UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POS GRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO
PARA OBTENEREL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:

DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA DE JUEGOS "COMPARANDO ME DIVIERTO" PARA DESARROLLAR LA NOCION DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº 567 "CASA HOGAR DE MARIA" BARRIO SAN JUAN PROVINCIA CUTERVO REGION CAJAMARCA.

AUTORAS:

ROMY JANINA LIMA MUÑOZ
LIZ BERLEMINA CARRANZA MONTENEGRO

ASESORA:

MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

CUTERVO
2017

UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POS GRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO
PARA OBTENEREL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA DE JUEGOS "COMPARANDO ME DIVIERTO" PARA DESARROLLAR LA NOCION DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº 567 "CASA HOGAR DE MARIA" BARRIO SAN JUAN PROVINCIA CUTERVO REGION CAJAMARCA.

JURADO

PRESIDENTE

SECRETARIA

VOCAL

JURADO

Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS

Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS

ACTA DE SUSTENTACION

Nº 0000038

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Siendo las 19:50 horas del día 28 de noviembre del año dos mil diecioch
en los ambientes de l Auditorio FACHSE
Se reunieron los miembros del jurado designados mediante Resolución N°3571 -2018 -
D-UP-FACHSE, de fecha 01 de octubre de 2018 integrado por:

Presidente (a) : Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Secretario (a) : Dra. María del Pilar Fernández Celis
Vocal : Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos

La finalidad es evaluar el trabajo académico, con carácter de Informe Técnico Profesional, titulado: Programa de juegos "Comparando me divierto" para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan, Provincia de Cutervo, Región Cajamarca

Presentado por LIMA MUÑOZ Romy Janina y CARRANZA MONTENEGRO Liz Bele
y asesorado por: Mg. Mercy Carmen Paredes Aquinaga
sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 3777 - 2018 UP-D- FACHSE
de fecha 15/11/18
Para obtener el título de especialista en: Didáctica de la Educación Inicial

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva en torno a la estructura del Informe, dominio profesional y calidad expositiva, con participación de los sustentantes.

Culminada la evaluación, se procedió a la calificación del Informe Técnico Profesional en condición de aprobado ; con mención de: Bueno.

Siendo las 19.50 horas, del mismo día, en la ciudad de Lambayeque se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

PRESIDENTE SECRETARIO VOCAL

Observaciones:

ACTA DE SUSTENTACION

Nº 0000038

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Siendo las 18:50 horas del día 28 de noviembre del año dos mil diecisiete en los ambientes de l Auditorio FACHSE

Se reunieron los miembros del jurado designados mediante Resolución N°3571 -2018 - D-UP-FACHSE, de fecha 01 de octubre de 2018 integrado por:

Presidente (a) : Dra: Laura Isabel Altamirano Delgado

Secretario (a) : Dra: María del Pilar Fernández Celis

Vocal : Dra: Doris Nancy Díaz Vallejos

La finalidad es evaluar el trabajo académico, con carácter de Informe Técnico Profesional, titulado: Programa de juegos "Comparando me divierto" para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan, Provincia de Cutervo, Región Cajamarca

Presentado por LIMA MUÑOZ Romy Janina y CARRANZA MONTENEGRO Liz Beth

y asesorado por: Mg. Mercy Carmen Paredes Aquinaga

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 3777 - 2018 UP-D- FACHSE de fecha 15/11/18

Para obtener el título de especialista en: Didáctica de la Educación Inicial

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva en torno a la estructura del Informe, dominio profesional y calidad expositiva, con participación de los sustentantes.

Culminada la evaluación, se procedió a la calificación del Informe Técnico Profesional en condición de aprobado ; con mención de: Bueno .

Siendo las 19:50 horas, del mismo día, en la ciudad de Lambayeque se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

PRESIDENTE SECRETARIO VOCAL

Observaciones:

DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD

ROMY JANINA LIMA MUÑOZ y LIZ BERLEMINA CARRANZA MONTENEGRO, investigadores principales y MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA, asesor del Trabajo Académico denominado: PROGRAMA DE JUEGOS "COMPARANDO ME DIVIERTO" PARA DESARROLLAR LA NOCION DE CUANTIFICADORES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº 567 "CASA HOGAR DE MARIA" BARRIO SAN JUAN PROVINCIA CUTERVO REGION 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 informe 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

ROMY JANINA LIMA MUÑOZ
INVESTIGADOR

LIZ BERLEMINA CARRANZA MONTENEGRO
INVESTIGADOR

MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA.
ASESOR

DEDICATORIA

A Dios, nuestro señor Jesucristo quien nos ilumina y nos da la vida, a nuestras familias por su apoyo incondicional

Romy y Liz

AGRADECIMIENTO

A los niños de la Institución Educativa Nº 567 “Casa Hogar de María” por motivarnos a seguir creciendo profesionalmente.

LAS AUTORAS

Índice

JURADO ..... **¡Error! Marcador no definido.**
ACTA DE SUSTENTACION iv
DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD ..... **¡Error! Marcador no definido.**
DEDICATORIA vii
AGRADECIMIENTO viii
Índice ix
RESUMEN x
PRESENTACION xi
I.- Marco Referencial ..... - 14 -
1.1. Referencia teórico conceptual ..... - 14 -
1.1.1. Referencia Teórica ..... - 14 -
1.1.1.1. Teoría de desarrollo cognitivo de Jean Piaget. ..... - 14 -
1.1.1.2. Teoría constructivista del juego por Vygotski ..... - 18 -
1.1.2 Referencia conceptual ..... - 29 -
1.2. Propósito de intervención ..... - 30 -
1.2.1. Objetivo General: ..... - 30 -
1.2.2. Objetivos específicos: ..... - 30 -
1.3. Estrategias de intervención ..... - 31 -
1.3.1. Coordinaciones previas ..... - 31 -
1.3.2. Metodología específica. ..... - 31 -
1.3.3. Cronograma ..... - 34 -
II. Contenido ..... - 36 -
2.1. Evaluación de entrada ..... - 36 -
2.2. Propuesta didáctica ..... - 42 -
2.2.1. Generalidades ..... - 42 -
2.2.2. Componente didáctico ..... - 43 -
2.2.3. Componente didáctico ..... - 43 -
2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje: ..... - 45 -
2.3. Evaluación de salida ..... - 76 -
2.4. Resultados finales ..... - 81 -
III. Conclusiones y recomendaciones ..... - 85
3.1. Conclusiones ..... - 85
3.2. Recomendaciones ..... -86
Bibliografía ..... - 87

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como objetivo general Diseñar y ejecutar un programa de juegos “Comparando me divierto” para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 “Casa Hogar de María” barrio San Juan Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

El trabajo académico estuvo dirigido a una población de 15 estudiantes matriculados en año académico 2017, de edad de 4 años con quienes se inició el proceso investigativo, mediante los momentos de inicio, proceso y cierre del programa. Se aplicó un proceso didáctico de la matemática, vivenciar con el propio cuerpo, uso de material concreto y material gráfico y verbalización. Después de la aplicación del programa juegos “comparando me divierto”. Se observa que en la evaluación de salida el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 81%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 15% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 4%; todo con respecto a una población de 15 niños (100%). Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos “comparando me divierto”, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de cuantificadores de los niños de cuatro años.

Palabras clave: cuantificadores, juegos, programa, didáctica, desarrollo, noción.

PRESENTACION

El barrio San Juan se encuentra ubicado en la ciudad de Cutervo, en el centro de la ciudad. Encontramos que la población se dedica a diferentes actividades económicas como agricultores, ganaderos, comerciantes, carpintería. La Institución Educativa Inicial Nº 567 Casa Hogar de María al costado de ESSALUD.

La Institución Educativa Inicial Nº 567.Ubicado ciudad de Cutervo, provincia de Cajamarca, limita: por el norte con la calle Daniel Alcides Carrión, por el sur con la propiedad de la Sra.: Marina Chávez por el este con la propiedad de ESSALUD por el oeste con la propiedad de don Andrés Altamirano haciendo un área total de 150040.metros cuadrados y un perímetro de 175metros cuadrados

La Institución Educativa Inicial Nº 567 Casa Hogar de María con Resolución Directoral N1316- 2006, desde el 12 de abril del 2001 asume la dirección la Profesora Margot Lozada Rimara chin.

El 12 de abril del año 2001, se funda en Cutervo una Institución llamada "Casa Hogar de María" reconocida con el siguiente slogan" ofrece tu ayuda al niño desamparado y serás feliz"

La Institución ha sido fundada por la profesora Elda de los Ríos Delgado, a quien acompañaron dignos ciudadanos para el logro de este fin.

La finalidad de esta Institución es brindar educación integral a los niños que carecen de apoyo familiar y social, así mismo a las familias que se encuentran en estado de extrema pobreza, teniendo en cuanto que el niño ante todo necesita amor.

Hace 7 años se empezó a trabajar en el local cedido gentilmente por el profesor José Matta Guerrero en elijarán progreso. En seguida se pasó al local cedido en calidad de préstamo por el dinámico y progresista grupo "Los Requejos"

Esta Institución está inscrita en registro públicos del Perú a fin de efectuar gestiones de apoyo con respaldo legal.

Actualmente viene funcionando en su local propio debidamente equipado, ubicado en el barrio San Juan cuyo terreno fue donado por la Municipalidad Provincial de Cutervo.

A los menores que se albergan en esta Institución se les brinda: Alimentación, Educación, Apoyo, Comprensión y Amor.

Esta Institución también agradece al Director de la UGEL y al Alcalde del Consejo Provincial por dignas profesoras que con mucho cariño e interés vienen trabajando con los menores de La Casa del Niño " Hogar de María "

I.E.I. Nº 567 se encuentra implementado con 1 local moderno y 1 antiguo que aún sigue funcionando, implementados con mobiliario adecuado a la edad, un local no cuenta con cerco perimétrico en su totalidad y el otro local si cuenta con cerco perimétrico moderno, La población en su mayoría se dedica a la agricultura, y amas de casa empleadas del hogar. Deseando para sus hijos una buena educación de acorde con las nuevas bendecía pedagógicas, inculcándoles valores y excelente formación académica. La Institución Educativa cuenta en la actualidad con 6 docentes: 3 Nombradas, 2 destacadas,1 contrato y un auxiliar. Contando con una población estudiantil de71 niños de las 3 edades: 3,4 y 5 años.

El grupo de intervención es el aula de 4 años con un total de 16 niños participantes.

A través de la revisión de la evaluación de entrada facilitada por la docente de aula así como la de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños y niñas en el proceso de desarrollo de la noción de cuantificadores las cuales detallamos en el presente informe:

- ✓ Los niños al desarrollar las actividades de juegos de integración de grupo en el uso de cuantificadores se equivocaban con frecuencia.
- ✓ Las actividades de cuantificadores comparativos: más que – menos que, de uso de material concreto no lo hacen incorrectamente
- ✓ Los términos de cuantificadores al realizar juegos vivenciando con su propio cuerpo el niño los realiza equivocándose.
- ✓ Al representar cuantificadores usando materiales gráficos de muchos, pocos, uno – ninguno, lleno - vacio suelen equivocarse.

- ✓ Cuando realizamos actividades mostrándoles fichas con dos dibujos diferentes en donde hayan más y menos objetos dentro de cada dibujo no lo identifican

Al observar las dificultades que presentan los niños hemos creído por conveniente diseñar y aplicar un programa de juegos denominado “Comparando me divierto” que motiven a los niños y niñas en estudio y propicien aprendizajes activos, agradables, significativos.

El trabajo académico en su estructura presenta tres capítulos:

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

En el II Capítulo : Titulada contenido, que está conformado por la evaluación (de entrada), resultados e interpretación de la misma, programación didáctica de juegos “comparando me divierto” para desarrollar la noción de cuantificadores , la evaluación de salida y las resultados final de los resultados e interpretación de los mismos.

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

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

Las autoras

I. MARCO REFERENCIAL

I.- Marco Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. Teoría de desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

La teoría de Piaget es la que más fundamentos científicos ha aportado en la explicación racional de la construcción de los conceptos lógicos y matemáticos en el ser humano, como un aspecto importante del desarrollo intelectual y cognitivo

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

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

La información nueva debe ser moderadamente discrepante de la que ya se tiene y lo que cambia a lo largo del desarrollo son las estructuras, pero no el mecanismo básico de adquisición de conocimiento que consiste en un proceso de equilibrio con dos componentes interrelacionados de asimilación y acomodación

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

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

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

J. Piaget en su teoría genética “Asimilación y Acomodación”.

También considera que la etapa específica de niños/as de 3 y 4 años "Etapa preoperacional" según el autor, la principal característica de esta etapa, llamada función simbólica donde se encuentra el juego simbólico, lenguaje e imitación diferida y sus tres limitaciones la centralización, egocentrismo e irreversibilidad, a través de seis puntos:

Primero: Ofrecer a los párvulos un contexto para su aprendizaje significativo y relevante, que se enfoque en elementos cercanos (de su día a día). Enseñar a cuantificar con elementos pertenecientes al contexto de la cultura o lugar geográfico que se encuentra inserto el niño / a. Aprovechar el interés del niño / a que es el juego, en esta etapa llamado juego simbólico (1), de manera de generar aprendizajes natural y agradablemente.

Segundo: Mantener en todo momento, ya sea actividades planificadas o tiempos libres, un vocabulario que exprese cantidades imprecisas, ya que los niños/as tienden a imitar las acciones y lenguaje (2) de los adultos, lo que denomina Piaget como imitación diferida (3). Primeramente que el niño/a adquiera el concepto cuantificador en su léxico, sin una comprensión acabada de ellos, y posteriormente con el uso cotidiano tome conciencia de la interpretación que tienen los cuantificadores que enuncian. Los

cuantificadores hay que trabajarlos en un período no muy corto para que sea un aprendizaje significativo, reiterándolos en varias ocasiones, no sólo en actividades planificadas. "Las actividades de la rutina diaria pueden ser aprovechables (...) Se deben presentar múltiples experiencias, que permitan resolver diferentes tipos de problemas, comparar cantidades, situaciones en las cuales puedan acceder a los conocimientos... Ejemplo: construir colecciones compuestas por un número determinado de objetos, comparar las cantidades, establecer las relaciones de: “tantos como” (igualdad) y relaciones de desigualdad “más que”, “menos que”. (Cedeño, 2005)

Tercero: Como el pensamiento de los niños/as está limitado por la centralización (4) es importante en primera instancia no dar muchos atributos de algún objeto como por ejemplo colores, u otros, de manera que puedan centrarse en lo que queremos, es decir, en la “cantidad imprecisa o cuantificador”.

Cuarto: Los niños/as necesitan vivenciar las experiencias para poder aprender, ya que su pensamiento egocéntrico (5) no les permite aprender de las experiencias de los demás, tienen que asumir un papel activo en la adquisición del concepto. Por ello es importante usar materiales concretos en donde ellos puedan apreciar que en algo hay “más, menos, poco, mucho, ninguno, algunos, todos”, etc. porque no tienen la capacidad de abstraer su mente e imaginarse un objeto o cantidad.

Quinto: Por la irreversibilidad (6) del pensamiento, los niños/as necesitan que se les ejemplifique el cuantificador de una sola manera sin ser cambiada. Por ejemplo si ponemos 3 manzanas a un lado y al otro 1, y deseamos que el niño/a discrimine donde hay más, y luego quitamos una manzana de las 3, y la añadimos donde había 1, quedando 2 manzanas a cada lado, no entenderá el cambio, de que había más en un lado y luego son iguales, y luego pueden haber más donde habían menos. Proponemos enseñar el cuantificador de una manera fija, donde no haya cambios de las

cantidades, y cuando el niño/a vaya comprendiendo lo que quieren expresar los términos de cuantificación, realizar cambios en las cantidades de los elementos, ayudándolos así a lograr la reversibilidad.

Sexto: Es importante que en el ambiente de aprendizaje se planifiquen situaciones didácticas vinculadas con las relaciones de igualdad y las de desigualdad, comenzando por ejemplo: con las características personales de los niños(as) y con los materiales del aula. Para afianzar los cuantificadores hay que enseñar cuantificadores que los niños/as no conozcan y vincularlos con los anteriores. Debemos presentar el concepto y su inverso, es decir, si enseñamos “mucho”, hay que enseñar lo que es “poco”, para contrastar. Deben ser muy extremos estos contrastes para que el niño/a los comprenda.

Recordemos cómo se da el desarrollo cognitivo según Piaget:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN	
Etapa sensorio-motora	En esta etapa el niño utiliza los sentidos y las aptitudes motoras para entender el mundo. No hay pensamiento conceptual o reflexivo. Se desarrolla la percepción de la permanencia de los objetos, es decir, el niño aprende que un objeto todavía existe cuando no está a la vista.	
Etapa pre-operacional (2 a 7 años)	Pre -conceptual (2 a 4 años)	Está marcado por la adquisición de la función simbólica, es decir, de la capacidad para usar símbolos (imágenes o palabras) y representar objetos y experiencias, las que, a su vez, permiten la adquisición del lenguaje. Una característica de los niños en este subestadio es el egocentrismo o dificultad de distinguir entre la perspectiva propia y la de otros, y el animismo o creencia de que los objetos inanimados están vivos.
	Intuitivo (4 a 7 años)	Se da un reduccionismo del egocentrismo. Hay una mayor capacidad para clasificar los objetos en diferentes categorías (forma, color, tamaño).
Etapa de las operaciones concretas (7 a 11 años)	Los procesos de razonamiento se tornan más lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. Aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.	
Etapa de las operaciones formales. (11 años en adelante)	En esta etapa, el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo.	

1.1.1.2. Teoría constructivista del juego por Vygotski

Vygotski, 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 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. 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, a Vygotsky, 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.

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 Vygotsky 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. Vygotsky 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 entono 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 entono próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación “teatral” y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplia continuamente la llamada “zona de desarrollo próximo“, Sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados. Contribuye a expresar y a regular las emociones.

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 Vygotsky, 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.

Concepto de matemática.

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

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.

Características de la matemática en los niños.

La matemática ofrece al niño la oportunidad de desarrollar su creatividad, de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimulando su curiosidad y la oportunidad de trabajar en grupo con propósitos de gozo y diversión, al mismo tiempo que despertar el interés de cada cual en la exploración de la palabra escrita y en actividades que fomenten el acercamiento matemático (que implica observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, conocimiento de números, la lógica, la formulación de hipótesis, abstracción numérica, razonamiento numérico, la construcción de nociones espaciales, de forma, medida y temporalidad, la resolución de problemas y la creación de estrategias para resolver los problemas).

Estrategias apropiadas para las nociones matemáticas.

En el nivel inicial la estrategia por excelencia es el juego, este es una actividad innata del niño. Es en esencia una actividad que tiene fin en sí misma y se realiza por el gozo que procura. El juego es placer, pero también es una actividad seria en donde todas sus manifestaciones, hasta las de aparente desorden tienen importancia y significación.

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

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

El juego, si es aceptado como tal por el niño, supone una motivación suficiente; contiene su propia finalidad. Pero esto no excluye, sino todo lo contrario, que responda a una intención pedagógica y no solamente a una preocupación por entretener al niño o divertirle.

Cada juego es una nueva experiencia, que muchas veces propicia nuevas actividades, habilidades, deseos, sentimientos y conocimientos.

Concepto cuantificadores de la matemática.

Esta noción se desarrolla a través de acciones que conduzcan a comparaciones cuantitativas y conlleven el uso de los cuantificadores en su verbalización.

Los cuantificadores indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos qué. Aun cuando los niños no hayan desarrollado el concepto de número, puede formar conjuntos y subconjuntos y, así, determinar perceptivamente aquel que tiene "más elementos", "menos elementos" y "tantos elementos" como el modelo. Los términos "más que" y menos que", implican una noción de cantidad sin precisarla exactamente.

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

Importancia de los cuantificadores

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 pre numéricos 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.

Clasificación cuantificadores de la matemática.

Existen diferentes formas de expresar los cuantificadores:

a) Cuantificadores propios

Dentro de los cuantificadores propios encontramos los numerales e indefinidos.

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

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

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

b) Cuantificadores focales

Los cuantificadores focales son aquellos que sirven para especificar directamente cualquier parte de la oración, incluida toda la oraciónmisma. 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.

Materiales para desarrollar 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.

Juego

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".
En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Importancia del juego

Para María Montessori (1952) El juego es la principal actividad a la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad.
Por medio del juego el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los niños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando

procesos de aprendizajes individuales fundamentales para su crecimiento, independientemente del ambiente en el que se desarrolla.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considerar como un conjunto de actividades agradables cortas, divertidas como reglas que Permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimiento que aunque inherente a una o varias áreas favorecen el crecimiento Biológico, mental, emocional – individual y social sanos de los participante con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz donde su ingenio se extralimita conscientemente.

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

Etapas del juego

Jean Piaget, presenta de la siguiente manera:

- **Primera etapa de los juegos sensoriales**: Abarca de 3 a 5 meses, aquí el niño(a) descubre imágenes en movimiento, se guía por el color creando con esto sus primeras percepciones, también se da el succionar lo que le genera placer.
- **Segunda etapa del juego motor**: de 8 a 12 meses, en este periodo el movimiento de su cuerpo es elemental, contribuye y destruye utilizando objetos novedosos disfrutando de lo que hace.

- **Tercera etapa de los juegos de imaginación**: alrededor de los 3 años el transformar objetos e imágenes a su alcance para darle la utilidad que al niño le satisfaga en lo que comprende esta etapa.

- **Cuarta etapa de los juegos intelectuales**: Inicia hasta los 4 o 5 años hasta los 12 años. Los juegos de imitación o dramatización son propios de este curso, en esto se ubica el juego simbólico.

- **Quinta etapa de los juegos sociales**: a partir de los 5 o 6 años, estos juegos refieren la interacción entre los individuos, surgen las reglas como una necesidad de tolerancia, respeto y comprensión. Es pertinente señalar que la etapa en la que se ubican los educando del nivel inicial respecto al juego es la cuarta y quinta etapa; de los juegos intelectuales en donde se encuentra el juego simbólico y de los juegos sociales.

Características del juego.

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

Tipos de juegos.

- **El juego dirigido:**

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.

1.1.2 Referencia conceptual

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. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos.

Desarrollo

El desarrollo es la condición de evolución que siempre tiene una connotación positiva ya que implica un crecimiento o paso hacia etapas o estadios superiores. La noción de desarrollo entonces puede servir para hacer referencia tanto a cosas, personas, situaciones o fenómenos de muy variado tipo.

1.2. Propósito de intervención

Dentro de este terreno eminentemente didáctico, se ubica la formulación de propuestas específicas que se ubican y corresponden a uno u otro componente de dicho proceso.

En este caso, un programa que busca, en atender las necesidades educativas desarrollar la noción de cuantificadores, que presenta un grupo de estudiantes de 4 años de educación Inicial de la I.E.I. N° 567 "Casa hogar de María" Barrio San Juan Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, a través de los siguientes objetivos de intervención:

1.2.1. Objetivo General:

Diseñar y ejecutar un programa de juegos "Comparando me divierto" para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 "Casa Hogar de María" barrio San Juan Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan Provincia Cutervo Región Cajamarca, a través de la evaluación de entrada.

- Diseñar un programa de juegos "Comparando me divierto" que permita el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca,

- Aplicar un programa de juegos "Comparando me divierto" que permita el nivel de desarrollo la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 Casa Hogar de María" Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca.

- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 “Casa Hogar de María” Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca, después de la aplicación de un programa de juegos “Comparando me divierto”, mediante la evaluación de salida**.**

- Comparar el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 “Casa Hogar de María” Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca.

1.3. Estrategias de intervención

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 “Casa Hogar de María” Barrio San Juan Provincia Cutervo Región Cajamarca, mediante de un programa de juegos “Comparando me divierto” 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. Esta solicitud nos permitió la autorización de la dirección para la aplicación de un programa de juegos “Comparando me divierto” para desarrollar la noción de cuantificadores en el aula de los niños 4 años la cual estuvo conformada por 16 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.

Se aplicó un programa de juegos “Comparando me divierto” que consistió en el desarrollo de 10 sesiones de enseñanza – aprendizaje para mejorar el desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de

edad de la Institución Educativa Inicial Nº 567 “Casa Hogar de María” Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca, la metodología aplicada fue situación juego donde el niño aprende las matemáticas a través de las experiencias vividas directamente, con una secuencia metodológica:

Experiencia directa y/o vivenciar con el propio cuerpo

Manipulación de material concreto

Uso de material gráfico

Primer Momento: Identificar el aula de Intervención

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años de la I.E.I. Nº 567 “Casa Hogar de María” Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca, de la Región Cajamarca, el aula está conformada por 15 niños y niñas, para tal efecto del estudio se decidió homogenizar en cuanto a su edad los cuales son 8 hombres y 7 mujeres.

Segundo Momento: Aplicación del Instrumento

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada que consistió en una lista de cotejo para conocer el desarrollo de la noción de cuantificadores de los niños (as) sometidos al estudio antes de la aplicación del estímulo. Los resultaron demostraron que el grupo no había desarrollado la noción de cuantificadores necesarias para jugar y trabajar con otros niños de acuerdo a su edad.

Tercer Momento: Aplicación del programa

Se diseñó un programa de juegos “Comparando me divierto” para desarrollar la noción de cuantificadores procediendo a aplicarla al grupo de estudio. En los meses mayo a julio.

Cuarto Momento: Comparación de la Evaluación

Para comprobar la veracidad del programa se aplicó la evaluación de salida (Lista de Cotejo de Salida), cuyos resultados demostraron que los niños

habían incrementado el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores de acuerdo a su edad.

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

1.3.3. Cronograma

Actividades	MAYO	JUNIO	JULIO
Coordinación previas	X		
Coordinación con la docente de aula.	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.		X	
Aplicación del programa de juegos		X	X
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			X
Comparación de la evaluación de entrada y salida			X

II.
CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

La evaluación de entrada consistió en un instrumento de evaluación de entrada y de salida elaborada por las autoras del presente Informe Técnico Profesional, la misma que consta de seis indicadores relacionados a la noción de cuantificadores a desarrollarse en el nivel de educación inicial con los niños de cuatro de edad.

Para ello lo primero fue definir adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nº 567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca, siendo el total de 15 alumnos, entre 8 niños y 7 niñas. Su aplicación nos permitió conocer cómo se encontraba el nivel de desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de cuatro años del nivel inicial antes de la aplicación de nuestra propuesta de un programa de juegos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE ENTRADA Y DE SALIDA

		NOCIÓN DE CUANTIFICADORES					
	INDICADORES	**1.** Compara colecciones de objetos **muchos–pocos**	**2.** Describe las colecciones de **uno – alguno.**	**3.** Realiza colecciones de **todos– ningunos** objetos**.**	**4.** Expresa la comparación de cantidades de objetos **más que – menos qué.**	**5.** Expresa la comparación de cantidades de objetos **algunos - varios**	**6.** Realiza comparaciones de cantidades mediante las expresiones **lleno - vacío.**
ESCALA DE VALORACIÓN	**A**						
	B						
	C						

Tabla de valoración

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

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

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	NOCIÓN DE CUANTIFICADORES					
		1. Compara colecciones de objetos **muchos–pocos**	**2.** Describe las colecciones de **uno - alguno.**	**3.** Realiza colecciones de **todos –ningún** objeto.	**4.** Expresa la comparación de cantidades de objetos **más que – menos qué.**	**5.** Expresa la comparación de cantidades de objetos **algunos - varios.**	**6.** Realiza comparaciones de cantidades de objetos mediante las expresiones **lleno - vacío.**
1	ANA MIREYLA	C	C	C	B	C	C
2	NELSON JOSÉ	B	B	C	C	C	C
3	FABIAN DAYRO	C	C	C	C	B	C
4	DAYER JOEL	A	A	A	A	A	B
5	SAMIR ALEXANDER	B	B	B	C	B	C
6	GHILLARY ARIANA	C	B	C	C	C	B

Fuente: evaluación de entrada mayo 2017

7	MAYLIN YARELI		C	C	C	B	C	B
8	JHOHANA NATANIEL		C	C	B	C	B	C
9	KELVIN ELI		C	B	C	B	C	C
10	LESLY RUBITH		B	C	C	C	C	B
11	YOSELIN ERESVITA		A	A	B	B	C	C
12	DARWIN ADENIR		C	C	C	C	C	C
13	CRISTIAN ALEXANDER		C	C	B	C	B	B
14	MAYRA		B	C	C	B	C	C
15	PIERO ALDAIR		B	C	B	C	C	C
PUNTAJE		**A**	2	2	1	1	1	0
		B	5	4	5	5	4	5
		C	8	9	9	9	10	10
PORCENTAJE		**A**	14%	14%	7%	7%	7%	0%
		B	33%	26%	33%	33%	26%	33%
		C	53%	60%	60%	60%	67%	67%

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada mayo 2017

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

	INDICADORES	NOCIÓN DE CUANTIFICADORES						PROMEDIO
		1. Compara colecciones de objetos **muchos – pocos.**	2. Describe las colecciones de **uno - alguno.**	3. Realiza colecciones de **todos**- ningún objetos.	4. Expresa la comparación de cantidades de objetos **más que menos qué.**	5. Expresa la comparación de cantidades de objetos **algunos - varios**	6. Realiza comparaciones de cantidades de objetos mediante las expresiones **lleno - vacío**	
ESCALA DE VALORACIÓN	A	2	2	1	1	1	0	8%
		14%	14%	7%	7%	7%	0%	
	B	5	4	5	5	4	5	31%
		33%	26%	33%	33%	26%	33%	
	C	8	9	9	9	10	10	61%
		53%	60%	60%	60%	67%	67%	

Fuente: evaluación de entrada mayo 2017

GRÁFICO CIRCULAR EVALUACION DE ENTRADA

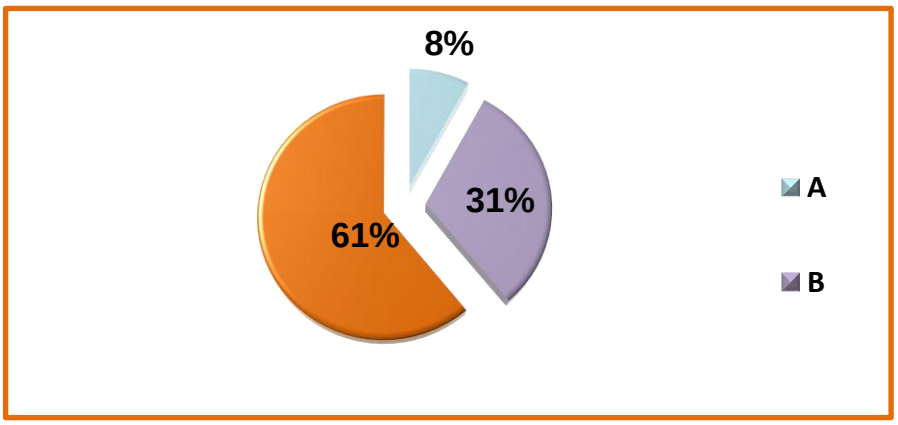
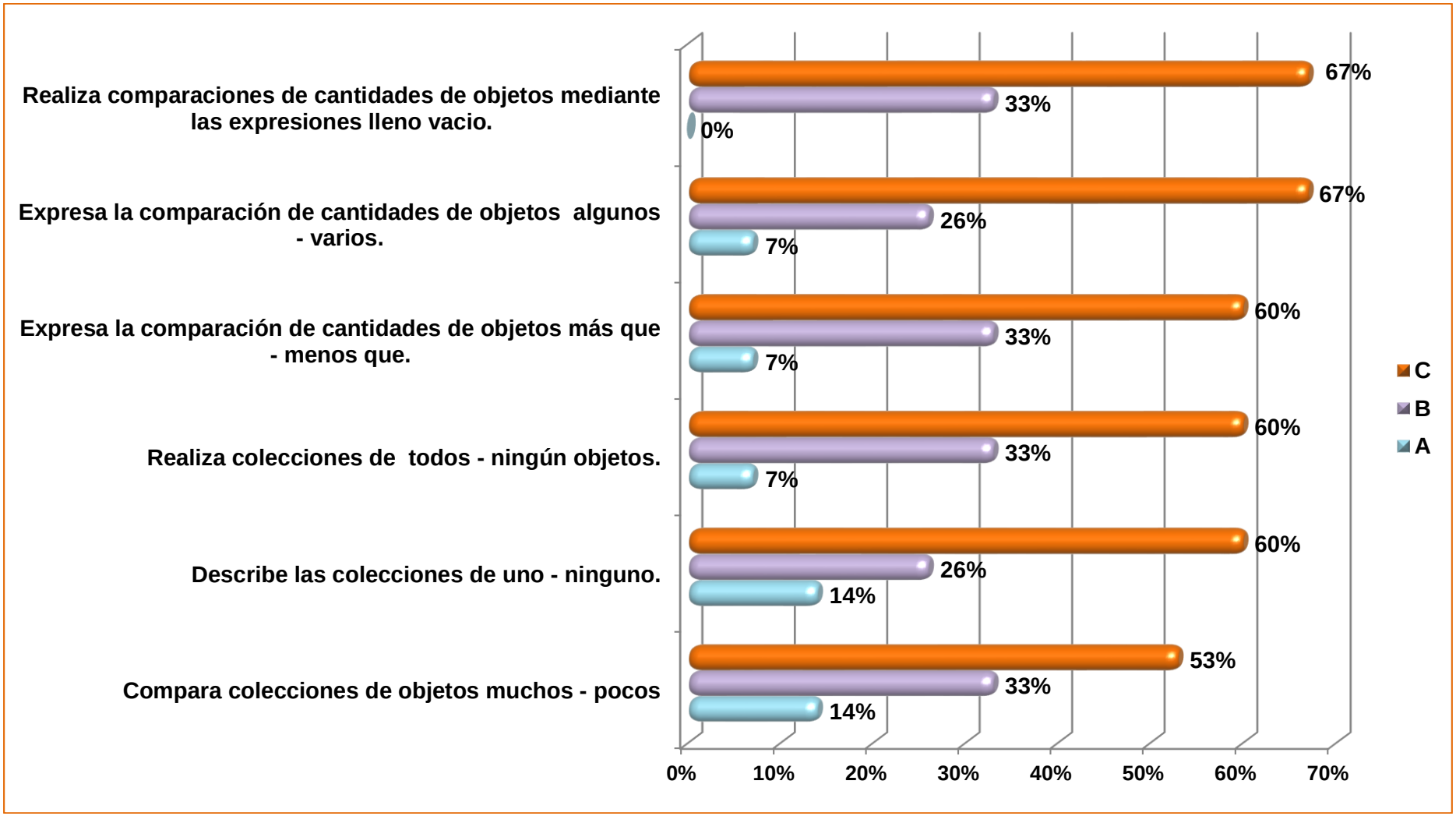


GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada mayo 2017

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

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir la noción de cuantificadores; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial Nº 567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca; se puede notar un bajo de logro en el aprendizaje.

El logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 8%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 31% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 61%; con respecto a una población de 15 niños (100%).

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

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar el programa de juegos "comparando me divierto", para el desarrollo de la noción de cuantificadores, niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta didáctica

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- Institución Educativa Inicial: Nº 567 –Cutervo
- Edad: 4 años
- Número de niños: 15
- Docentes responsables:

ROMY JANINA LIMA MUÑOZ

LIZ CARRANZA MONTENEGRO

- Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga

b) Objetivo:

Desarrollar la noción de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nº 567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan provincia Cutervo Región Cajamarca. Mediante un programa de juegos "Comparando me divierto"

c) Programa:

N°	LISTADO DE JUEGOS
01	Juguemos " los perros y gatos"
02	Juguemos a la dinámica "Simón manda"
03	Juego "al tren de los animales"
04	Juego "las figuras geométricas"
05	Juego "llego una carta".
06	Juego "rueda la pelota"
07	Juego "El bote salva vidas"
08	Juego "los encostalados"
09	Juego "la canasta mágica"
10	Juego "los túneles mágicos"

2.2.2. Componente didáctico

En el presente trabajo académico el componente didáctico a trabajar fue el componente contenido, pues se consideran los juegos. Específicamente la dimensión cognoscitiva del componente contenido.

En este sentido, las actividades propuestas corresponden al componente contenido del proceso enseñanza-aprendizaje, porque el componente contenido es el que tiene como elemento fundamental las competencias las cuales se desagregan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes.

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

2.2.3. Componente didáctico

Como se sabe existen una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación. El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

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

I.- Parte Informativa

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

II.-Aspectos didácticos

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

2.1Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

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

2.3Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo,

contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñes 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:

SESIÓN E – A Nº 01

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juguemos a los perros y gatos
1.6. **Fecha** : 04 mayo 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ

LIZ CARRANZA MONTENEGRO

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, mediante el juego "perro y gatos" mostrando interés al realizarlo

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comparar cuantificadores muchos pocos	Juego " perro y gatos"	Mostrando interés al realizarlo

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	La docente invita a los niños y niñas a jugar con futas de plásticas mediante la canasta revuelta • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de fruta que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué frutas tomaron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos plátanos hay muchos o pocos? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a los perros y gatos con cuantificadores muchos y pocos.**	Canasta siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**Vivenciar con el propio cuerpo** Pedimos a los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas? La docente ejecuta el juego "perros y gatos 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 grupo habrán muchos niños y en el segundo grupo habrán pocos niños. Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer los cuantificados es decir:		10 min 15 minutos	Compara material concreto muchos pocos con precisión

	¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños? ¿En qué grupo no hay ninguno? **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. **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. **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente		10 min.	Representa a través de imágenes las cantidades de muchos pocos con seguridad Dice con sus propias 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?	Interrogantes	5 min.	

SESIÓN E – A Nº 02

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567- Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juguemos a Simón manda
1.6. **Fecha** : 11 de mayo 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ

LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

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

2.3.-CONTENIDO:

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

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• La docente invita a los niños y niñas a jugar a la tienda con etiquetas y envases vacios. • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a Simón manda"**	Canasta siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**Vivenciar con el propio cuerpo** Pedimos a los niños que formen dos grupos, uno de niños y otro de niñas Preguntamos ¿dónde hay más niños o niñas? La docente ejecuta una dinámica "Simón manda". Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer los cuantificados es decir: ¿En qué grupo hay muchos niños? ¿En qué grupo hay pocos niños? **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		10 min 15 minutos	Compara material concreto muchos pocos con precisión Representa a través de material gráfico las

	¿Dónde hay muchos? ,¿Dónde hay pocos? Con los niños repasamos las cantidades pocos y mucho observando los grupos. **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 muchas manzanas y encierra el que tiene pocas manzanas **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente		10 min.	cantidades de muchos pocos con seguridad Dice con sus propias 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 E – A Nº 03

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial:** Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad**: Juego “al tren de los animales”
1.6. **Fecha** : 18 de mayo 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ

LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cantidades de objetos mediante los cuantificadores más qué - menos qué a través del juego “al tren de los animales” con eficacia y autonomía

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa cantidades de objetos cuantificadores más qué - menos qué	Juego “al tren de los animales”	Con eficacia y autonomía

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• La docente invita a los niños y niñas a jugar a la carpintería • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de herramientas que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué herramientas hay en una carpintería? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos herramientas hay? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos al mas donde hay menos.**	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**Vivenciar con el propio cuerpo** 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 mascara 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 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? ¿Qué hemos jugado? ¿Qué animales fueron los que menos subieron? **Manipulación de material concreto** Presentamos material concreto: -Chapas, Piedras - botones, palos		10 min 15 minutos	Compara material concreto más qué menos qué Representa a través de material gráfico las

	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. **Representación gráfica** Se les entregará por grupos siluetas de imágenes iguales y un papelote dibujado dos círculos y un circulo 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 **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente		10 min.	cantidades de más que – menos qué con seguridad Dice con sus propias palabras donde hay más que menos qué en plenaria.
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 E – A Nº 04

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** : Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juguemos con más qué menos qué.
1.6. **Fecha** : 25 de mayo 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ
LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cantidades de objetos mediante los cuantificadores más qué - menos qué a través del juego "las figuras geométricas" con autonomía y participación

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa Cantidades de objetos cuantificadores más qué - menos qué	Juego "lasfiguras geométricas"	Con autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• La docente invita a los niños y niñas a jugar a la zapatería comparando diferentes calzados • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a las figuras geométricas"**	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**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. **Manipulación de material concreto** Presentamos material concreto:	Silbato Tiza patio	10 min	Compara material concreto más qué -menos qué

	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 menos objetos? Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos. **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 regalos y marca donde hay menos regalos. **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente	Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	15 minutos 10 min.	Representa a través de material gráfico las cantidades de más qué menos que. Dice con sus propias palabras donde hay más qué y menos qué en plenaria.
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 E – A Nº 05

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567 - Cutervo
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 - algunos
1.6. **Fecha** : 01 de junio 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:**ROMY JANINA LIMA MUÑOZ
LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de describir las colecciones usando los cuantificadores uno - ninguno participando en el juego "llego una carta" demostrando participación con sus compañeros.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Compara Cantidades de objetos cuantificadores uno – alguno	Juego "llego una carta".	Demostrando participación con sus compañeros.

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• La docente invita a los niños y niñas a jugar al mercado • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a comparar cantidades uno – ninguno**	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**Vivenciar con el propio cuerpo** Salimos al patio y realizamos el juego llego 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 **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 uno – alguno observando los grupos.	Silbato Tiza patio Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	10 min 15 minutos	Compara material concreto uno - alguno Representa a

	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 encontraron. Entregamos a cada niño una hoja de trabajo con las siguientes indicaciones: Pinta donde hay un pez y marca donde hay algunos peces. **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.		10 min.	través de material gráfico las cantidades de uno - ninguno. Dice con sus propias palabras donde hay uno y algunos en plenaria.
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 E – A Nº 06

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juego "rueda la pelota"
1.6. **Fecha** : 08 de junio 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ

LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones de objetos mediante los cuantificadores todos – ninguno a través del juego "rueda la pelota" manifestando agrado ante sus compañeros.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza colecciones de objetos mediante los cuantificadores todos – ninguno.	Juego "rueda la pelota"	Manifestando agrado ante sus compañeros.

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• La docente invita a los niños y niñas a jugar a la granja • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de animales que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿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
PROCESO	**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. 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 ninguno" **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?	Silbato caja pelotas Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	10 min 15 minutos	Compara material concreto todos - ningunos Representa a

	Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay más objetos? Con los niños repasamos las cantidades menos qué observando los grupos. **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. **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente		10 min.	través de material gráfico las cantidades de "todos" "ningunos" Dice con sus propias palabras todos y ninguno comparado las frutas y verduras en plenaria.
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 E – A Nº 07

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juego "El bote salva vidas"
1.6. **Fecha** : 15 de junio 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ
LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar colecciones de objetos mediante los cuantificadores todos – ninguno a través del juego "El bote salva vidas" con autonomía y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comparar cantidades de objetos cuantificadores todos ninguno.	Juego "El bote salva vidas"	Con autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• La docente invita a los niños y niñas a jugar a la librería • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a comparar cantidades todos – ninguno**	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**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 hayan subido al bote salvavidas. **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? Con los niños repasamos las cantidades "todos" "ninguno" observando los	Silbato Tiza patio Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	10 min 15 minutos	Compara material concreto "todos" "algunos"

	grupos. **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 circulo 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: pinta todas las manzanas del árbol y encierra donde no hay ninguna manzana **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente		10 min.	Representa a través de material gráfico las cantidades "todos" "ninguno"
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 E – A Nº 08

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juego los encostalados”
1.6. **Fecha** : 22 de junio 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ

LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de cantidades de objetos mediante los cuantificadores “algunos - varios” mediante el juego los encostalados” con autonomía y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresar la comparación de cantidades de objetos mediante los cuantificadores “algunos - varios”	Juego los encostalados”	Con autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• 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: • ¿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 "algunos" "varios".**	siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**Vivenciar con el propio cuerpo** Salimos al patio y realizamos el juego de los encostalados a cada niño se repartirá un costal para que se coloquen y salten hasta llegar a una meta. Terminada la actividad los niños sentados en U responderán ¿todos llegaron a la meta?, ¿que paso con algunos niños? **Manipulación de material concreto** Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos. Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo ordenen según su	Silbato Tiza patio Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	10 min 15 minutos 10 min.	Compara material concreto al responder "algunos" "varios" Representa a través de material gráfico las cantidades "algunos" "varios"

	clasificación ,para verificar cantidades ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo de objetos ¿Dónde hay algunas chapas? Con los niños repasamos las cantidades "algunos" "varios" observando los grupos. **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 algunos animales de la granja y pinta varias aves **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente			Dice con sus propias palabras algunos - varios en plenaria.
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 E – A Nº 09

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juguemos a comparar cantidades lleno - vacío
1.6. **Fecha** : 22 de junio 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ
LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar comparaciones de cantidades de objetos mediante los cuantificadores lleno – vacio a través del juego "la canasta mágica" con responsabilidad y creatividad.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identificar cantidades de objetos cuantificadores lleno – vacio	Juego "la canasta mágica"	Con responsabilidad y creatividad

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• La docente invita a los niños y niñas a jugar lo que hay dentro de la cajita mágica (contiene : muñeca, ollitas, carros, aviones) • A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? • ¿Cuántos productos hay? • **PROPÓSITO: "Hoy Jugaremos a comparar cantidades lleno - vacío.**	Caja mágica siluetas	10 min.	Muestra interés durante la actividad
PROCESO	**Vivenciar con el propio cuerpo** Salimos al patio y realizamos el juego de la canasta mágica El en patio se colocara canasta donde los niños elegirán a que canasta mágica entrará. Al final de juego una canasta estuvo vacía porque no les agrado ingresar. **Manipulación de material concreto** Presentamos material concreto: Chapas, Piedras, botones, palos, animales de plásticos.	Silbato Tiza patio Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	10 min 15 minutos	Compara material concreto lleno - vacío

	Preguntamos ¿Qué observamos? 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. **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) 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. **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente		10 min.	Representa a través de material gráfico las cantidades de lleno - vacío. Dice con sus propias palabras donde lleno - vacío en plenaria.
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 E – A Nº 10

I.- **DATOS INFORMATIVOS**:

1.1. **Institución Educativa Inicial** **:** Nº 567 - Cutervo
1.2. **Nivel Educativo** : Inicial
1.3. **Sección** : Única
1.4 **Área Curricular** : matemática
1.5. **Denominación de la actividad** : Juego "la canasta mágica"
1.6. **Fecha** : 29 junio 2017
1.7. **Duración** : 50 minutos
1.8. **Docentes** **:** ROMY JANINA LIMA MUÑOZ
LIZ CARRANZA MONTENEGRO

II. **ASPECTOS DIDÁCTICOS**:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar comparaciones de cantidades de objetos mediante los cuantificadores lleno – vacío a través del juego "la canasta mágica" con autonomía y participación.

2.3.-CONTENIDO:

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza comparaciones de cantidades de objetos mediante los cuantificadores lleno – vacío	Juego "los túneles mágicos"	Con autonomía y participación

2.5.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	• 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: • ¿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
PROCESO	**Vivenciar con el propio cuerpo** Salimos al patio y realizamos el juego los túneles mágicos" El en patio se colocaran dos túneles mágicos de los cuales al toque del silbato los escogerán un túnel donde esconderse Al final de juego los niños expresaran cual túnel estuvo lleno y cual vacío porque no les agrado ingresar. **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 ¿Qué taper está lleno? ¿Qué taper está vacío Con los niños repasamos las cantidades lleno – vacío qué observando los grupos. **Representación gráfica**	Silbato Tiza Patio túnel Chapas Piedras Botones Palos Animales plásticos	10 min 15 minutos 10 min.	Compara material concreto lleno - vacío Representa a través de material gráfico las cantidades de lleno - vacío.

	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) 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. **Verbalización** • Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente			Dice con sus propias palabras lleno – vacío en plenaria.
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Interrogantes	5 min.	

2.3. Evaluación de salida

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

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	NOCIÓN DE CUANTIFICADORES					
		1. Compara colecciones de objetos **muchos–pocos**	**2.** Describe las colecciones de **uno - alguno.**	**3.** Realiza colecciones de **todos- ningún** objetos.	**4.** Expresa la comparación de cantidades de objetos **más que – menos qué.**	**5.** Expresa la comparación de cantidades de objetos **algunos - varios.**	**6.** Realiza comparaciones de cantidades de objetos mediante las expresiones **lleno - vacio**
1	ANA MIREYLA	A	A	B	A	B	B
2	NELSON JOSÉ	A	A	A	A	A	A
3	FABIAN DAYRO	B	B	C	C	B	C
4	DAYER JOEL	A	A	A	A	A	A
5	SAMIR ALEXANDER	A	A	A	A	A	A
6	GHILLARY ARIANA	A	A	A	A	A	A
7	MAYLIN YARELI	A	A	A	A	A	A
8	JHOHANA NATANIEL	A	A	A	A	A	A
9	KELVIN ELI	B	A	B	A	B	B
10	LESLY RUBITH	A	A	A	A	A	A
11	YOSELIN ERESVITA	A	A	A	A	A	A
12	DARWIN ADENIR	A	A	A	A	A	A
13	CRISTIAN ALEXANDER	A	B	A	B	A	A
14	MAYRA	A	A	A	A	A	A

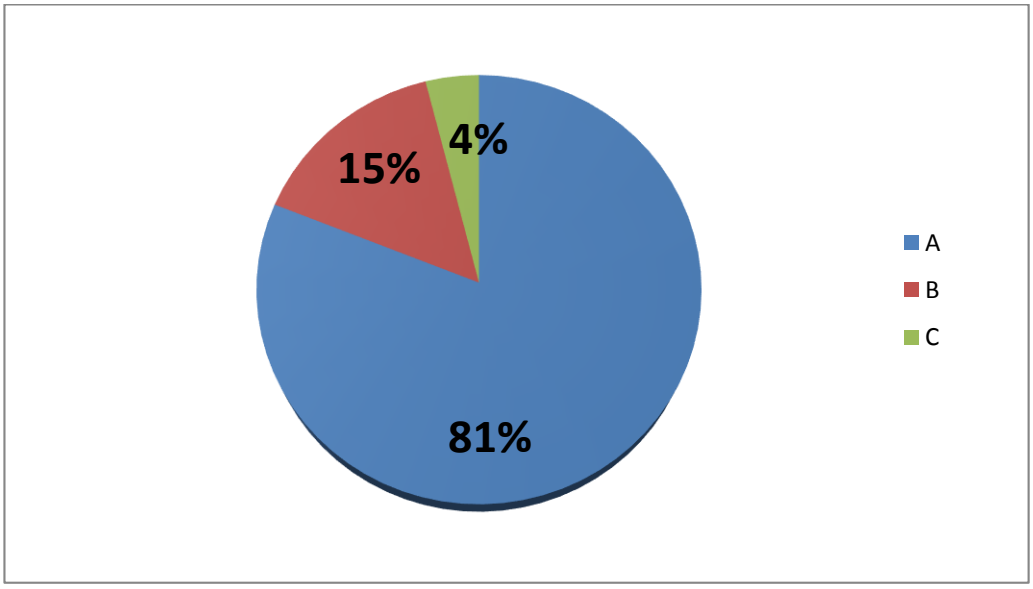
15	PIERO ALDAIR	A	A	A	B	C	A
PUNTAJE	**A**	13	13	12	12	12	12
	B	2	2	2	2	3	2
	C	0	0	1	1	0	1
PORCENTAJE	**A**	86%	86%	79%	79%	79%	79%
	B	14%	14%	14%	14%	21%	14%
	C	0%	0%	7%	7%	0%	7%

Fuente: Evaluación salida julio 2017

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

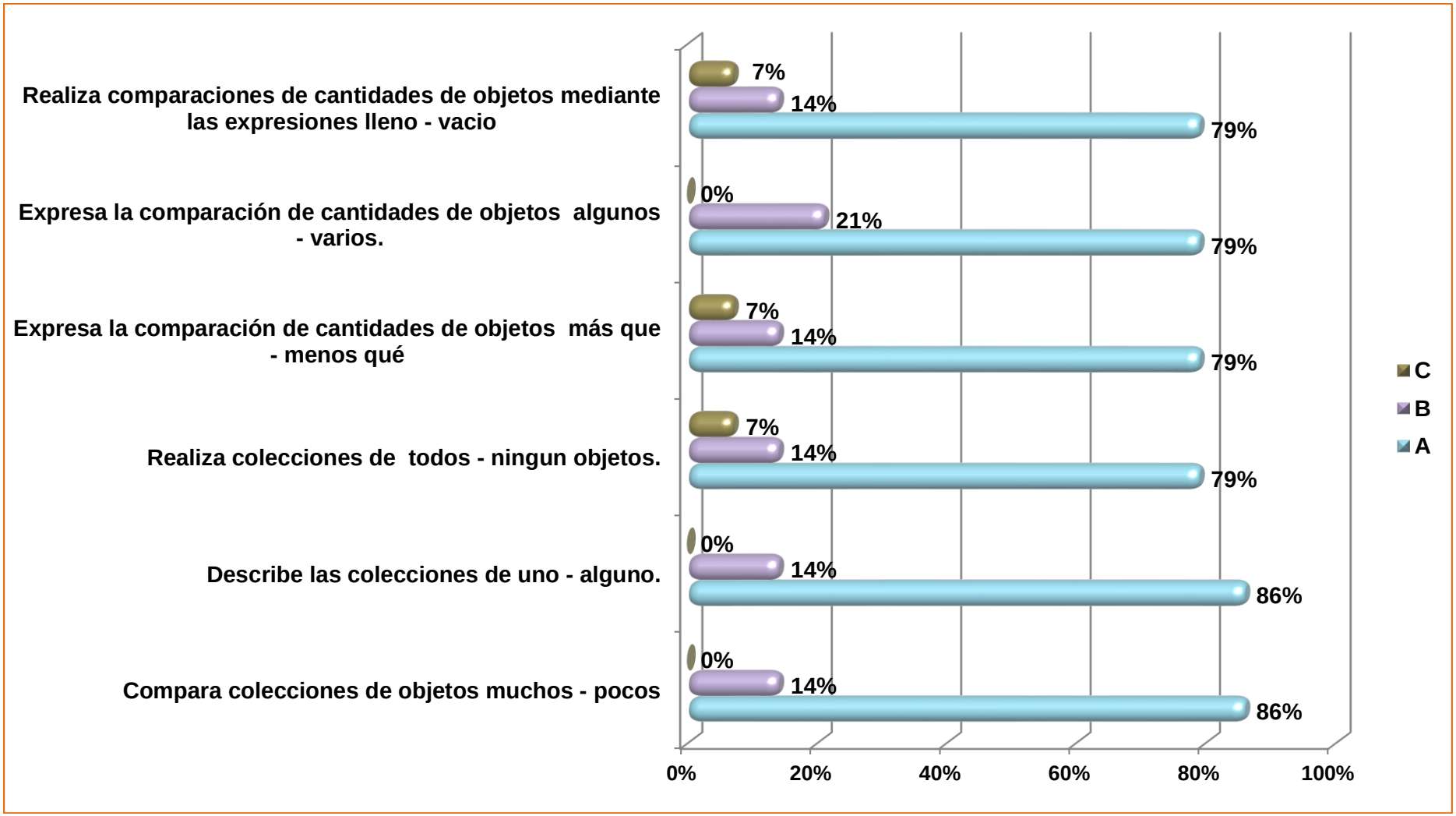
		NOCIÓN CUANTIFICADORES						PROMEDIO
	INDICADORES	1. Compara colecciones de objetos **muchos – pocos.**	2. Describe las colecciones de **uno - alguno.**	3. Realiza colecciones de **todos** – **ningún** objetos.	4. Expresa la comparación de cantidades de objetos **más que menos qué.**	5. Expresa la comparación de cantidades de objetos. **alguno - varios**	6. Realiza comparaciones de cantidades de objetos mediante las expresiones **lleno - vacío**	
ESCALA DE VALORACIÓN	A	13	13	12	12	12	12	81%
		86%	86%	79%	79%	79%	79%	
	B	2	2	2	2	3	2	15%
		14%	14%	14%	14%	21%	14%	
	C	0	0	1	1	0	1	4%
		0%	0%	7%	7%	0%	7%	

GRÁFICO CIRCULAR EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen evaluación salida Julio 2017

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen evaluación salida julio 2017

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

En el cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir la noción de cuantificadores; luego de haberse aplicado el programa de juegos "comparando me divierto", en los niños de 4 años de la I.E.I. Nº 567 "Casa Hogar de María" Barrio San Juan provincia Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

El logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 81%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 15% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 4%; todo con respecto a una población de 15 niños (100%).

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

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos "comparando me divierto", encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de cuantificadores de los niños de cuatro años.

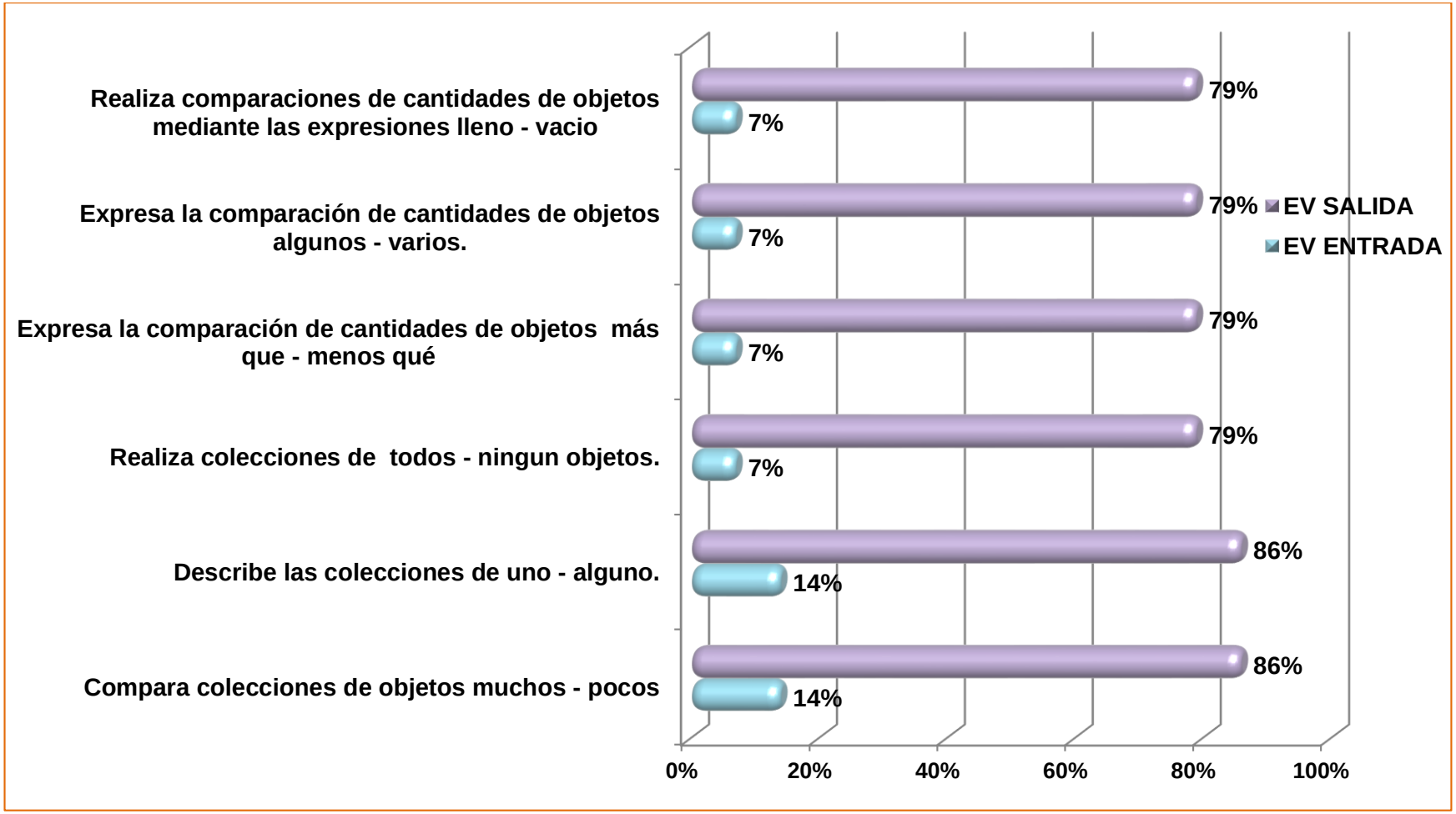
2.4. Resultados finales

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

N°	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
01	Compara colecciones de objetos muchos – pocos	2	14%	13	86%	72%
02	Describe las colecciones de uno - alguno	2	14%	13	86%	72%
03	Realiza colecciones de todos - algunos objetos.	1	7%	12	79%	72%
04	Expresa la comparación de cantidades de objetos más que- menos qué.	1	7%	12	79%	72%
05	Expresa la comparación de cantidades de objetos alguno - varios.	1	7%	12	79%	72%
06	Realiza comparaciones de cantidades de objetos mediante las expresiones lleno – vacío.	0	0%	12	79%	79%
PROMEDIO						73%

Fuente: Evaluación de entrada y salida mayo a julio 2017

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida mayo a julio 2017

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

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos “comparando me divierto”, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 73%.

Se observan que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 8%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 81%; respecto de una población de 15 niños (100%); quienes comparan colecciones de objetos muchos–pocos, describen las colecciones de uno – alguno, realizan colecciones de todos–ningunos objetos, expresan la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué, expresan la comparación de cantidades de objetos algunos – varios, realizan comparaciones de cantidades mediante las expresiones lleno - vacío.

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 0% al 14%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos “comparando me divierto”, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 79% y 86%.

Según los resultados obtenidos, los 15 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su noción de cuantificadores.

CONCLUSIONES
Y
RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo de la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de la I.E.I. Nº 567 “Casa Hogar de María” Barrio San Juan, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños realizan colecciones de todos - algunos objetos, expresan la comparación de cantidades de objetos más que- menos qué, expresan la comparación de cantidades de objetos alguno – varios, realizan comparaciones de cantidades de objetos mediante las expresiones lleno – vacío.

- Se diseñó y aplicó un programa de juegos “comparando me divierto” basado en la Teoría constructivista del juego por Vygotski, para desarrollar la noción de cuantificadores.

- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la noción de cuantificadores, después de aplicar la evaluación de salida, el logro de aprendizaje se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) estos logros se deben a la aplicación de un programa de juegos “comparando me divierto”, donde los niños comparan colecciones de objetos muchos – pocos, describen las colecciones de uno - alguno.

- 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 con un promedio del 72% y 79%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos “comparando me divierto”, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones

- A los docentes de la I.E.I. Nº 567 “Casa Hogar de María” Barrio San Juan, Provincia Cutervo, Región Cajamarca, se le sugiere aplicar el programa de juegos “comparando me divierto”, 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.

- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación del programa de juegos “comparando me divierto”, para el desarrollo de la noción de cuantificadores, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

- El programa de juegos “comparando me divierto”, son necesarias para mejorar la noción de cuantificadores porque ayudan al niño a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos conocimientos en comunicación y fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.

- El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje de la noción de cuantificadores, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias de la noción de cuantificadores, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cuatro años.

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.
- Chadwick, M. (1990) Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
- Cofre, A. (1981) Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- Dirección de educación preescolar (1984) Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- Duffelmeyer, F. (2002) Alphabet activities on the Internet. (Teaching Ideas). The Reading Teacher, (April 2002), 55, i7, pp. 631(5).
- Fernández, José (1995).Didáctica de la matemática en la educación infantil
- Gálvez, G. (1985). La didáctica de las matemáticas en Parra, Saiz op.cit. Lerner, D. (1992). La matemática en la escuela. Buenos Aires: AIQUE.

- Kelly, K.; Schorger, J. (2001). "Let's Play 'Puters": Expressive Language Use at the Computer Center. Information Technology in Childhood Education Annual, (Annual 2001) pp. 125.
- Peltier, M. L. (1995). Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia. México.
- Vallés Tortosa, C. (1995) Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.
- Vargas de Zuzunaga (1995) Manual de evaluación preescolar guía para el profesor. Perú.

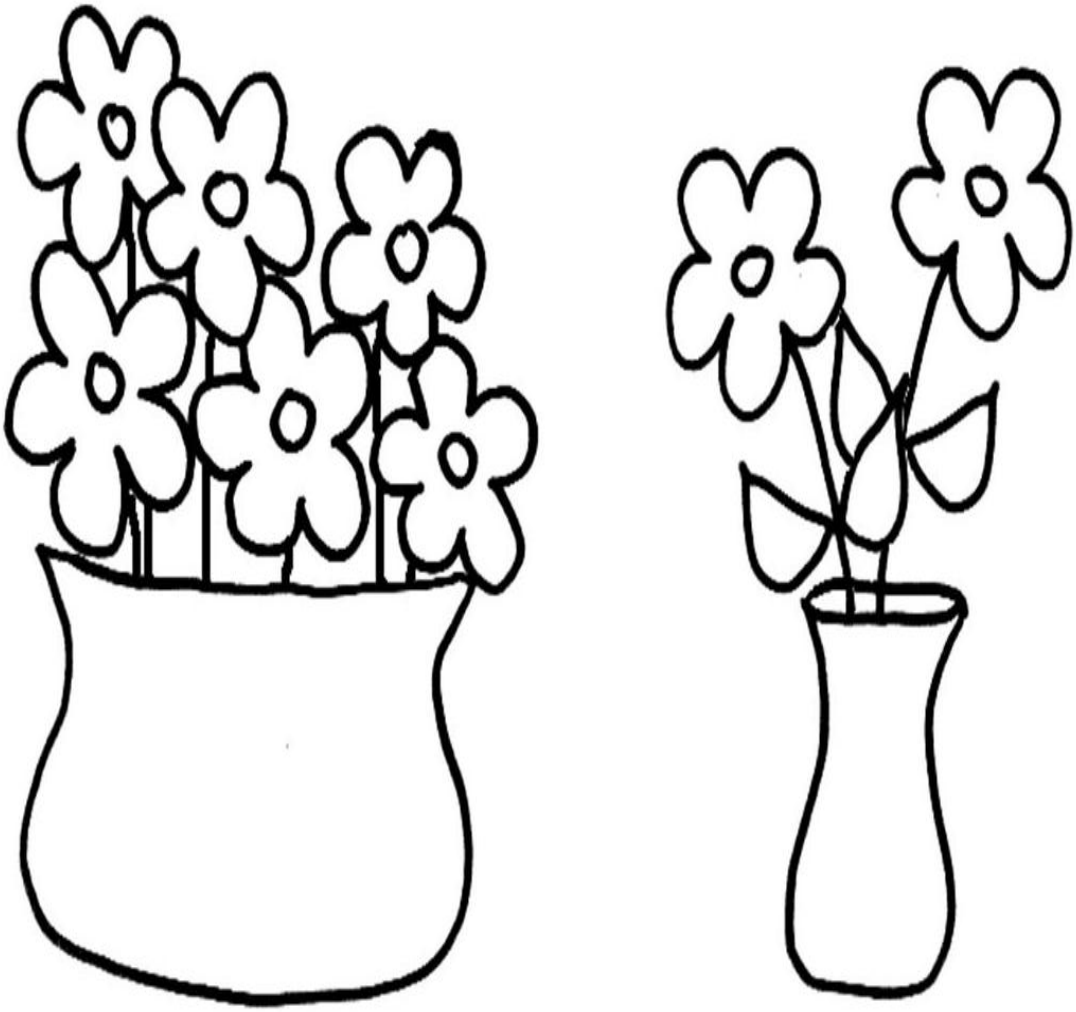
ANEXOS

FICHA DE TRABAJO Nº 01

“Jugamos a reconocer mucho y poco”

Nombres y Apellidos:……

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

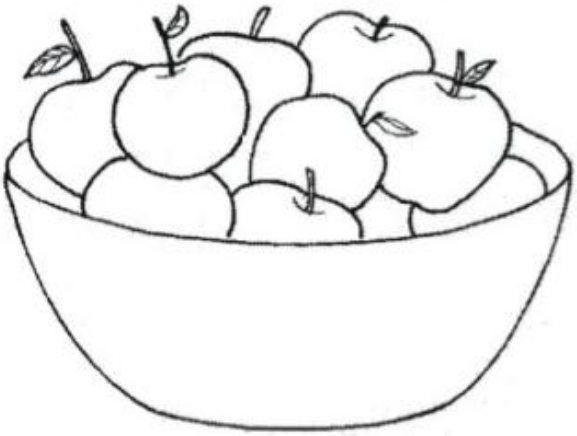


FICHA DE TRABAJO Nº 02

“Juguemos a comparar objetos muchos y pocos”

Nombres y Apellidos:……

Consigna: Colorea el dibujo que presenta muchas manzanas y encierra el que tiene pocas manzanas



FICHA DE TRABAJO N° 03

"Jugamos a comparar más qué – menos qué"

Nombres y Apellidos:……

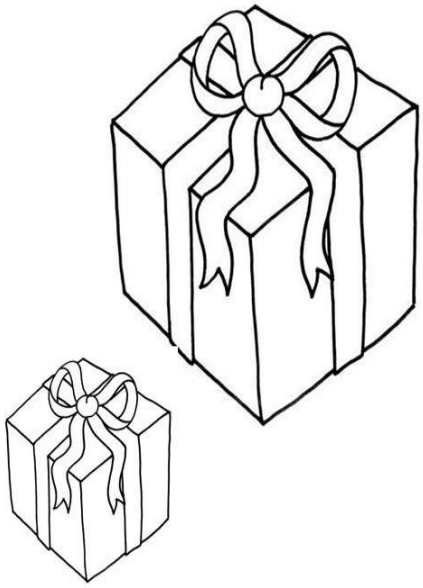
Consigna: Colorea de amarillo el árbol que tiene menos hojas y de verde el que tiene más hojas.

FICHA DE TRABAJO N° 04

"Jugamos con más qué – menos qué"

Nombres y Apellidos:……

Consigna: Encierra donde hay más regalos y marca donde hay menos regalos

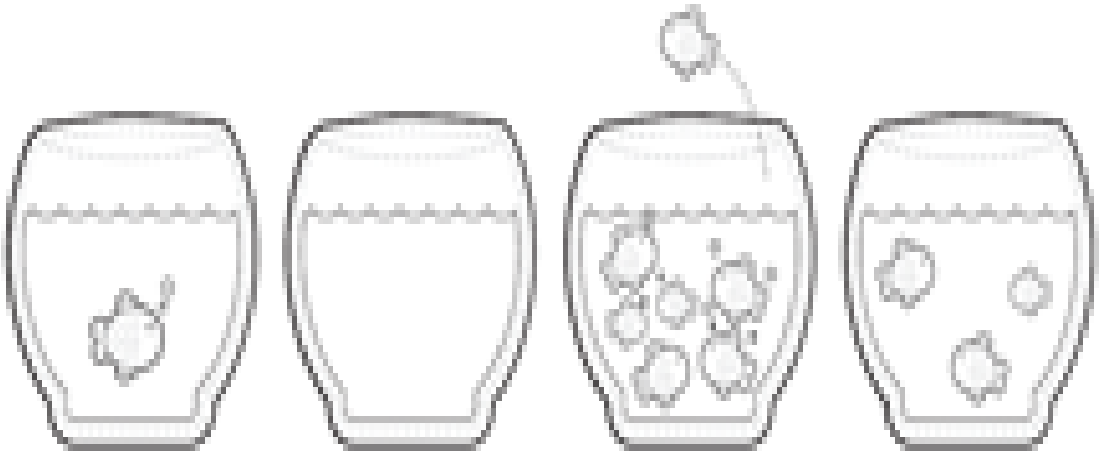


FICHA DE TRABAJO N° 05

“Jugamos a comparar uno - alguno”

Nombres y Apellidos:……

Consigna: Pinta donde hay un pez y marca donde hay algunos peces



FICHA DE TRABAJO N° 06

"Jugamos a cuantificadores todos – ninguno"

Nombres y Apellidos:……

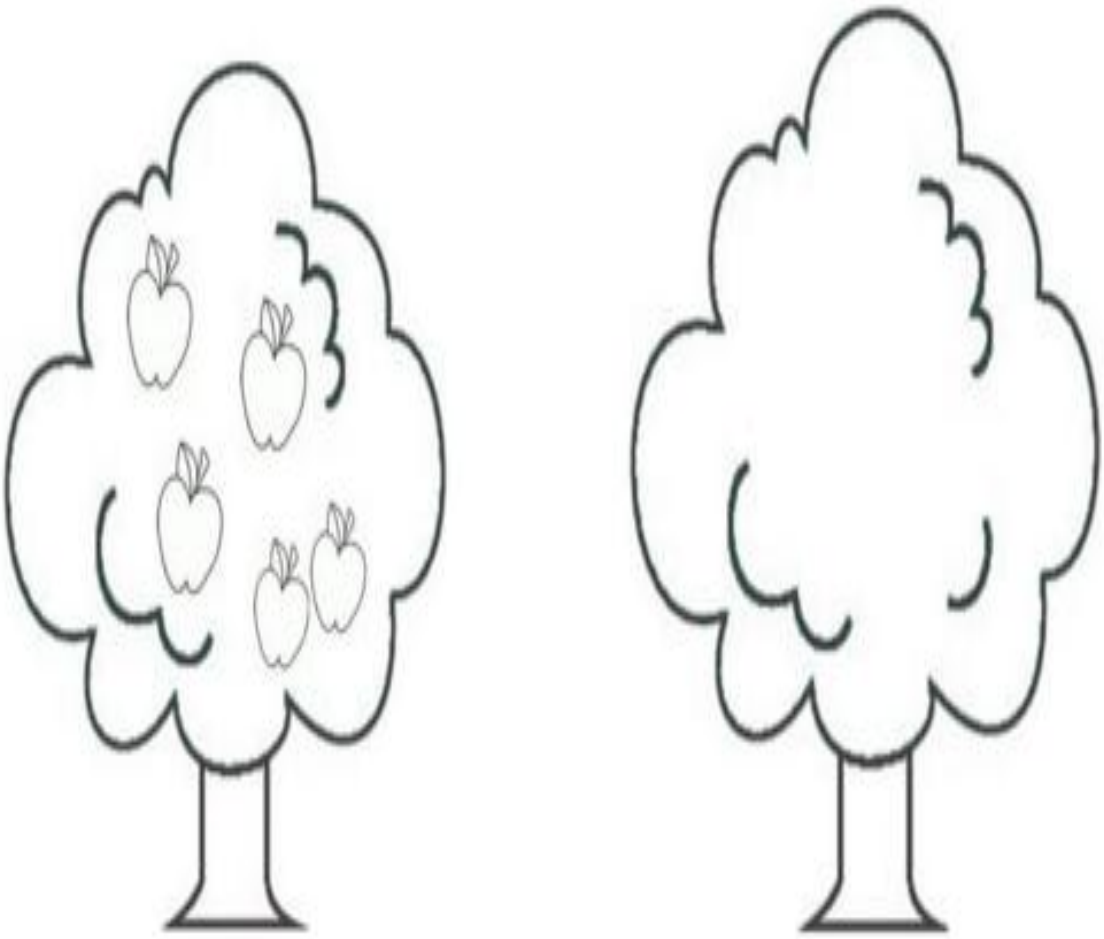
Consigna: Encierra el árbol donde hay todas las frutas de color amarillo y encierra el árbol donde no hay ninguna fruta.

FICHA DE TRABAJO N° 07

"Jugamos a comparar todos – ninguno"

Nombres y Apellidos:……

Consigna: pinta todas las manzanas del árbol y encierra donde no hay ninguna manzana

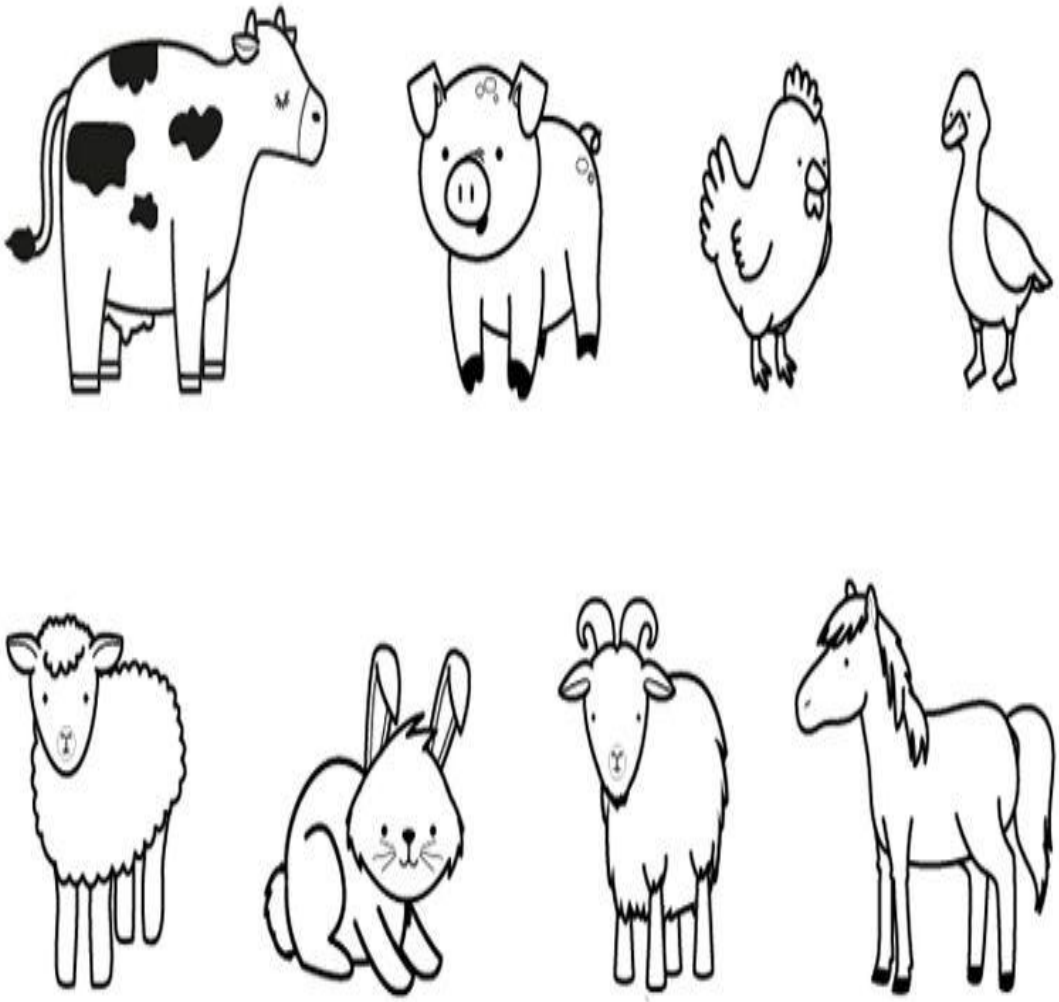


FICHA DE TRABAJO N° 08

"Jugamos a comparar cantidades algunos varios"

Nombres y Apellidos:……

Consigna: Encierra algunos animales de la granja y pinta varias aves



FICHA DE TRABAJO N° 09

"Jugamos a comparar lleno - vacío"

Nombres y Apellidos:……

Consigna: Marca el vaso lleno y encierra el vaso vacío

FICHA DE TRABAJO N° 10

"Jugamos a comparar lleno - vacío"

Nombres y Apellidos:……

Consigna: Encierra la canasta llena y marca con (x) la canasta vacía

Fotografías

NIÑOS TRABAJANDO CON MATERIAL CONCRETO

NIÑOS TRABAJANDO HOJAS DE TRABAJO

NIÑOS TRABAJANDO SU HOJA DE TRABAJO