6. Fecha	:	13/11/2016
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos mediante los cuantificadores más qué - menos qué haciendo uso de material concreto, con eficacia y autonomía

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de objetos cuantificadores más qué - menos qué	Uso de material concreto	Con eficacia y autonomía

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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 zapatería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la zapatería: (La zapatería contiene : zapatos, sandalia, zapatillas) 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades más que menos qué. 	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 el tren de los animalitos en el cual tres niños inician formando un vagón, cada uno de ellos lleva con máscaras de un animal diferente máscara de perro, gato, oveja este tren paseara alrededor de los demás niños los cuales también se colocaran una máscara con uno de los animales que forman dicho tren el cual irá creciendo poco a poco ya a través del sonido de silbato otro niño deberá estar atento</p>		10 min	Compara material concreto más que menos qué

	<p>para continuar con dicho tren hasta lograr que todos los animales suban al tren En el aula preguntaremos a los niños ¿Qué hicimos en el patio? ¿a que hemos jugado? ¿Qué animales fueron los que menos subieron?</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: -Chapas, Piedras - botones, palos Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades más qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de imágenes iguales y un papelote dibujado dos círculos y un círculo dibujados objetos, a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran siluetas menos de los que se encuentran dibujados en el papelote) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Colorea de amarillo el árbol que tiene menos hojas y de verde el que tiene más hojas</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente. 		<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de más que – menos qué con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más que menos qué en plenaria.</p>
--	--	--	----------------------------------	--

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

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	Nº 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos a comparar cantidades de todos - algunos objetos.
1.6. Fecha	:	16/11/2016
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cuantificadores “todos” - “algunos” utilizando objetos mostrando interés al participar.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa cuantificadores Todos” “algunos”	Uso de objetos	Muestra interés al participar.

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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 zapatería” 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades todos - algunos.” 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de simón manda los niños realizaran las agrupaciones de acuerdo a la orden dada por Simón. Luego en semicírculo la docente pregunta cuando usamos “todos” y cuando usamos “algunos” los niños darán sus propias respuestas después de haber realizado en el juego.</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos</p>	10 min	Compara material concreto todos algunos

	<p>¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Qué objetos hay algunos? ¿Y todos estos objetos son? Con los niños repasamos las cantidades todos – algunos observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de juguetes donde los niños procederán a pegar según la consigna dada por la docente utilizando los cuantificadores “Todos” “algunos”</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra todas las figuras geométricas y pinta algunos círculos</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	Animales plásticos	15 minutos	
			10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades “todos” “algunos”</p> <p>Dice con sus propias palabras las cantidades “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 Inicial	:	Nº 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos con cuantificadores: todos - algunos – ninguno.
1.6. Fecha	:	20/11/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos mediante los cuantificadores todos - ningunos utilizando material concreto manifestando agrado ante sus compañeros.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica cantidades de objetos cuantificadores todos – ningunos	Uso de material concreto	Manifiesta agrado ante sus compañeros.

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades todos – ningunos 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el Juego “Rueda la pelota “Los niños rodaran la pelota de trapo con el pie, desde el punto de partida hasta el cesto o caja donde está su equipo.</p> <p>Al terminar el toque del silbato los equipos dejaran de tirar, luego se realizará el conteo de las pelotas por equipo , comparando cantidades utilizando cuantificadores “todos” “ningunos</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto:</p>	<p>Silbato caja pelotas</p> <p>Chapas Piedras Botones</p>	10 min	Compara material concreto todos - ningunos

	<p>Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay más objetos? Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de verduras y un papelote dibujado casilleros en cuadro de doble entrada Donde los niños irán contando cada verdura de acuerdo a cuantos tienen en cada grupo al final dirán que verduras más que encontramos. Luego se les compara y dirán que todas son verduras y ninguna son frutas. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra el árbol donde hay todas las frutas de color amarillo y encierra el árbol donde no hay ninguna fruta.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	Palos Animales plásticos	15 min utos 10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de “todos” “ningunos”</p> <p>Dice con sus propias palabras todos y ninguno comparado las frutas y verduras en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 513
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4. **Área Curricular** : Matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juguemos realizando cuantificadores muchos – pocos.

1.6. **Fecha** : 23/11/2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** : Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cuantificadores muchos-pocos-ninguno, haciendo uso de material gráfico con responsabilidad y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Representa cuantificadores muchos pocos	Uso de material gráfico	Con responsabilidad y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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 pesca ” La docente invita a los niños y niñas a jugar la pesca de los animales: (tiburones, ballenas, cangrejo, peces) A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de animales del mar que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué peces tomaron? ¿Qué color tienen? ¿De qué tamaño son? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Dónde las conseguimos? ¿Cuántos peces hay? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades muchos – pocos. 	Canasta siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse unos gorritos de colores</p> <p>Luego entrega a cada niño una gorra de diferente color (rojo, amarillo, verde) , los niños se desplazan nuevamente por el patio al compás de una pandereta al dejar de sonar la maestra nuevamente invita a los niños a agruparse luego de otro desplazamiento la maestra pide agruparse por colores ¿Qué hemos</p>		10 min	

	<p>hecho? ¿Cómo se han agrupado? ¿Por qué? ¿de cuántos niños podemos hacer</p> <p>¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños?</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: - Chapas, Piedras - botones, palos Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay muchos? ,¿Dónde hay pocos? Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de imágenes iguales y un papelote dibujado dos círculos a la consigna que la docente da a cada grupo los niños pegaran las imágenes de (muchos – pocos, ninguno) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra el pomo que tiene muchos objetos y marca el que tiene pocos objetos</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Chapas Piedras Botones palos</p>	<p>15 min utos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto muchos pocos con precisión</p> <p>Representa a través de imágenes las cantidades de muchos pocos, ninguno con seguridad</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay muchos pocos en plenaria.</p>
--	---	---	---	---

C I E R R E	Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?		5 min.	
----------------------------	--	--	-----------	--

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	Nº 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos a comparar cantidades más qué - menos qué.
1.6. Fecha	:	27/11/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos mediante los cuantificadores más qué -menos qué haciendo uso de material concreto, con autonomía y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de objetos cuantificadores más qué - menos qué	Uso de material concreto	Con autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen en una tienda 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades más que - menos qué. 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de las figuras geométricas El en patio se dibujaran las figuras geométricas por grupo de niños se irán colocando en cada vértice a la voz del silbato los niños, se deslazarán en cada figura geométricas luego comparan en que figura geométrica hay menos niños y luego verifican donde hay más niños.</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>10 min</p> <p>15 minutos</p>	<p>Compara material concreto más qué -menos qué</p>

	<p>¿Dónde hay menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado dos círculos , a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan que animales hay menos en el papelote) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Encierra donde hay más lápices decolores y marca donde hay menos lápices de colores.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 		10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de más qué menos que.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más qué y menos qué en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	N° 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos a comparar cantidades de lleno - vacío.
1.6. Fecha	:	30/11/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Ángela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de demostrar cantidades de objetos mediante los cuantificadores lleno – vacío utilizando material gráfico con autonomía y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Demuestra cantidades de objetos cuantificadores lleno – vacío	Uso de material gráfico	Con autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Se iniciará la sesión con una situación problemática : Juego “al 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades lleno - vacío. 	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 de la casita mágica</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:</p> <p>Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Qué observamos?</p>	<p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>patio</p> <p>Chapas</p>	10 min	

	<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 pomos , a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan donde está el pomo lleno y el otro como se encuentra)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Pinta el vaso que está lleno de agua y encierra el vaso que está vacío</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Piedras Botones Palos Animales plásticos</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 min.</p>	<p>Compara material concreto lleno - vacío</p> <p>Representa a través de material gráfico las cantidades de lleno - vacío.</p> <p>Dice con sus propias palabras 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.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 14

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	:	Nº 513
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos con cantidades de lleno - vacío
1.6. Fecha	:	04/12/2017
1.7. Duración	:	50 minutos
1.8. Docentes	:	Angela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos mediante el cuantificador lleno – vacío haciendo uso de material concreto, participando con responsabilidad y creatividad

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica Cantidades de objetos cuantificadores lleno – vacío	Uso de material concreto	Participa con responsabilidad y creatividad

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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 ” 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar cantidades lleno - vacío. 	Caja mágica siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de la casita mágica El en patio se dibujaran casitas donde los niños elegirán a que casita mágica entrará. Al final de juego una casita estuvo vacía por que no les agrado ingresar.</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado?</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones Palos</p>	10 min	Compara material concreto lleno - vacío

	<p>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 pomos , a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan donde está el pomo lleno y el otro como se encuentra)</p> <p>Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Pinta la botella que está vacía y marca la botella que está llena.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	Animales plásticos	15 minutos 10 min.	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de lleno - vacío.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde lleno - vacío en plenaria.</p>
C I E R R E	<p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	interrogantes	5 min.	

SESIÓN E – A Nº 15

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : Nº 513 Barrio Carniche Alto.
- 1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. **Sección** : Única
- 1.4. **Área Curricular** : Matemática
- 1.5. **Denominación de la actividad** : Juguemos con cantidades de igual a – tantos como.
- 1.6. **Fecha** : 07/12/2017
- 1.7. **Duración** : 50 minutos
- 1.8. **Docentes** : Ángela María y Delicia Karin

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos mediante los cuantificadores igual a – tantos como utilizando material concreto con responsabilidad y creatividad.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara cantidades de objetos cuantificadores igual a – tantos como.	Uso de material concreto	Con responsabilidad y creatividad.

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	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 pastelería” La docente invita a los niños y niñas a jugar a la pastelería (La pastelería contiene : pasteles, panes) 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? PROPÓSITO: “Hoy Jugaremos a comparar objetos igual a – tantos como 	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
P R O C E S O	<p>Vivenciar con el propio cuerpo Salimos al patio y realizamos el juego de las figuras geométricas El en patio se dibujaran las figuras geométricas por grupo de niños se irán colocando en cada vértice a la voz del silbato los niños, se deslazarán en cada figura geométricas luego comparan en que figura geométrica hay menos niños y luego verifican donde hay más niños.</p> <p>Manipulación de material concreto Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos</p>	<p>Silbato Tiza patio</p> <p>Chapas Piedras Botones</p>	10 min	Compara material concreto más qué -menos qué

	<p>¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos.</p> <p>Representación gráfica Se les entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado dos círculos, a la consigna de la docente los niños en forma grupal pegaran siluetas luego comparan que animales hay menos en el papelote) Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Relaciona la cantidad de niños con la cantidad de pasteles que le corresponde a cada uno.</p> <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente 	<p>Palos Animales plásticos</p>	<p>15 min utos</p> <p>10 min.</p>	<p>Representa a través de material gráfico las cantidades de más qué menos que.</p> <p>Dice con sus propias palabras donde hay más qué y menos qué en plenaria.</p>
<p>C I E R R E</p>	<p>Evaluación Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>interrogan tes</p>	<p>5 min.</p>	

2.3. Evaluación de salida.

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

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho – poco - ninguno.	Relata las colecciones de uno - ninguno.	Ejecuta colecciones de todos, algunos y ningún objeto.	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	Identifica comparaciones de objetos igual a – tantos como.
1	Jhong Aldo	A	A	A	A	A	A	A
2	Andy Jhonson	A	A	A	A	A	A	A
3	Mirian Aide	A	A	A	A	A	A	A

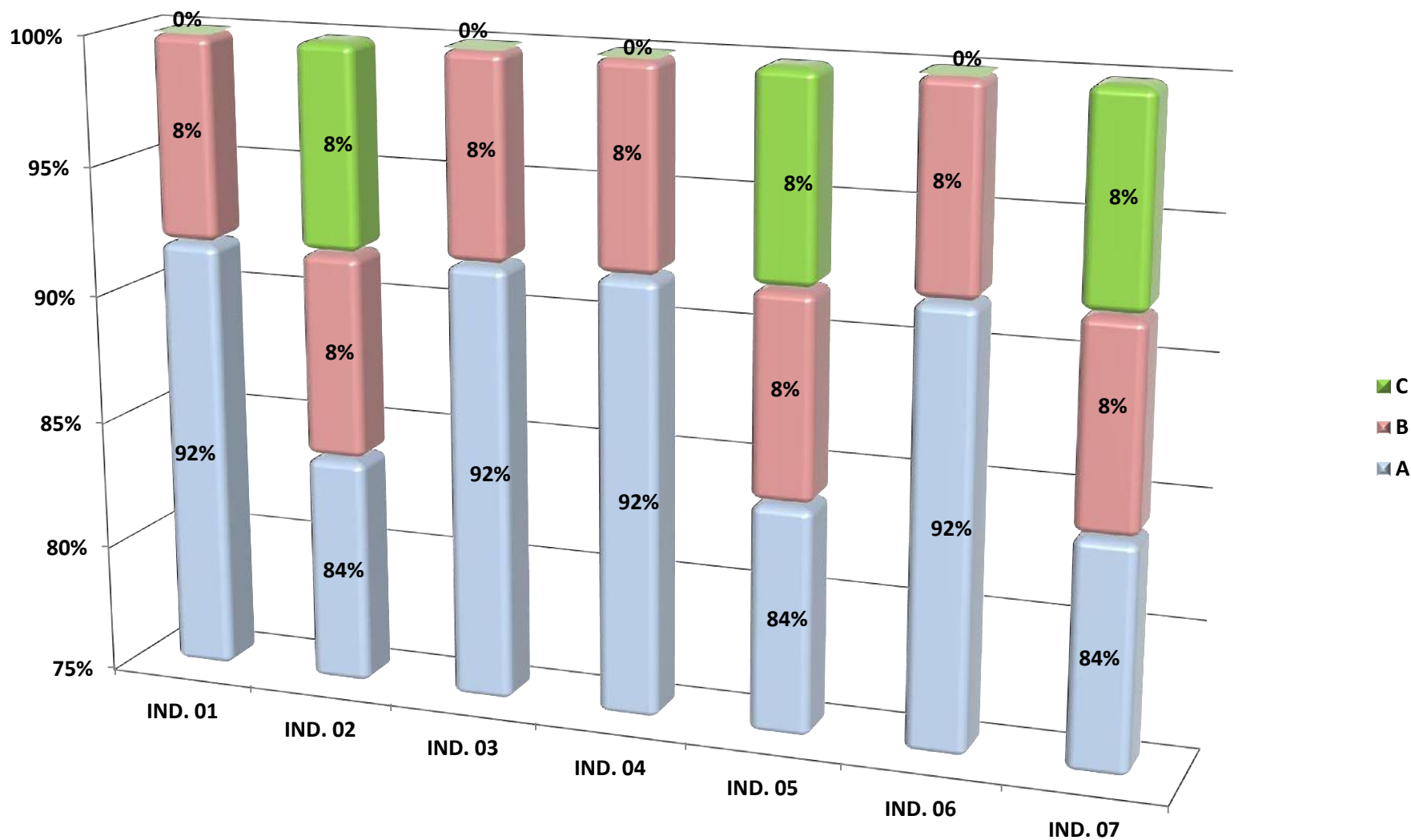
4	Erlita Aracely	A	A	A	A	A	A	A
5	Kevin Yair	A	A	A	A	A	A	A
6	Guicela	A	A	A	A	A	A	A
7	Damaris Abigail	A	A	A	A	A	A	A
8	Yareli	A	A	A	A	A	A	A
9	Kelvin Omar	A	A	A	A	A	A	A
10	Emily Yazmyn	A	A	A	A	A	A	A
11	Wilder	A	B	A	A	B	A	B
12	Luz Izela	B	C	B	B	C	B	C
Puntaje	A	11	10	11	11	10	11	10
	B	1	1	1	1	1	1	1
	C	0	1	0	0	1	0	1
Porcentaje	A	92%	84%	92%	92%	84%	92%	84%
	B	8%	8%	8%	8%	8%	8%	8%
	C	0%	8%	0%	0%	8%	0%	8%

Fuente: Evaluación salida diciembre 2017

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

N	INDICADORES	EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
1	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho – poco - ninguno.	11	92%	1	8%	0	0%	89%	8%	3%
2	Relata las colecciones de uno - ninguno.	10	84%	1	8%	1	8%			
3	Ejecuta colecciones de todos, algunos y ningún objeto.	11	92%	1	8%	0	0%			
4	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	11	92%	1	8%	0	0%			
5	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	10	84%	1	8%	1	8%			
6	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	11	92%	1	8%	0	0%			
7	Identifica comparaciones de objetos igual a – tantos como.	10	84%	1	8%	1	8%			

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2017

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

El cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de indicadores logrados en la evaluación de salida, para medir la noción de cuantificadores para efectos de esta intervención didáctica; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 89%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 8% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 3%, todo con respecto a una población de 12 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho-poco-ninguno, relatan las colecciones de uno-ninguno, ejecutan colecciones de todos, algunos y ningún objeto, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío; e identifican comparaciones de objetos igual a – tantos como.

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

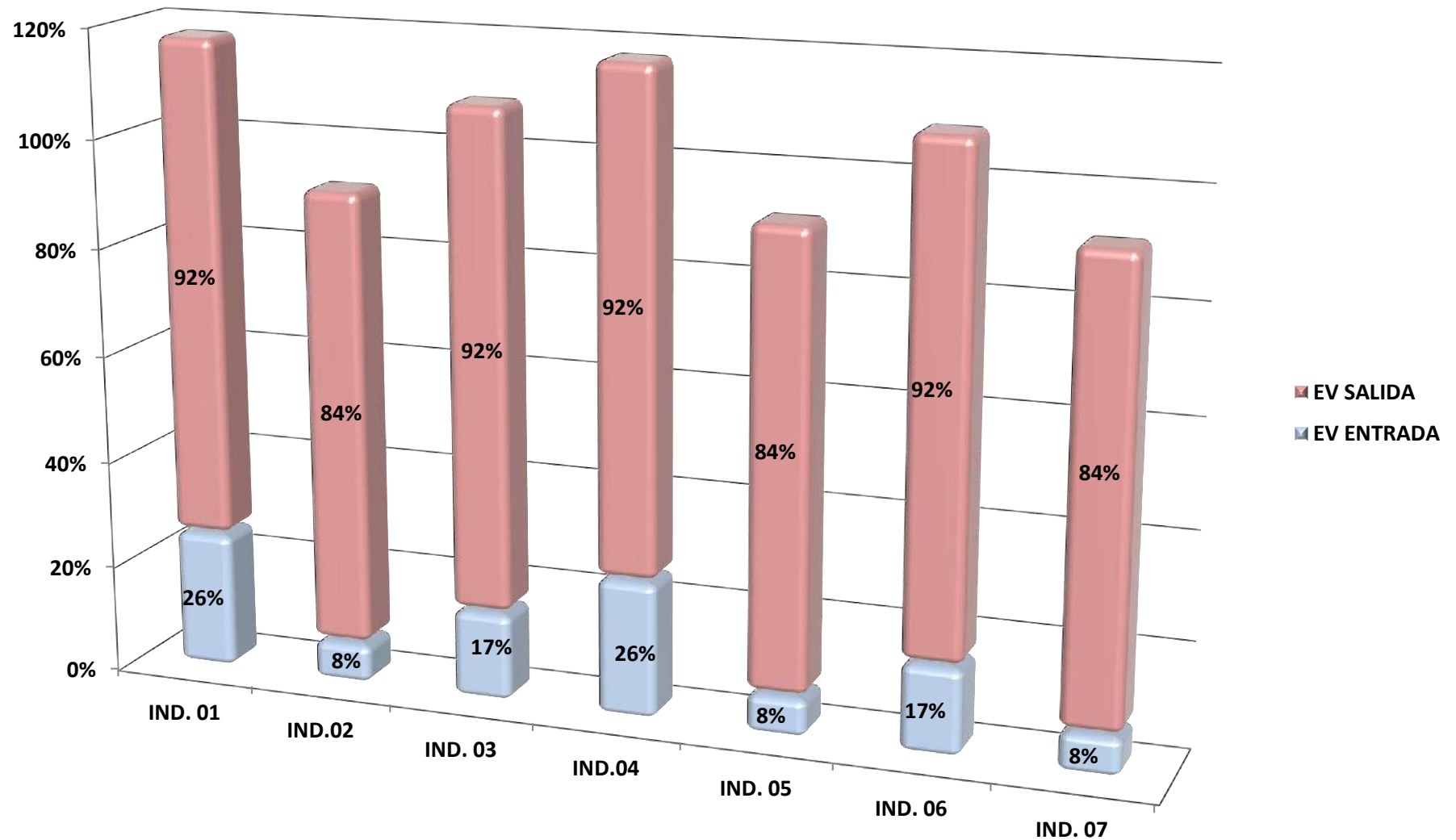
2.4. Resultados finales.

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

N°	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
01	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho – poco - ninguno.	3	26%	11	92%	66%
02	Relata las colecciones de uno - ninguno.	1	8%	10	84%	76%
03	Ejecuta colecciones de todos, algunos y ningún objeto.	2	17%	11	92%	75%
04	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.	3	26%	11	92%	66%
05	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.	1	8%	10	84%	76%
06	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.	2	17%	11	92%	75%
07	Identifica comparaciones de objetos igual a – tantos como.	1	8%	10	84%	76%
PROMEDIO						73%

Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2017

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2017

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

En el cuadro N° 05 presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades lúdicas resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 72%.

En la evaluación de entrada se observa, que el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 15%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 89%, ambos respecto de una población de 12 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 74%, de esta manera los niños expresan la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho-poco-ninguno, relatan las colecciones de uno-ninguno, ejecutan colecciones de todos, algunos y ningún objeto, enuncian la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, pronuncian la comparación de cantidades de objetos todos – algunos, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno – vacío; e identifican comparaciones de objetos igual a – tantos como.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la noción de cuantificadores, entre el 8% al 26%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades lúdicas, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 84% y 92%.

Según los resultados obtenidos, los 12 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de cuantificadores.

III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar que los niños en la noción de cuantificadores de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, demostraron que presentaban dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio, lo cual refleja en su evaluación de entrada los siguientes resultados: un 67% de los niños tienen su aprendizaje en inicio, lo cual se da la necesidad de aplicar un programa de actividades lúdicas.
- El diseño y aplicación de actividades lúdicas basado en la teoría sociocultural de Vygotsky, implico establecer un programa didáctico y como parte de él la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichas actividades lúdicas para desarrollar de la noción de cuantificadores.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la noción de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, en su logro de aprendizaje se obtuvo un 89%, mientras tanto en el proceso de aprendizaje se obtuvo un 8%; asimismo en el aprendizaje en inicio se obtuvo 3%, estos logros se deben a la aplicación de un programa de actividades lúdicas.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 66% y 76% con un promedio del 73%; esto se debe a la aplicación de un programa de actividades lúdicas, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones

- ❖ A las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 513 Barrio Carniche Alto, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, se les recomienda aplicar el programa de actividades lúdicas en el proceso de desarrollo de la noción de cuantificadores con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial, que tengan un pensamiento crítico de esta manera será niños capaces de resolver sus propios problemas.

- ❖ Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación de actividades lúdicas de noción de cuantificadores, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

- El programa de actividades lúdicas, son necesarias para mejorar la noción de cuantificadores porque ayudan a los niños a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos conocimientos en matemática y fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad a través de las experiencia directas.

Bibliografía

- Alcina, Ángel (2009). Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao
- 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. "Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años". Ediciones novedades educativas. 1996
- Cofre, A. (1981) Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- Comellas Y Carbó M, J. Y Perpinyá T, A.(1990) La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A. (1987) Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- Cortez, V. (2007) Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- Cratty, B.J. "Desarrollo perceptual y motor en los niños". Ed. Paidós. Barcelona – España. 1990
- Dirección de educación preescolar (1984) Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- Duffelmeyer, F. (2002) Alphabet activities on the Internet. (Teaching Ideas). The Reading Teacher, (April 2002), 55, i7, pp. 631(5).
- Fernández, José (1995).Didáctica de la matemática en la educación infantil
- Freeman, N.; Somerindyke, J. (2001) Social Play at the Computer: Preschoolers Scaffold and Support Peers' Computer Competence. Information Technology in Childhood Education Annual, Annual 2001 pp. 203.

- Gálvez, G. (1985). La didáctica de las matemáticas en Parra, Saiz op.cit. Lerner, D. (1992). La matemática en la escuela. Buenos Aires: AIQUE.
- García Núñez, Juan A. "Psicomotricidad y educación infantil". Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004
- Novoa, M. (2011). Aplicación de un programa de actividades para el desarrollo matemático de niños y niñas de 5 años de la Institución Inicial nº89 "Nuestra Señora del Carmen" en el distrito del Callao. Tesis. Lima: Universidad Enrique Guzmán Valle
- Peltier, M. L. (1995). Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia. México.
- Piaget, Jean.(1977) Desenvolvimiento del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas.
- Piaget, Jean.(1976) Imitación, juego y sonido
- Vallés Tortosa, C. (1995)Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid
- Vargas de Zuzunaga (1995) Manual de evaluación preescolar guía para el profesor.Perú.
- Vigotsky L. (1988).El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México: Crítica.

ANEXOS

ANEXO N° 01

EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE
CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

Nombre:.....

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Expresa la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores mucho – poco - ninguno.			
02	Relata las colecciones de uno - ninguno.			
03	Ejecuta colecciones de todos, algunos y ningún objeto.			
04	Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué.			
05	Pronuncia la comparación de cantidades de objetos todos - algunos.			
06	Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.			
07	Identifica comparaciones de objetos igual a – tantos como.			

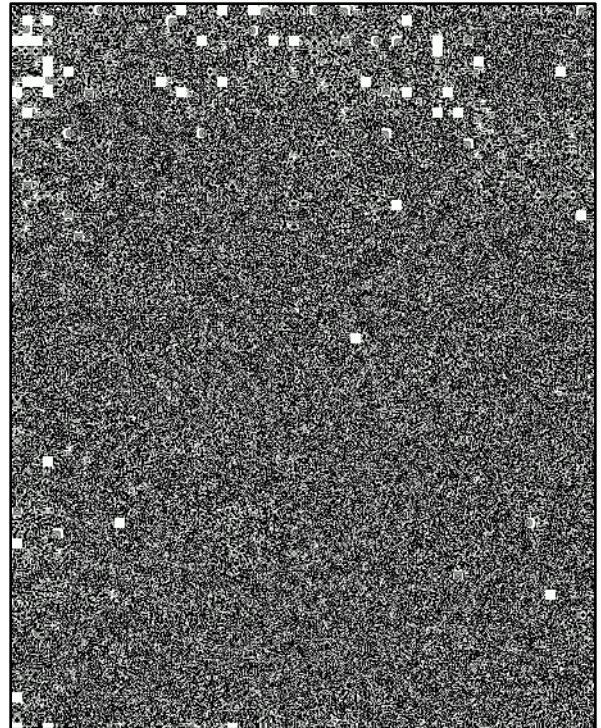
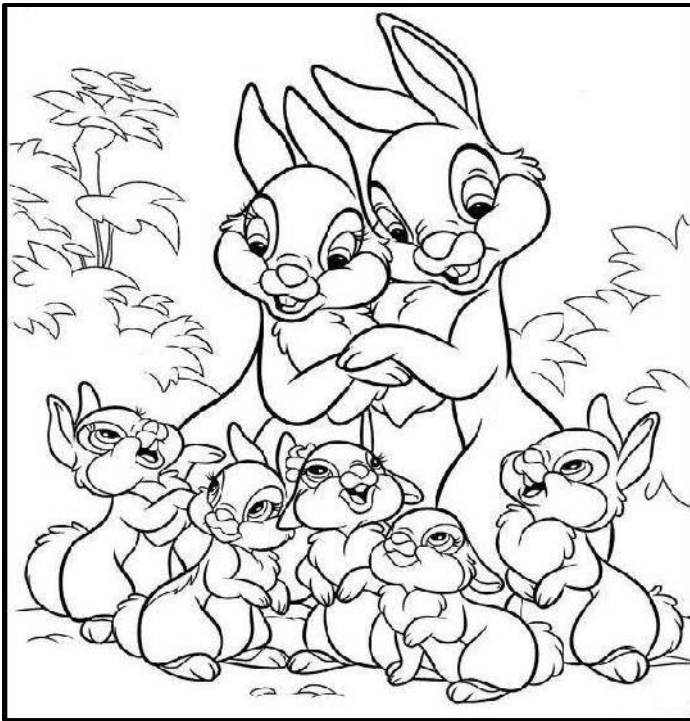
ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N° 01

“Jugamos con los cuantificadores muchos – pocos-ninguno”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color amarillo donde hay muchos, de color verde donde hay pocos

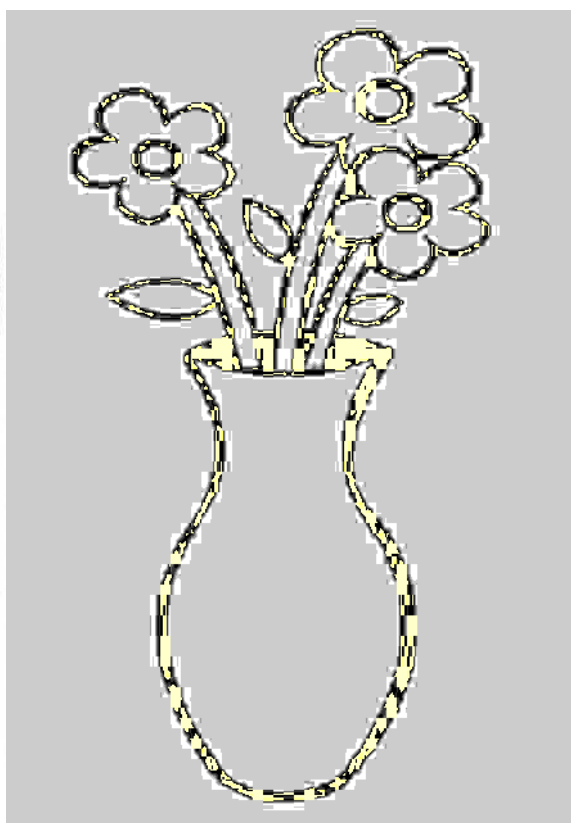
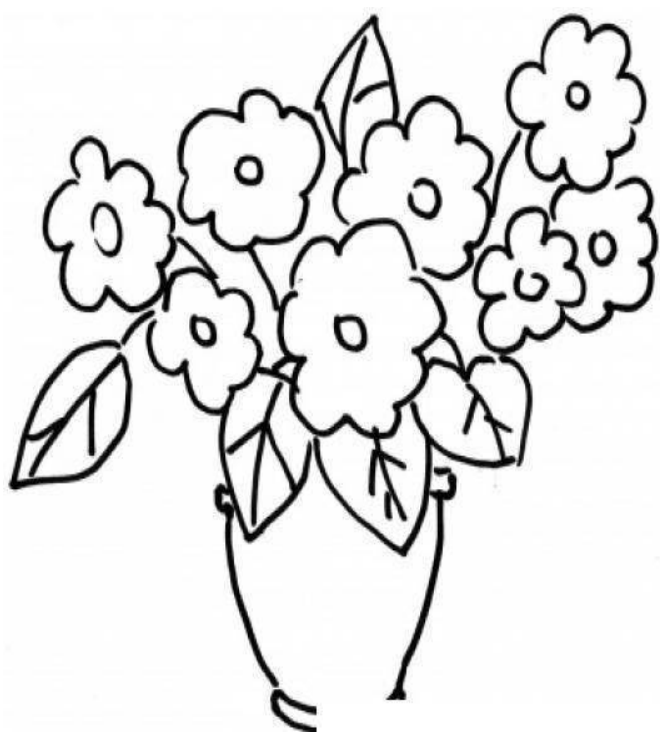


FICHA DE TRABAJO N° 02

“Jugamos a comparar objetos muchos - pocos-ninguno”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color azules donde hay muchos, de color amarillo donde hay pocos y colorea de color marrón donde no flores.

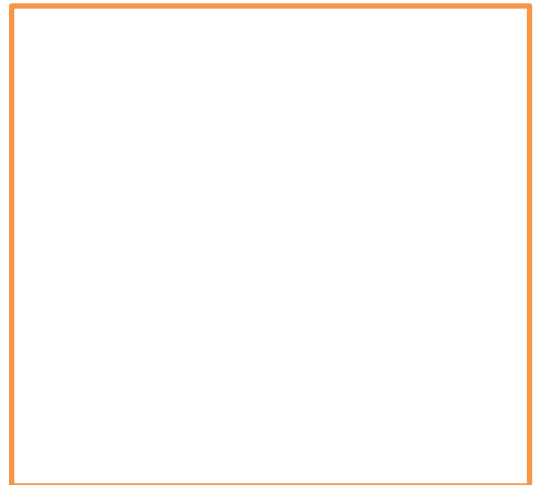
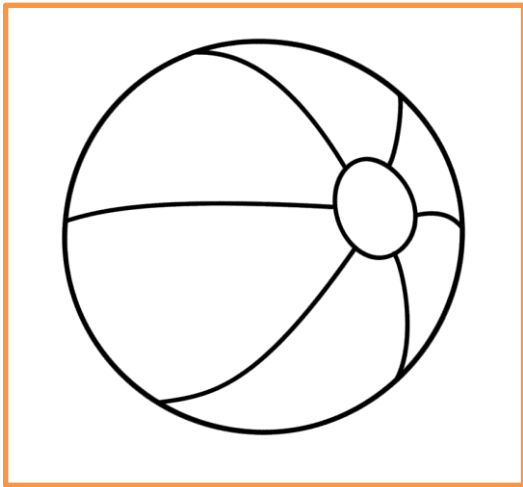


FICHA DE TRABAJO N° 03

“Jugamos a comparar objetos uno-ninguno”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color verde donde haya una pelota y colorea de color amarillo donde no haya ninguna pelota.

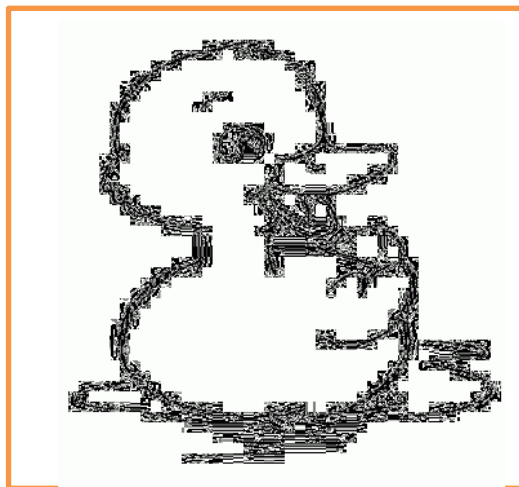


FICHA DE TRABAJO N° 04

“Juguemos con los cuantificadores uno-ninguno”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo de color amarillo donde solo haya un patito y encierra con un círculo de color verde donde no haya patito.



FICHA DE TRABAJO N° 05

“Juguemos a comparar cantidades de “todos” “algunos objetos”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo de color rojo todas la manzanas y encierra con un círculo de color verde azul algunas manzanas.



FICHA DE TRABAJO N° 06

“Juguemos con los cuantificadores “todos” “algunos objetos”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo de color amarillo donde estén todas las frutas y encierra con un círculo de color verde rojo donde estén algunas frutas.



FICHA DE TRABAJO N° 07

“Juguemos con los cuantificadores más qué – menos qué”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra con un círculo de color rojo los que tienen más regalos y de color verde donde tienen menos regalos.

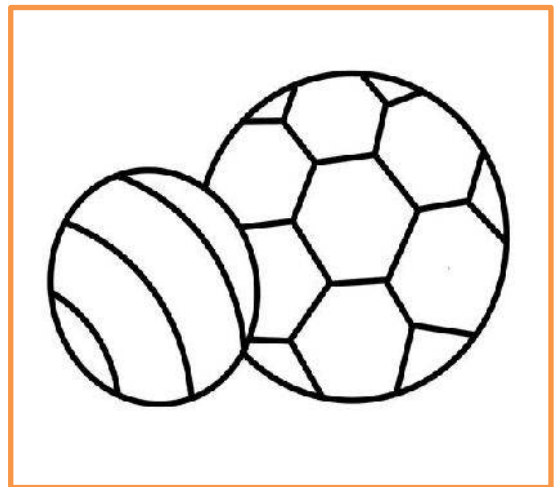
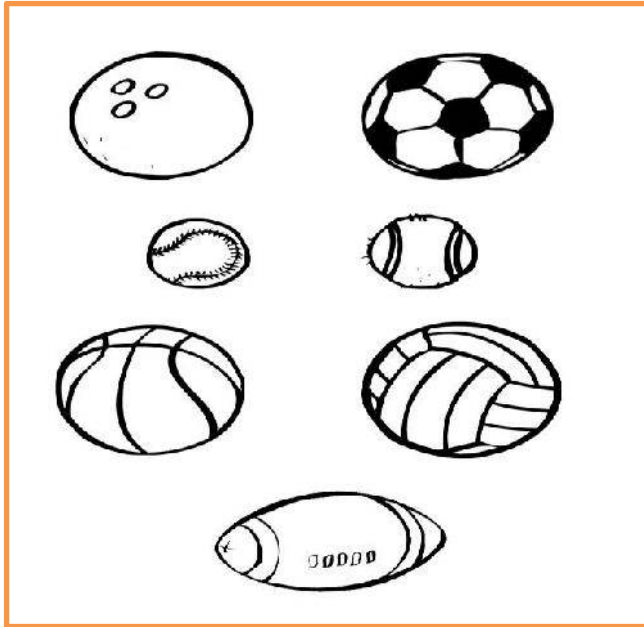


FICHA DE TRABAJO N° 08

“Juguemos a comparar cantidades más qué – menos qué”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea de color verde los que tienen más pelotas y de color azul donde tienen menos pelotas.



FICHA DE TRABAJO N° 09

“Juguemos a comparar cantidades todos– algunos objetos”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra en un círculo de color rojo donde están todas la sillas y con un círculo azul donde están algunas sillas.

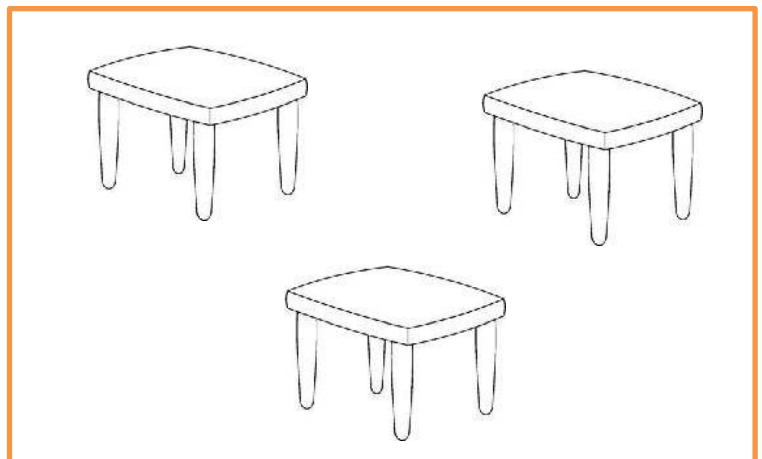
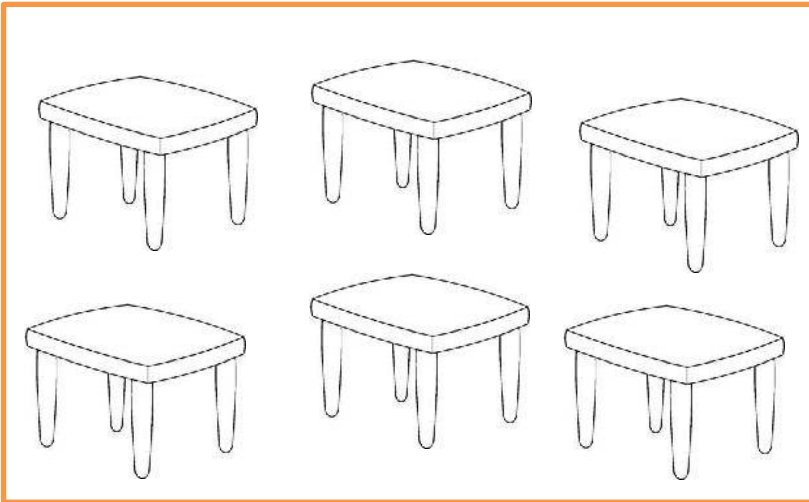


FICHA DE TRABAJO N° 10

“Juguemos con cuantificadores todos-algunos-ninguno”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea con amarillo donde están todas las mesas y con verde donde están algunas mesas.

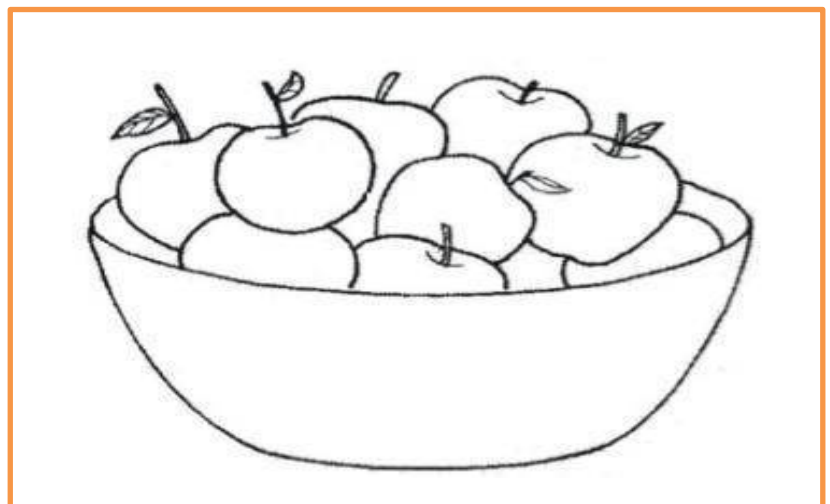


FICHA DE TRABAJO N° 11

“Juguemos con cuantificadores muchos-pocos”

Nombres y Apellidos:.....

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



FICHA DE TRABAJO N° 12

“Juguemos a comparar más qué – menos qué”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Encierra en círculo de color verde a los que tienen más animales y de color amarillo lo que tienen menos animales.

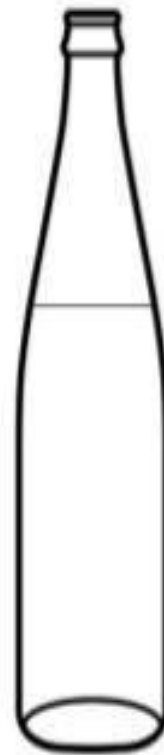
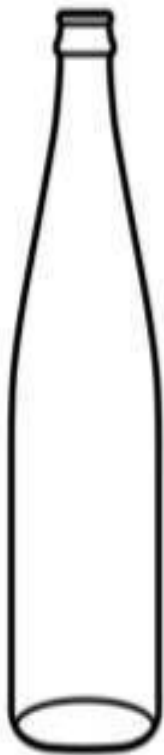


FICHA DE TRABAJO N° 13

“Juguemos a comparar cantidades lleno - vacío”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Colorea la botella que está llena y encierra con un círculo de color verde la botella que está vacía.

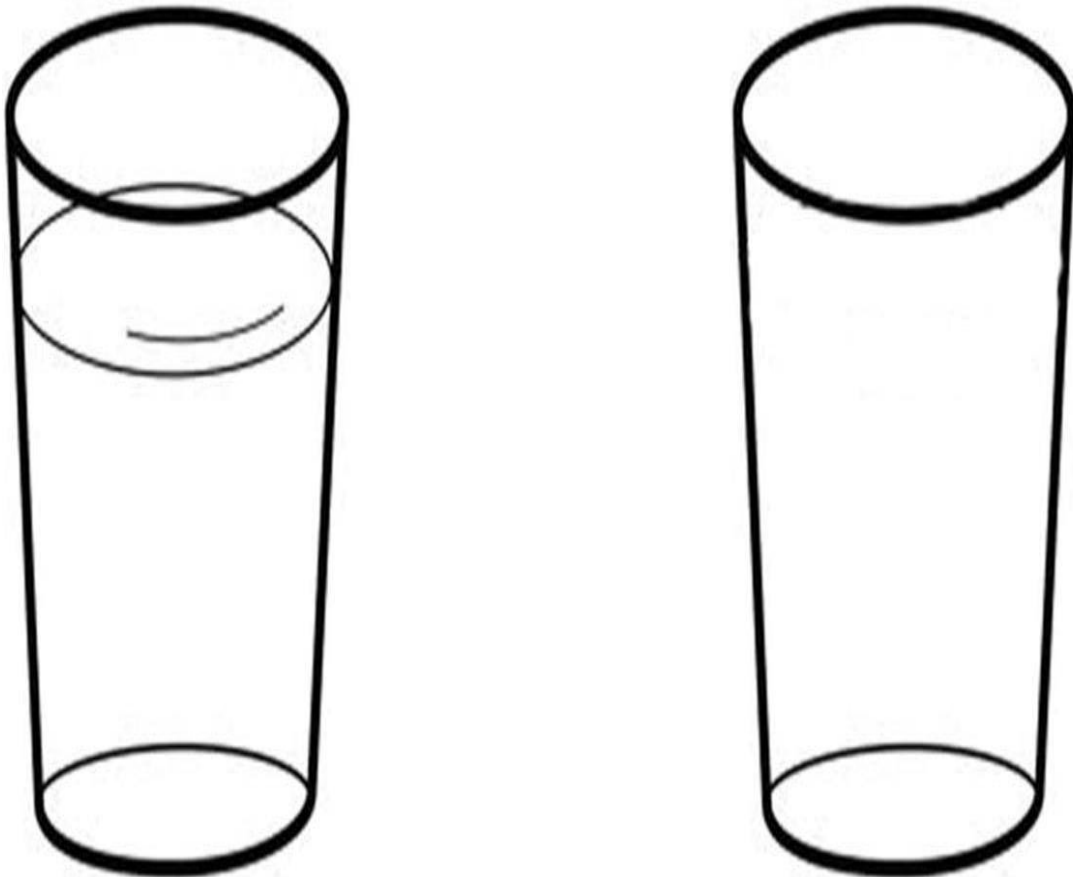


FICHA DE TRABAJO N° 14

“Juguemos con cantidades lleno - vacío”

Nombres y Apellidos:.....

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



FICHA DE TRABAJO N° 15

“Juguemos con cantidades de igual a – tantos como”

Nombres y Apellidos:.....

Consigna: Traza una línea de cada niño a un pastel y colorea tantos pasteles como niños hay



ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA



NIÑOS TRABAJANDO CON MATERIAL CONCRETO
REPRESENTANDO CUANTIFICADORES



NIÑOS REPRESENTANDO CUANTIFICADORES CON SU
PROPIO CUERPO



NIÑOS REPRESENTANDO CON MATERIAL CONCRETO LOS CUANTIFICADORES

