

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**



Programa “Matefácil” para competencias matemáticas en niños de 5 años, Institución N° 400 – Bambamarca, 2019.

Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Paredes Arévalo, Olga Leonor

Asesora:

Varas Boza Lucy Joanet

Nuevo Chimbote – Perú

2019

PORTADA

INDICE

PALABRAS CLAVE	i
TÍTULO	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT.....	iv
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	1
1.1.1. Antecedentes.....	1
1.1.2. Fundamentación Científica.....	4
1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	28
1.3. PROBLEMA.....	29
1.4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES... ..	32
1.5. HIPÓTESIS	35
1.6. OBJETIVOS.....	35
2. METODOLOGÍA	36
2.1. Tipo y Diseño de la Investigación:	36
2.2. Población y Muestra	37
2.3. Técnicas e Instrumentos de Evaluación:	37

3. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	38
4. RESULTADOS.....	38
5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	51
6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	54
BIBLIOGRAFÍA	56
ANEXOS.....

PALABRAS CLAVE

Tema	Programa “Matefácil” Competencias matemáticas
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS:

Teme	“Matefácil” Program Math skills
Speciality	Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Líneas de Investigación	Área	Sub Área	Disciplina
Tería y métodos Educativos	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

TÍTULO

**Programa “Matefácil” para competencias matemáticas en niños de 5 años,
Institución N° 400 – Bambamarca, 2019.**

TITLE:

**“Matefácil” program for mathematical competitions in children of 5 years,
Institution N ° 400 - Bambamarca, 2019.**

RESUMEN

El desarrollo de esta investigación es de tipo Explicativa con diseño pre experimental, por cuanto se busca explicar la causa, efecto del programa a ejecutar, Programa “Matefácil”, en el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños integrantes del grupo poblacional, quienes al mismo tiempo han sido seleccionados como el grupo de muestra, con el que se trabajará la corroboración de la hipótesis mediante una evaluación en dos momentos fundamentales, tanto en el inicio como al final de la investigación, evaluación que consta de diecisiete interrogantes, las mismas que nos permite evidenciar el desarrollo y por consecuencia también haber logrado un avance en las competencias matemáticas que alcancen nuestros estudiantes de 5 años de edad N° 400 de la comunidad El Enterador – Bambamarca, durante el año 2019. Este tipo de investigación obedece al tipo de investigación explicativa.

ABSTRACT

The development of this research, whose objective is to determine to what extent to apply the “Matefácil” Program, in the development of mathematical competences in the children who are members of the population group, who at the same time have been selected as the sample group, with the that the corroboration of the hypothesis will be worked through an evaluation in two fundamental moments, both at the beginning and at the end of the investigation, an evaluation that consists of seventeen questions, the same ones that allow us to demonstrate the development and achievement of the mathematical competences that they reach our students of the age of 5 years N ° 400 from the community El Enterador - Bambamarca, during the year 2019. This type of research obeys the type of explanatory research.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

En el desarrollo de la presente investigación se ha encontrado algunos estudios que tienen relación con el tema tratado, los cuales se mencionan a continuación.

1.1.1. Antecedentes:

En la planificación y elaboración del presente estudio han existido importantes trabajos que nos permitieron tener referencias significativas en la elaboración de nuestra investigación; trabajos que citamos a continuación:

Córdoba (2016). Desarrolló un trabajo de investigación sobre una “Propuesta Didáctica” que se aplica a la enseñanza de las capacidades, en este caso matemáticas, dicha investigación fue presentada ante la Universidad de Medellín; concluyendo que dicha propuesta es un plan de acción; que ha motivado de manera muy significativa en aquellos procesos de carácter didácticos y pedagógicos ubicados en las sesiones de aprendizaje desarrollados con los estudiantes; quienes en las diferentes situaciones de su vida cotidiana formuladas como parte de las actividades pedagógicas, desarrollaron aprendizajes y conocimientos, utilizando los conocimientos básicos de las matemáticas de manera muy dinámica y creativa; sobre todo porque en cada situación planteada, haciendo uso de los materiales concretos previamente estructurados, lograban resolver ejercicios matemáticos planteados de acuerdo a su edad. Lo que resultó aún más significativo fue que cada situación planteada, eran situaciones con las que los niños estaban familiarizados por los que les despertaba más su interés motivándolos en buscar alternativas diversas de solución.

Sánchez (2016). Desarrolló su trabajo de investigación; sobre las dinámicas didácticas con actividades lúdicas y de juego y su influencia de éstas, en el aspecto de su aprendizaje los niños de inicial de la I.E. N° 039, Calquis ubicada en San Miguel. Esta investigación sirve para poder identificar en que grado de aprendizaje y conocimientos alcanzan los niños. Al comparar los resultados del pre -test y del post- test, se puede observar que una aplicación de Dinámicas Didácticas tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa de estudio, en este estudio se puede apreciar que los niños aprendieron a ser responsables, a expresarse de una mejor manera utilizando mayor claridad y una mejora en la fluidez, como también, a ser empáticos y tener tolerancia. Cuando se compara los test si se puede apreciar de manera clara un cambio significativo en varios aspectos por lo que se puede concluir que la aplicación de Dinámicas Didácticas ayuda a los niños de una manera integral ya que los niños mostraron varias mejoras en distintos rubros o dinámicas que fueron programadas para las actividades pedagógicas.

García (2015), desarrolló su tesis sobre la influencia de los Juegos educativos en el aprendizaje del área de Matemática, trabajo que lo realizó en niños del nivel de educación primaria; en el cual concluye que este estudio de tipo cuasi experimental, resultó un trabajo muy satisfactorio, puesto que al aplicar los juegos educativos, durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje del área de Matemática; los estudiantes del grupo muestra obtuvieron resultados bastante favorables, en comparación con los del grupo control, ya que logaron bastante mejora en cuanto a la adquisición de conocimientos matemáticos, concluyendo así que las actividades donde el juego está presente, resultan ser actividades de mucha motivación en la adquisición y construcción de nuevos saberes y conocimientos.

Nolasco (2015). Desarrolló un trabajo de investigación basado en el Jugo como estrategia pedagógica para lograr el desarrollo y fortalecimiento de capacidades y competencias matemáticas en alumnos de 05 años de nivel inicial; presentada ante la Universidad San Ignacio de Loyola, concluye que el juego previamente planificado y orientado, resulta una herramienta fundamental para el despliegue de potencialidades en los estudiantes, principalmente en las competencias del área de matemática y su desarrollo; ya que a través del juego, actividad de preferencia absoluta de los niños en edad del nivel inicial.

Caro (2015). En su tesis realizada sobre actividades pedagógicas donde el aprendizaje de noción de número y cantidad en niños de educación inicial, dicha investigación fue presentada en Colombia; arriba a las conclusiones siguientes: la propuesta planteada, únicamente era verificable a través de la realización práctica de las actividades pedagógicas; de tal manera las sesiones de aprendizaje propuestas permitieron poner en práctica las diversas situaciones matemáticas, así como su viabilidad y dificultades de las mismas; lo que nos permitió evidenciar el nivel de logro de los desempeños de los estudiantes. Así la propuesta planteada resultó ser una herramienta muy eficaz para lograr los objetivos de aprendizaje de la noción de número y cantidad en los niños participantes; así como motivar y despertar el interés del aprendizaje de las matemáticas ya que resulta una propuesta integradora, innovadora y divertida; en la que los niños se integran al trabajo de manera dinámica y enriquecedora para el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos. Pero sobre todo la ejecución de la propuesta, tenía como objetivo general Desarrollar una propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número y cantidad en preescolares; objetivo que ha sido logrado, tal como se evidencia en los diferentes capítulos y cuadros de resultados presentados en el trabajo.

Sánchez (2014), desarrolló su tesis sobre los Juegos como herramienta didáctica que se utiliza para enseñar matemática; dicho trabajo de investigación fue aplicado en 29 alumnos de segundo grado de educación básica o primaria. En dicho trabajo se consideró a realización de sesiones de aprendizaje y entrevistas abiertas, orientadas a los 29 niños; quienes en un inicio al culminar las sesiones y entrevistas respectivamente evidencian que su aprendizaje de las matemáticas, es de manera memorística sin motivación por el conocimiento y aprendizaje de la misma, al contrario, la gran mayoría de estudiantes, consideran al área de matemática como la más difícil y aburrida. En tal sentido se propuso la aplicación del Programa de Juegos Didácticos a fin de despertar el interés y motivación por el área, así como por los nuevos aprendizajes, aspecto que se logró de manera satisfactoria.

1.1.2. Fundamentación Científica:

1.1.2.1. Teorías que fundamentan el desarrollo del presente trabajo:

En la ejecución del proyecto de investigación se tuvo en cuenta las siguientes teorías:

A. Teoría psicogenética o cognoscitiva de Jean Piaget (1896-1980).

En esta teoría Piaget afirmó que el aprendizaje es un proceso de modificación interna, con cambios no solo cualitativos sino también cuantitativos. Piaget insiste en que las acciones que realizan los docentes deben satisfacer las necesidades y particularidades de los estudiantes para asegurar una correcta interacción entre los estudiantes, y este comportamiento es el resultado del proceso

interactivo entre la información ambiental y los temas de actividad.

Discutir sobre lo que dijo es fácil de aprender. El conocimiento es el resultado de la interacción entre sujeto y objeto, esta experiencia permite a los niños hacer preguntas, explorar el entorno circundante y controlar libremente su imaginación y creatividad. Dado que el aprendizaje, el tacto, el sentimiento y la manipulación del niño le ayudan a construir su propio aprendizaje, las personas decentes debemos contribuir a su desarrollo aportando abundantes materiales de hormigón de las aulas, palos, platos, piedras, etc. Botones, tapones, tops, mentiras, semillas y el entorno nos brindan todo el contenido, por lo que su aprendizaje no solo es cuantitativo, sino también cualitativo.

También nos dice que descubren y cometen los mismos errores, y todo esto forma parte del aprendizaje.

Hizo hincapié en el impacto de un entorno estimulante, en lugar del impacto de un entorno severo en el crecimiento de los niños. Los dos conceptos principales del sistema de Piaget son asimilación y clasificación. Por otro lado, la adaptabilidad se refiere a la forma en que los niños adquieren experiencia en su propio nivel operativo y transforman la experiencia ajustándola a nuevos datos. Piaget nos proporciona una serie de formas en las que los niños deben comprender la causalidad. El primero es el animismo, es decir, estén vivos o no estos objetos, los niños los tratan como objetos animados. La siguiente

etapa es el artificialismo, según el cual todos los eventos están controlados por entidades humanas.

Piaget observó el comportamiento de sus tres hijos y llegó a la conclusión de que cuando alguien hacía algo que el niño ya sabía hacer, imitaba la misma acción. Por otro lado, cuando la acción de una persona no está en el repertorio del niño, este la codificará, almacenará y repetirá después de un tiempo.

Para Jean Piaget; las actividades que realizan los niños al jugar; son formas de conductas típicas, necesarias y potencialmente importantes en el desarrollo integral de los niños, actividades que lamentablemente la escuela y los docentes tradicionales no han sabido aprovechar para potenciar el desarrollo de conocimientos e os niños.

En los distintos niveles de la EBR, los docentes debieran hacer uso de los juegos en sus diversas formas (libres, estructurados, no estructurados, juego en los sectores; etc.) como una estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de aprender; puesto que el niño jugando va adquiriendo conocimientos que irán transformándose en capacidades y competencias.

Según su teoría los niños aprenden haciendo; es decir de las experiencias vivenciadas, en contacto directo con los objetos y nosotros los docentes debemos ayudar a construir cada etapa de su vida.

Las diferentes actividades de juego que los niños realizan, les permiten a éstos adquirir un mejor conocimiento y comprensión de todo lo que le rodea; a la vez que le va

dando posibilidades de descubrir nociones que le favorecerán aprendizajes y conocimientos que vaya construyendo en el futuro.

En las aulas del nivel inicial; así como en los primeros grados de la primaria; el niño deberá fortalecer sus actividades y experiencias haciendo uso de material concreto; esto le permitirá desarrollar y ejercitar de manera más adecuada sus sentidos, puesto que al estar en contacto concreto con la realidad, tendrá la oportunidad percibir todo cuanto sea posible de cada objeto, puesto que lo manipula, huele, siente y explora directamente.

Por ello será necesario dar la posibilidad a los niños y niñas que al jugar o ponerse en contacto con lo que le rodea, tratar de que pongan en actividad la mayor cantidad posible de sentidos, así sus conocimientos serán más enriquecedores; es necesario contar en el aula con diferentes tipos de materiales ya sea estructurados como no estructurados para que de esta manera los niños tengan mayores posibilidades de aprender y conocer.

Así, los niños y niñas irán asimilando con mayor facilidad el desarrollo de su pensamiento lógico, puesto que de manera gradual irán pasando de lo concreto a lo abstracto. (Calero, 1998).

Piaget manifiesta que los juegos que realizan los niños fortalecen eficiente y eficazmente el desarrollo de su aprendizaje, aprendizaje que es enriquecedor puesto que el juego es una actividad innata y natural en los niños, lo que significa un aprendizaje continuo y permanente, tanto

en el aspecto cognitivo, psicomotor, así como en el afectivo y social.

Este autor, realiza sus estudios, los mismos que los sustenta en los periodos o estadios que logró establecer de acuerdo a los grupos etáreos de desarrollo del ser humano. En el desarrollo del presente trabajo de investigación, por la edad que tienen los niños integrantes de nuestro grupo poblacional y muestra; éstos pertenecen al grupo o etapa del Juego Simbólico; el mismo que se caracteriza fundamentalmente por el egocentrismo con el que actúan los niños de esta edad.

La forma cómo los niños de esta edad, empiezan a comprender el mundo que los rodea mediante a través de sus diversas actividades de juego; puesto que es ésta actividad uno de los medios más eficaces que les permite a los pequeños expresar y satisfacer sus necesidades; tanto individuales como sociales.

B. Teoria de Vygotsky o teoría socio-cultural .

"Enfatiza los orígenes sociales de los procesos mentales avanzados desde una perspectiva social e histórica, y enfatiza el papel del lenguaje y su conexión con el pensamiento. Por lo tanto, dice que debido a la interacción y ayuda de los demás, una persona puede trabajar y actuar de una manera que yo no puedo". Resuelve la tarea de una manera y a un nivel solo ". En otras palabras, los niños crecen y crecen en un entorno socializado y culturalmente diverso, que les ayuda a crear oportunidades que contribuyan a su formación integral.

La comunicación y el diálogo entre el maestro y el niño es para ayudar al niño a establecer o desarrollar nuevos conceptos para lograr otros métodos más complejos o avanzados. Mediante el uso de dinámicas de enseñanza basadas en juegos, los niños pueden comunicarse y aprender en el entorno social y cultural del aula. (MED, 2009).

Los estudios realizados por Vygotsky se fundamentan en el desarrollo del lenguaje y del pensamiento; en el que el lenguaje es el vehículo o vía fundamental que permite la construcción y desarrollo del pensamiento del niño; así afirma este autor, que la adquisición del lenguaje se produce de manera independiente y anticipada a la formación y desarrollo cognitivo. Por lo tanto, la teoría de Vygotsky la ponemos en práctica en las aulas cuando motivamos a nuestros estudiantes para que puedan expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones ya sea de manera oral o escrita, de esta manera existe un medio donde hay una interacción de carácter social, en este caso las aulas, ya que en este lugar se está dando las relaciones entre persona (individuo) y la sociedad.

El concepto de “Zona de desarrollo próximo” se le atribuye a este autor, también es conocida como: teoría ZDP, en este postulado o teoría Vygotsky plantea dos niveles de evolución o desarrollo; el nivel de evolución real; vale decir los niveles de aprendizaje que los niños van alcanzando de manera real de acuerdo a su evolución cognitiva que le corresponde por su edad; y el otro nivel de evolución cuando los niños tienen que enfrentar situaciones problemáticas de aprendizaje en la que

necesariamente necesitan de la intervención de un adulto o guía para su aprendizaje, este guía pueden ser los padres o maestros o incluso un compañero que sea el más experto. Aquí el docente es o adquiere de una manera muy especial el protagonismo.

En el año 2014 Vargas nos dice que las actividades de juego nacen en los niños no como una necesidad predominante sino como un elemento básico y fundamental del desarrollo en los niños, donde los niños incluso van adquiriendo y construyendo su capacidad de dominio propio y enfrentándose en algunos casos a situaciones que exigen conductas que están por encima de su propia edad. Con esto Vigotsky afirma que los juegos y actividades recreativas permite a los niños conocer los espacios en los que se desarrolla y en los que va a ser formado y orientado, a estos espacios lo denomina “espacio cultural”; espacio que será el punto de partida con los conocimientos que ya tiene para descubrir nuevos conocimientos.

Vygotsky, (1978). Este autor para sostener su teoría ejemplifica con casos muy peculiares y que se producen en la vida cotidiana de los niños; así, por ejemplo, a partir de los tres años; los niños van haciendo realidad sus deseos, pero de manera imaginaria, como así; por ejemplo, si su deseo es conducir un carro; lógicamente no lo podrá hacer realidad; pero si de manera imaginaria a través de la realización de sus juegos al conducir un carrito de cartón, de madera u otro material. De esta forma la capacidad imaginativa del niño es una nueva forma de aprendizaje que nace a partir de la acción.

Conforme los niños van creciendo y desarrollándose; los niños van desapegándose de ciertas actividades de juegos, así como de juguetes; puesto que van naciendo en ellos intereses y necesidades diferentes; pareciera que al entrar a la adolescencia los juegos tienden a desaparecer; sin embargo, esta es una idea equivocada, puesto que los juegos han evolucionado para convertirse en otro tipo de juegos, muchos de ellos aparentemente son los llamados juegos sin acción.

Vygotsky; también hizo referencia a la aparición y desarrollo de las reglas en los juegos; conforme el niño va madurando va imponiendo y consensuando reglas y normas que optimizan los juegos y mejoran las relaciones sociales entre amiguitos (as) que se reúnen en grupos de juego; de la misma manera aparecen el intercambio de juegos de roles en las diversas actividades lúdicas que realicen.

De esta forma el juego no sólo y únicamente es una actividad de pasatiempo, sino que contribuye enormemente en el desarrollo del aprendizaje de los niños e incluso en la formación y consolidación de las primeras relaciones sociales que el niño va teniendo; haciendo que su proceso de socialización sea más armónico y saludable; puesto que, al establecer normas y reglas de juego, les permite autorregular su conducta, tener dominio propio y mejorar sus relaciones sociales.

C. Teoría de Ausubel o teoría del aprendizaje significativo (1918-2008).

Ausubel, psicólogo norteamericano, considera a los estudiantes como un activo y elocuente procesador de todo cuanto lo rodea o información que recibe y percibe a través de sus diferentes sentidos; por lo que afirma que el proceso de aprender se da de manera organizada y sistemática en el cual intervienen un conjunto de mecanismos cognitivos que van más allá de simples repeticiones memorísticas, haciendo hincapié en la forma como se construyen los aprendizajes por descubrimiento. Según su método, cuando un alumno es capaz de atribuir sentido a lo que ha hecho y establece una relación sustancial y no arbitraria entre lo aprendido y lo que ya sabe, el aprendizaje se convierte en muy importante.

Los aprendizajes serán verdaderamente significativos, deberán reunir ciertas condiciones básicas e imprescindibles, tales como: el nuevo conocimiento o aprendizaje que el niño obtenga, tiene que relacionarse con lo que ya sabe anteriormente (saberes previos); pero a la vez de los materiales y contenidos que se requieran aprender y del grado de motivación y predisposición que los niños tengan por aprender.

Fuentes (2007). Para que un aprendizaje sea significativo, cada actividad que los alumnos realicen tienen que involucrarse al cien por ciento, esto implica que todas sus habilidades y destrezas deben orientarse al desarrollo de nuevas capacidades cognoscitivas. Así las actividades pedagógicas resultarán realmente muy significativas

puesto que aportarán experiencias que conlleven a la construcción de más y mejores conocimientos significativos; dichos conocimientos formarán parte de los aprendizajes que tengan aplicabilidad y funcionalidad en las diferentes actividades que realicen en su vida cotidiana.

Nosotros como docentes tienen el deber y la responsabilidad de detenerse a pensar en el entorno social y cultural de la vida de los niños, las casas inestables, las casas desintegradas, el bajo nivel educativo de los padres y las privaciones económicas, y tener en cuenta el plan de trabajo educativo para anotar toda esta información para que puedan asociarlo con el tema, para brindarles oportunidades de construir activamente su propio aprendizaje a partir de la realidad, y nuestra ayuda es ayudarlos a construir.

MED. (2009). Según el Ministerio de Educación; David Ausubel, es uno de los autores psicopedagogos que propone que la labor docente de los maestros no es una labor que se desarrolla con un grupo de personas con mentes vacías o en blanco; como si los estudiantes tuviesen cero conocimientos; sino que por el contrario tienen en su interior un conjunto de saberes que deberán ser aprovechados al máximo para generar los nuevos conocimientos que permitirán desarrollar capacidades que a los niños y niñas les hagan más competentes en diferentes situaciones a las que tenga que enfrentar.

Los aprendizajes significativos; serán siempre aprendizajes que puedan ir perfeccionándose, así como

haciéndose más funcionales en la medida en la que los estudiantes vayan utilizándolos en las diferentes actividades de su quehacer diario. Pues los aprendizajes tanto para los niños como para los adultos resultan más significativos en medida que los puedan evidenciar en las tareas diarias a las que les toque enfrentar o que les resulte relevantes en su desarrollo integral y que pueda satisfacer sus necesidades de manera más dinámica.

Así los aprendizajes significativos permiten desarrollar en los estudiantes un conjunto de potencialidades que se evidencian en capacidades que les permite ser competentes en el medio o contexto en el que se desarrollan.

En conclusión, según esta teoría lo que se debe de hacer para que el aprendizaje sea duradero, significativo y no sea arbitrario es facilitar el material didáctico y en gran variedad, de esta manera se motiva a los estudiantes.

D. Método Montessori:

Montessori, se convirtió en una de las primeras y principales precursoras en cuanto a Educación Inicial se refiere; sus primeros estudios los logra replantear en algunos casos y consolidarlos en otros al trabajar en el hospital psiquiátrico; donde su labor se centraba directamente en los niños que presentaban alguna deficiencia mental.

Así al estar de manera permanente en contacto con estos niños descubrió que al jugar y trabajar con éstos las manualidades; estas actividades les permitía fortalecer su

autonomía e independencia. Así gracias a los juegos y manualidades que realizaba con los niños, logró desarrollar aprendizajes básicos como leer, escribir y contar. Al notar la efectividad de su trabajo con esta clase de niños, decidió aplicarlo en los casos de niños con necesidades especiales.

La Hora del Juego MED. (2009) Expresa que, a través de los juegos, los niños desarrollan mejor sus cualidades, habilidades y capacidades. La misma que manifiesta que la labor fundamental que debe cumplir el docente no es explicar y exponer conocimientos; sino por el contrario, proponer una diversidad de situaciones y actividades adecuadas a las condiciones y contexto cultural de los niños. Así la formación no se centra únicamente en el docente sino en el proceso o conjunto de actividades casi espontáneas que los niños realizan para aprender, para ello hay que brindarles ambientes agradables para su aprendizaje donde puedan moverse sin dificultad ya que dentro de sus principios destacan la libertad, la actividad, y la individualidad.

Montessori propone que debemos respetar al niño y su capacidad de aprender, nos invoca que la educación debemos basarla en el triángulo amor, ambiente y niño; quien además ratifica que mediante los juegos los niños desarrollan mejor sus cualidades, habilidades y capacidades.

Este autor, en uno de sus escritos, manifiesta que es importante y vital que se pueda tener un conocimiento científico del mundo interior de los niños, este

conocimiento permitirá seleccionar el tipo de conocimientos y saberes que necesitan ser contruidos en el intelecto de los estudiantes.

Por lo que nos invoca a los maestros a ser científicos y místicos si quiere ser el descubridor del Secreto de la Infancia y sabio guía de su desarrollo para ello hay que penetrar en el corazón del niño he involucrarnos en la vida del niño, ya que el niño posee un puro y profundo amor que carece de dureza y cálculos (esta es la diferencia fundamental con el adulto), por lo que el adulto no debe intervenir abusivamente en el desarrollo del niño porque puede anular sus fines innatos, los niños avanzan con independencia, desarrollan la madurez emocional y social mediante la capacidad de realizar cosas solos.

Montessori, (1938). Montessori, hace hincapié en el aspecto sensorial; manifiesta así que los sentidos se los niños van a lograr un eficiente desarrollo en tanto se ejerciten y desarrolle con ellos actividades artísticas como la música, así como con el desarrollo de la creatividad.

Con ello Montessori nos invoca a los maestros de Educación Inicial a entregarnos con inmenso amor a los niños para que tengan un desarrollo feliz, olvidándonos de nuestras necesidades y adaptándonos a las condiciones e intereses del niño.

La pedagogía planteada por Montessori; tiene a gran particularidad de cohesión o unión de relación entre el grado de madurez de los niños y su desarrollo biológico.

De la misma forma María Montessori; hace especial referencia para tomarlo en cuenta; a los principios básicos de libertad, individualidad y actividad; que le permitirán que los niños se mantengan concentrados en las actividades que planificamos, en actividades individuales y colectivas.

Saavedra, (1999). Hace referencia, que los niños, tienen como algo innato y por naturaleza, su desarrollo psíquico; pero sin embargo en cuanto a su desarrollo en el aprendizaje, sobre todo al llegar a su etapa escolar se enfrentará a dos aspectos que le impedirán seguir desarrollándose de manera libre y saludable, estos son: el primero el ambiente mismo en el que se desarrolla, ya que no ofrece los medios suficientes y necesarios y segundo el rol que desempeñan los adultos que muchas veces son el impedimento para la construcción y formación de los niños.

Montessori afirma que en la medida que el niño se vista, se desnude, ordene los efectos, se cepille, ponga y quite la mesa, va adquiriendo habilidades, destrezas y hábitos necesarios para desarrollarse con libertad y autonomía en la vida.

A nivel de Educación Inicial propone una serie de ejercicios básicos realizados con materiales de la vida cotidiana (higiene, cuidado de animales y plantas, saber poner la mesa, etc.) y materiales específicos para el desarrollo de la inteligencia y los sentidos.

Por ejemplo, para desarrollar el tacto y la discriminación de formas propone un conjunto de materiales como

sólidos y planos encajables; para la discriminación cromática, tablillas; para la identificación de sonidos, objetos sonoros; finalmente, el empleo de otros materiales para desarrollar actividades que le permitan adquirir la independencia en el vestir y en sus necesidades fisiológicas, tales como bastidores para abotonar, abrir y cerrar cremalleras, abrochar, colocar corchetes, etc.

1.1.2.2. Programa “Matefácil”

“Matefácil”, ha sido denominado como programa; ya que ha sido planificado y elaborado con un diseño de un conjunto de actividades pedagógicas, en las que el juego y las situaciones lúdicas son la principal estrategia y herramienta educativa a ser utilizada en cada una de ellas; dichas actividades o sesiones de aprendizaje han sido cuidadosamente elaboradas de acuerdo a las necesidades e intereses de aprendizaje de los niños que integran el grupo muestra, de la Institución Inicial N° 400 – Bambamarca, 2019.

Como maestros conocemos que las actividades lúdicas o de juego son parte inherente al crecimiento y desarrollo de los niños, actividades que le permiten al niño ir conociendo y descubriendo el mundo que le rodea, situaciones que permiten que favorecen su desarrollo de pensamiento al mismo tiempo que despliega las posibilidades para un desarrollo integral, puesto que forma parte de una preparación para la vida futura. De la misma forma, el niño que realiza más actividades de juego afirma más su creatividad, su capacidad imaginativa y fomenta el desarrollo de su personalidad, así como sus habilidades sociales.

La presente propuesta, ha sido diseñado con 10 sesiones o actividades pedagógicas de aprendizaje, cada una de ellas, debidamente estructuradas con la secuencia metodológica y los procesos pedagógicos correspondientes, con una duración de cuarenta y cinco minutos cada sesión.

Las actividades pedagógicas, han sido diseñadas, teniendo en cuenta las características de los estudiantes; permitiéndoles y fomentando entre ellos el trabajo en equipo con una convivencia armónica; actividades innovadoras que les mantenga motivados por el aprendizaje, así como por ir creando y descubriendo sus propios aprendizajes de una manera creativa y significativa; teniendo en cuenta el desarrollo del pensamiento crítico, procurando al máximo que el niño sea el protagonista de la construcción de sus conocimientos, insertando la utilidad de la matemática en su vida cotidiana.

De la misma manera, la presente propuesta del programa Matefácil; servirá como un programa orientador a los docentes del nivel inicial, así como a los padres u otras personas inmersas en la educación y formación de los pequeños; en el sentido en el que, pueden en éste, encontrar ideas y propuestas que les permita estimular y motivar el aprendizaje de las matemáticas en los niños.

La teoría de aprendizaje significativo de Ausubel es la teoría en la cual está basado el programa, donde se demuestra que el niño aprende a través de actividades significativas y esto se refleja en actividades cotidianas

A. Actividades Lúdicas:

Luego de haber leído a varios autores, la investigadora puede concluir que las actividades lúdicas o actividades de juego forman parte de las dimensiones del desarrollo y crecimiento del ser humano, convirtiéndose así en un tema de amplio estudio y difícil concepción; ya que mediante las actividades de juego le posibilitan a los niños expresar su mundo interior y poder satisfacer sus necesidades así como expresar sus emociones y sentimientos motivados por el placer que le causa la diversión y entretenimiento que sienten al jugar, permitiéndoles además a través del juego desarrollar su sensibilidad humana.

En ese sentido, las actividades lúdicas o de juego son vías que permiten a los niños su desarrollo psicológico, pero a la vez su desarrollo social a partir de la construcción de su personalidad; así mismo la práctica constante y permanente de valores y saberes en la interacción con su medio o entorno natural y social, así como un conjunto de emociones que le permiten sentir en el momento mismo del juego.

Por esta razón las actividades lúdicas debieran formar parte indispensable en las actividades educativas, dentro y fuera del aula puesto que mediante la amplia gama y diversidad de actividades lúdicas que a la mano tenemos se hará posible que los estudiantes también adquieran a través de ello una gran amplitud de conocimientos y actitudes que le permiten ir consolidando la estructuración de su personalidad y la formación de su mente y carácter pero que además por tratarse de la lúdica le posibilita

desarrollarse al niño de una manera más dinámica y divertida.

Diversos autores como Jiménez, al referirse a la importancia y vitalidad de la lúdica, la consideran como una necesidad, una actividad inherente y voluntaria que tiene el ser humano y que forma parte de toda su vida, pues si bien es en la etapa de la infancia y la niñez, en la que se tiene una predisposición por las actividades lúdicas, el juego o la lúdica está presente durante toda nuestra vida. Así pues, el juego produce las más grandes satisfacciones infantiles y desarrolla la creatividad de la niñez; mientras que actúa como un escape en la vida adulta.

Para Piaget, en uno de sus estudios realizados en relación al tema, considera que las actividades lúdicas o de juego, tienen un fin en sí mismas, puesto que los niños juegan por el mero placer que sienten al hacerlo y la simple necesidad que tienen de jugar sin pretender lograr un objetivo, considerando así al juego como una actividad espontánea y natural del desarrollo de los niños.

Para Vigotsky, el juego es considerado como una actividad social porque al jugar con otros niños, interactúa, socializa, se incorpora a la sociedad.

Moyles, (1990) “El juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje”

1.1.2.3. Competencias matemáticas:

A. Concepto:

PISA (2003). Al referirse a las competencias matemáticas dice de éstas que son cada una de las capacidades que el individuo desarrolla y que le permite reconocer, identificar, analizar y comprender el rol que las matemáticas desempeñan en la vida cotidiana de todo ser humano en su diversidad de contextos en los que se encuentre, de esta manera los individuos pueden emitir conjeturas y juicios con lógica y actuar matemáticamente ante las circunstancias que lo requieran.

La competencia matemática se denomina como una habilidad necesaria para utilizar símbolos o números, así como aplicar el razonamiento matemático.

En otras palabras, desarrollarnos competitivamente en el área de matemática, implica necesariamente saber “aplicar en diferentes situaciones problemáticas” capacidades que nos permitan enfrentar dichas situaciones; es decir, ser competente matemáticamente quiere decir que seamos capaces de resolver diferentes actividades en las que toma parte los conocimientos de las matemáticas.

De esta manera el desarrollar las diferentes competencias matemáticas, implica el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas que permitirán la construcción de nuevos saberes y conocimientos en el área de matemática, lo que implica la comprensión lógica de los números y cantidades; así como la facultad para resolver analítica y lógicamente situaciones matemáticas de diversa índole de

manera creativa y sin tener que recurrir necesariamente a la mera repetición memorística de fórmulas sino al razonamiento lógico que le permita resolver situaciones matemáticas diversas; lo que quiere decir que actuar matemáticamente de manera competitiva.

Si nos ponemos a reflexionar sobre los diversos factores que influye y determinan las competencias matemáticas; entonces nos permitirá determinar el tipo de matemática que necesitamos que nuestros niños fortalezcan y pongan en práctica.

Para que los niños aprendan a resolver situaciones matemáticas relacionadas con las actividades de su vida diaria; se hace imprescindible que los niños hagan uso de elementos matemáticos a los que se denominan conocimientos básicos; a fin de analizar, identificar e interpretar situaciones que requieran la aplicación de estrategias y técnicas adecuadas para calcular, representar e interpreta la realidad; integrando estos tipos de conocimientos serán capaces de desarrollar situaciones matemáticas de diversa índole y en diversos contextos.

En la comprensión de la matemática; intervienen los siguientes aspectos básicos:

- El conjunto de habilidades y destrezas para poder interpretar y analizar con bastante claridad y precisión las diferentes situaciones matemáticas, esto le da posibilidades para que tenga mejor capacidad de poder aprender con facilidad en los diferentes contextos durante toda su vida.

- El conocer el uso de las diferentes habilidades matemáticas, así como el desarrollo de su lenguaje y la expresión de diferentes situaciones matemáticas y el uso de diferentes números y sus clases, los símbolos, figuras geométricas, etc.
- Las argumentaciones que los niños les permita plantear razonamientos que es de posibilidades de resolver problemas y recepcionar informaciones matemáticas.
- La seguridad y confianza para recibir información de distintas situaciones matemáticas, dicha confianza y seguridad le posibilita tener mayor seguridad y certeza para enfrentar y resolver situaciones matemáticas.

B. Dimensiones de las Competencias matemáticas que se trabajan en nivel inicial:

En educación del nivel inicial son dos las competencias que se trabajan, que para el caso de nuestro trabajo serán tomadas como dimensiones cada una de ellas con sus respectivas capacidades y desempeños; estas competencias son las siguientes:

a. Resuelve problemas de cantidad:

Esta competencia implica el desarrollo de capacidades en los niños y niñas al querer explorar todo cuanto objeto está a su alcance o su entorno, permitiendo esta exploración descubrir las características y particularidades de todo cuanto les rodea; así van descubriendo formas, colores, tamaños,

texturas, etc. Al realizar estas actividades de descubrimiento los niños van también aprendiendo a relacionar objetos y situaciones de su entorno; y así inician actividades de comparación, agrupación, seriación, orden, adicionar, restar, contar, etc., y para realizar estas actividades, los niños tienen en cuenta sus propias necesidades e intereses, dándoles así la oportunidad de resolver situaciones matemáticas de su vida cotidiana.

Conforme el niño va desarrollándose cognitivamente este proceso de aprendizaje de las matemáticas, se van volviendo más complejas, fortaleciendo así el desarrollo del pensamiento del niño, ya que poco a poco va adquiriendo criterios cada vez más lógicos y precisos conforme vaya acrecentando su capacidad perceptora, así un niño que al inicio únicamente compara los objetos por su color, forma o uso; cada vez más podrá ir estableciendo otro tipo de comparaciones con más capacidad de análisis que le lleve a evidenciar otro tipo de relaciones con más grado de complejidad.

Así mismo, cuando ya los niños llegan al nivel inicial, ya en esta edad empiezan a tener nociones del tiempo a partir de sus propias experiencias vivenciadas en su vida cotidiana; así van estableciendo relaciones de temporalidad; así saben que hay tiempo de trabajo y de relax y empiezan las significaciones para el “antes”, “después”; “ayer”, “hoy”, “mañana”; o el “falta poco” o falta mucho”; “sobra”; etc.

Expresiones que ya las va utilizando en las diferentes actividades en las que participa y se involucra.

Teniendo estas características de los estudiantes del nivel inicial, los servicios educativos de este nivel plantean y generan situaciones significativas que al niño le brinde las posibilidades de plantearse retos y desafíos en los que pueda evidenciar el aprendizaje de estas habilidades, destrezas y capacidades matemáticas.

Pero en todo este proceso de aprendizaje; es necesario y fundamental que los niños y niñas vayan creando sus propias estrategias y procedimientos que les permita la construcción de nuevos conocimientos; haciendo uso de sus propias experiencias y lenguaje.

En esta competencia, los niños y niñas, tienen la posibilidad principalmente de combinar tres capacidades fundamentales:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
- Usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo.

b. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:

El logro de esta competencia, se va a evidenciar cuando los estudiantes del nivel inicial; logran

establecer relaciones entre su aspecto corporal y el espacio en el que se desenvuelve tanto con el espacio natural, artificial y demás personas con las que convive.

En estos espacios de su entorno los niños aprenden a explorar los espacios y por tanto la noción de los mismos, permitiéndoles de esta manera esquematizar cognitivamente las nociones de medida, forma y espacio, a ello se denomina las nociones espaciales, así aprenden a reconocer nociones de distancia tales como “cerca, lejos, al lado”; etc. De la misma manera empiezan a hacer uso de expresiones acerca de sus desplazamientos por ejemplo “hacia la derecha”, “hacia la izquierda”; “hacia un lado”, “hacia el otro lado”; “hacia adelante”, “hacia atrás”, etc.

De la misma manera, en el contacto inmediato con los objetos de su entorno y al explorarlos y manipularlos, los niños empiezan a reconocer e identificar características y particularidades de todo cuanto les rodea así van reconociendo diversas formas y tamaños. Este aprendizaje se va produciendo en actividades cotidianas que realiza al jugar con la construcción de bloques, al estar en contacto con un balón, la compara con una fruta (naranja) por ejemplo; así mismo empieza a distinguir longitudes; al notar y expresar que los objetos son unos más grandes que otros; manifiestan, por ejemplo; la regla es más larga que el lápiz.

Ante estas necesidades de aprendizaje; el nivel de educación inicial; deberá ser un gestor de situaciones que, básicamente en el área de matemática a los niños se les vaya permitiendo reconocer las diversas formas que tienen los objetos; la posición en la que se encuentran o ubican; sus tamaños; específicamente aquellos con los que se relaciona de manera más continua, pero no sólo reconocer estos detalles, sino también, comunicar estas ideas ya sea de manera oral o con diversas representaciones gráficas.

Para el logro de esta competencia; es necesario trabajar con los niños actividades que le permitan desarrollar las tres capacidades básicas y fundamentales siguientes:

- “Modela objetos con formas geométricas y sus respectivas transformaciones”.
- “Comprende y comunica sobre las formas y relaciones geométricas”
- “Se orienta en el espacio usando estrategias y procedimientos”

1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo de la presente investigación; encuentra su fundamento básico en que a través de la propuesta se pretende dar inmediata solución a la problemática identificada en la institución; en cuanto a fortalecer el desarrollo de las competencias y capacidades matemáticas en los niños del grupo de muestra. Se tuvo a consideración el desarrollo y aplicación del presente trabajo, considerando la trascendencia e importancia que el área de matemática tiene

en la formación pedagógica e integral de los estudiantes; actividades en las que se ha insertado el juego como herramienta o estrategia educativa, considerando que el juego es la actividad más imprescindible en la vida de los niños y que además les posibilita el desarrollo cognitivo de manera más significativa.

En este sentido, reconociendo el valor e importancia que tienen las actividades lúdicas en la vida del niño, se decidió poner en marcha el programa Matefácil para el desarrollo de actividades más significativas en matemáticas; encontrando para su viabilidad justificación teórica, práctica y epistemológica ya que se fundamenta en las teorías constructivistas y el enfoque matemático, así mismo por ser pertinente y viable acorde a las necesidades e intereses de aprendizaje de los niños y niñas.

1.3. PROBLEMA

Un aspecto importantísimo que se ha constituido en una problemática nacional y un problema de estado, son los resultados de las diferentes evaluaciones aplicadas a estudiantes peruanos, en cuyos resultados nuestro país se ubica en los últimos lugares de América Latina, específicamente en las áreas básicas de Comunicación y Matemática.

Si quisiéramos conocer los factores o causas para esta problemática, encontraríamos un sinnúmero de respuestas como: la matemática es el área más difícil (de hecho, los niños vienen con esta idea de casa, puesto que los familiares en sus comentarios les impusieron estas ideas), no me gusta como enseña mi maestro (a), no me gustan aquello que se relaciona con números, etc., ideas que ya de por sí van mermando a capacidad e interés por el área.

Estas ideas, se ven evidenciadas en los resultados que se obtienen en las diferentes evaluaciones programadas dentro de las actividades pedagógicas, así como en otras de mayor nivel e importancia como las evaluaciones PISA, donde los estudiantes de nuestro país obtienen muy bajos resultados, sobre los cuales en la actualidad se han implementado acciones desde el propio estado,

pretendiendo revertir esta situación, pero que a la fecha, si bien se ha ido mejorando paulatinamente, aún nos queda una valla muy alta que alcanzar, a fin de estar a nivel de los otros países latinoamericanos.

Esta problemática, es general a todos los sectores de nuestro país; pero principalmente a aquellos más vulnerables como los barrios urbano marginales o las zonas andinas, donde aún existe gran cantidad de analfabetismo en los padres de familia, factor preponderante en el desarrollo cognoscitivo de los niños, donde existen mayores limitaciones en el proceso de aprendizaje, a esto se suma el hecho de que la gran mayoría de docentes única y exclusivamente nos dedicamos a copiar el trabajo de otros, creyendo que son los más adecuados para los estudiantes, sin considerar las individualidades y necesidades así mismo la forma cómo aprenden nuestros estudiantes; cayendo en una metodología tradicional, de rutina y poco motivadora para los niños y niñas.

Muchos de los docentes, principalmente del nivel inicial están poderosamente influenciados por la enseñanza de las instituciones de carácter particular y ante las exigencias de los padres de familia están erróneamente actuando en la labor pedagógica; y siguen creyendo que en el nivel inicial los niños tienen que aprender a leer, escribir, contar, resolver ejercicios básicos de adición y sustracción, dedicándose a este tipo de enseñanza memorística y repetitiva; sin tener en consideración el desarrollo de la imaginación, creatividad, pensamiento crítico, el trabajo con actividades motivadoras que les permitan desarrollar, fortalecer y potencializar capacidades, habilidades y destrezas en la construcción de competencias que les capacite y prepare para enfrentar los retos educativos que la sociedad demanda en concordancia con los estándares y perfil educativo que propone el MINEDU.

Ante ello, se hace urgente la necesidad de que los y las docentes de los diferentes niveles educativos, principalmente los del nivel inicial, sean los promotores de su propia labor, partiendo de las interrogantes: ¿Qué necesitan mis alumnos aprender?, ¿cómo como docente puedo guiarlos en ese

aprendizaje?, ¿para qué les va a servir lo que aprendan?, etc. Entonces nos damos cuenta de la imperiosa necesidad de que el docente sea el creador de sus propias estrategias metodológicas, materiales educativos, técnicas que potencien y faciliten el aprendizaje significativo de nuestros estudiantes; sin dejar de lado la atención de sus necesidades socioemocionales y sociales, las mismas que también son fundamentales su atención en este nivel.

La enseñanza de la matemática en educación inicial, constituye para los educandos el primer acercamiento a la construcción de conocimientos sobre hechos concretos y reales de su vida cotidiana, implica por tanto el trabajo del desarrollo del pensamiento matemático a partir del desarrollo de actividades en la que debe necesariamente intervenir dos tipos de objetos; el objeto cultural, y el objeto de conocimiento; ambos objetos al ser asimilados por la estructura mental de los niños va generando nuevos saberes y aprendizajes.

En ese sentido, las actividades pedagógicas que se programen, planifiquen y estructuren en el área de matemática en el nivel inicial, deben estar orientadas a ampliar los conocimientos previos que los niños van adquiriendo en la cotidianeidad en su círculo familiar y en el entorno social en el que se desarrollan. Estos conocimientos, debieran ser tomados como saberes previos, los mismos que debieran ser potencializados y fortalecidos en las actividades dentro del aula.

La falta de estrategias dinámicas, creativas y motivadoras, son una gran carencia en las aulas del nivel inicial; nos falta a los docentes la creación de actividades pedagógicas en las que se fortalezca el desarrollo de capacidades que permitan el logro de competencias, limitando de esta manera el fortalecimiento de habilidades matemáticas en los niños.

La institución Educativa Inicial N° 400, del distrito de Bambamarca, no es ajena a esta problemática, principalmente los alumnos del aula de 5 años; quienes muestran grandes dificultades en el desarrollo de capacidades y competencias matemáticas. En tal sentido, asumiendo el compromiso y rol

innovador que deben tener los maestros, proponemos la puesta en marcha del Programa denominado “Matefácil”, cuya esencia es la aplicabilidad de estrategias lúdicas e innovadoras, a fin de lograr aprendizajes significativos en el desarrollo de competencias del área de matemática, planteándonos la interrogante siguiente:

¿De qué manera influye la aplicación del programa Matefácil en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 400-Bambamarca?

1.4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES:

1.4.1. Conceptuación de Variables:

A. Variable Independiente:

Programa Matefácil:

Conjunto de actividades pedagógicas, en la que las actividades lúdicas son nuestra principal estrategia metodológica para lograr el desarrollo de capacidades y competencias en el área de matemática.

B. Variable Dependiente:

Competencias Matemáticas:

Es la capacidad individual para identificar y comprender el papel que desempeñan las matemáticas en el mundo, emitir juicios bien fundados, utilizar las matemáticas y comprometerse con ellas, y satisfacer las necesidades de la vida personal como ciudadano constructivo, comprometido y reflexivo.

1.4.2. Operacionalización de Variables:

<i>VARIABLE</i>	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>
Programa "Matefácil"	Fundamentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se sustenta en la teoría constructivista. ▪ Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget. ▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética y orientan el funcionamiento de la propuesta.
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presente la propuesta de los propósitos bien definidos ▪ Son viables en su ejecución los objetivos. ▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos. ▪ Son coherentes los propósitos ▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.
	Diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes. ▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias. ▪ Busca desarrollar en los niños el pensamiento lógico – matemático. ▪ Busca interrelacionar sus necesidades e intereses con situaciones problemáticas de su contexto.
	Concreción del diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados. ▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución. ▪ Está orientada a la solución de la problemática. ▪ Despierta el interés de los niños para involucrarse en el campo de los números y cantidades.

<i>VARIABLE</i>	<i>DIMENSIONES</i>	<i>CAPACIDADES</i>	<i>DESEMPEÑOS</i>	<i>INSTR. DE EVAL.</i>
V.D. Competencias matemáticas.	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Ficha de Observación
		Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	

			Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	
			Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	
		Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos	
			Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	
		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	
			Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	
		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	

			Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	
			Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	

1.5. HIPÓTESIS

El Programa Matefácil desarrolla significativamente las competencias matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 400, El Enterador-Bambamarca, 2019.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. Objetivo General:

Determinar si la influencia del Programa “Matefácil” en el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019.

1.6.2. Objetivos Específicos:

1.6.2.1. Identificar el nivel de desarrollo de Competencias Matemáticas antes de la aplicación del Programa “Matefácil” en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019.

1.6.2.2. Identificar el nivel de desarrollo de Competencias Matemáticas después de la aplicación del Programa

“Matefácil” en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019.

1.6.2.3. Comparar el nivel de desarrollo de Competencias Matemáticas antes y después de la aplicación del Programa “Matefácil” en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019.

2. METODOLOGÍA

2.1. Tipo y Diseño de la Investigación:

A. Tipo de Investigación:

El estudio realizado se ubica en la investigación explicativa; que, según Hernández, este tipo de investigación pretende detectar cuáles son los factores que causan y determinan el problema detectado, así como las consecuencias que este genera, proporcionándonos ideas claras en cuanto al fenómeno a fin de poder establecer estrategias que nos permitan aminorarlo contrarrestarlo de ser necesario.

B. Diseño de la Investigación:

La estrategia seleccionada para dar respuesta a nuestra interrogante es el Diseño Pre experimental; es decir el Diseño de Pre y Post-Test con un solo grupo. Siendo el diagrama a seguir en el estudio el siguiente:

GRUPO	PRE-TEST	V. INDEP.	POST-TEST
EXPERIMENTAL	O₁	X	O₂

Dónde:

G.E: Grupo experimental.

O₁: Pre -Test o medición de entrada.

X : Programa “Matefácil”

O₂: Post -Test o medición de salida.

2.2. Población y Muestra

El estudio se realizará con los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 400- El Enterador distrito de Bambamarca del nivel inicial. Haciendo un total de 10 alumnos los mismos que tienen una condición sociocultural precaria por ser procedentes de una comunidad rural.

EDAD	MUJERES	VARONES	TOTAL
5 AÑOS	5	5	10

FUENTE: Nóminas de matrícula 2019.

El grupo de la población de la misma forma constituye la muestra, muestra que ha sido seleccionada de manera aleatoria e intencional de acuerdo a los intereses de la presente investigación; vale decir los 10 niños de 5 años.

2.3. Técnicas e Instrumentos de Evaluación:

A. Técnicas:

- **Observación:** Para identificar los indicadores y recoger los datos.
- **Análisis de contenidos:** Para analizar o interpretar textos consignados en la biografía pertinente, cuadros estadísticos, gráficos, etc.

B. Instrumentos:

- **Guía de observación:** para instrumentar la técnica de observación.
- **Fichas de bibliografías:** para analizar y registrar los planteamientos y teorías educativas.

3. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para recoger los datos se siguieron los siguientes procedimientos:

- a) Selección y sensibilización de la muestra.
- b) Diseño y elaboración de los instrumentos de recolección de datos.
- c) Aplicación de los instrumentos en los alumnos de la muestra.
- d) Evaluación analítica de los instrumentos aplicados.
- e) Acopio de la información pertinente.
- f) Clasificación de los datos.

3.1. Técnicas de Análisis y procesamiento estadístico.

- Seriación de datos.
- Codificación de datos.
- Tabulación de datos.
- Análisis e interpretación de datos.

4. RESULTADOS

Los resultados que presentamos de manera detallada a continuación, son los resultados obtenidos durante el Pre y Pos test, respectivamente.

Para el análisis e interpretación de los resultados; se utilizaron cuadros y gráficos estadísticos, los mismos que fueron elaborados por cada desempeño e ítem de la lista de Cotejo, utilizada como instrumento de evaluación, durante cada actividad pedagógica planificada para la aplicación de la presente investigación.

Los resultados se detallan de la manera siguiente:

CUADRO N° 1

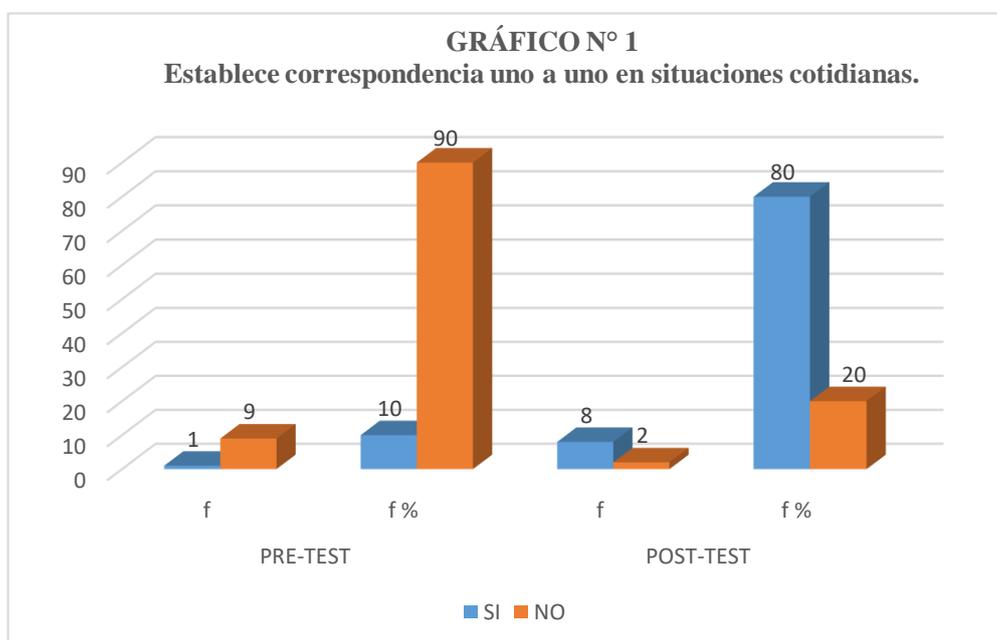
DIMENSIÓN: Resuelve Problemas de cantidad

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas

DESEMPEÑO: Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	1	10	8	80
NO	9	90	2	20
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 1

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, únicamente un niño; el 10% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 9; el 90% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados bastante satisfactorios, puesto que, 8 niños el 80% lo logra y únicamente 2 estudiantes, el 20% aún no logra desarrollarlo.

CUADRO N° 2

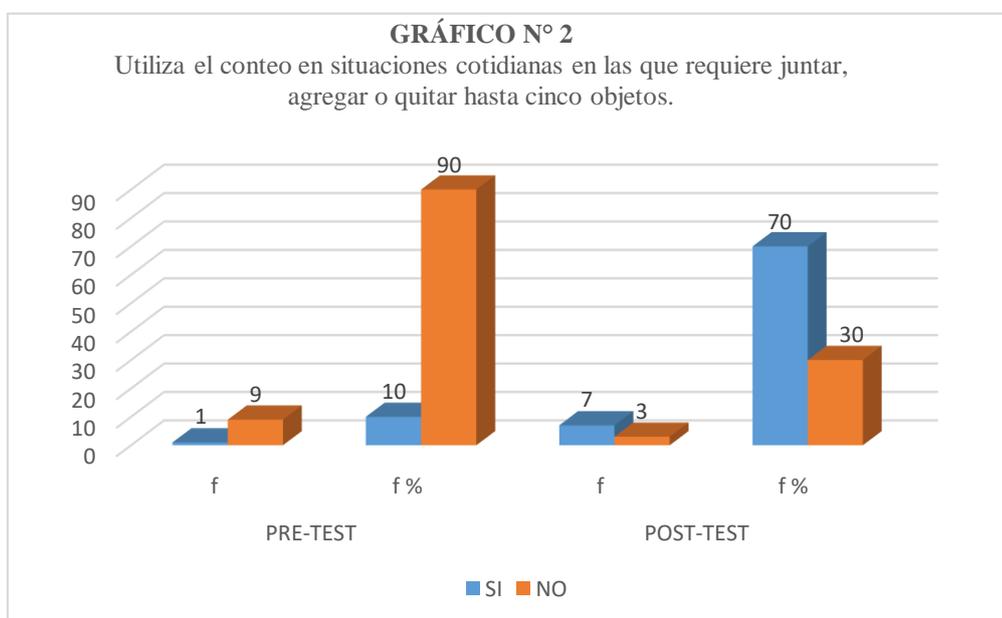
DIMENSIÓN: Resuelve Problemas de cantidad

CAPACIDAD: Comunica su comprensión sobre los números y operaciones

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	1	10	7	70
NO	9	90	3	30
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 2

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, únicamente un niño; el 10% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 9; el 90% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados bastante satisfactorios, puesto que, 7 niños el 70% lo logra y únicamente 3 estudiantes, el 30% aún no logra desarrollarlo.

CUADRO N° 3

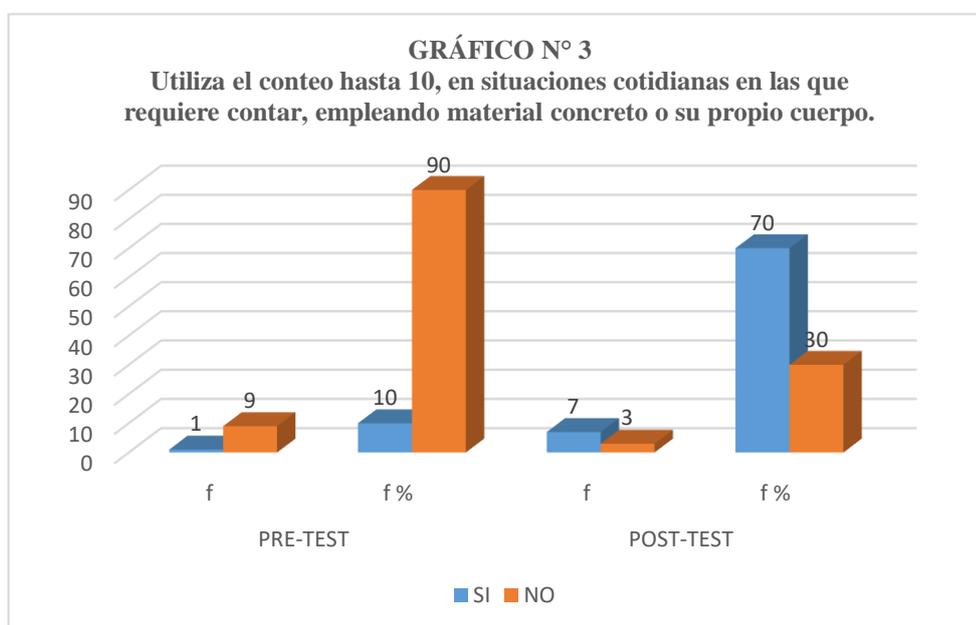
DIMENSIÓN: Resuelve Problemas de cantidad

CAPACIDAD: Comunica su comprensión sobre los números y operaciones

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	1	10	7	70
NO	9	90	3	30
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 3

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, únicamente un niño; el 10% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 9; el 90% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados bastante satisfactorios, puesto que, 7 niños el 70% lo logra y únicamente 3 estudiantes, el 30% aún no logra desarrollarlo.

CUADRO N° 4

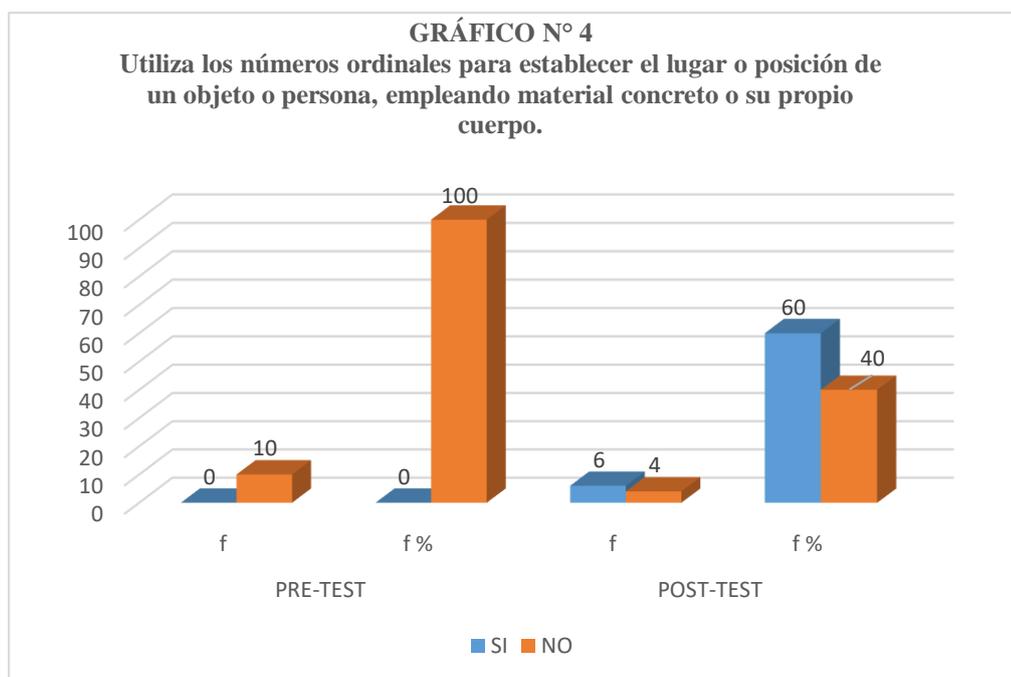
DIMENSIÓN: Resuelve Problemas de cantidad

CAPACIDAD: Comunica su comprensión sobre los números y operaciones

DESEMPEÑO: Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	0	0	6	60
NO	10	100	4	40
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 4

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, ningún niño; el 0% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que, en el Pos test, se evidencia que, son 6 niños el 60% lo logra y 4 estudiantes, el 40% aún no logra desarrollarlo.

CUADRO N° 5

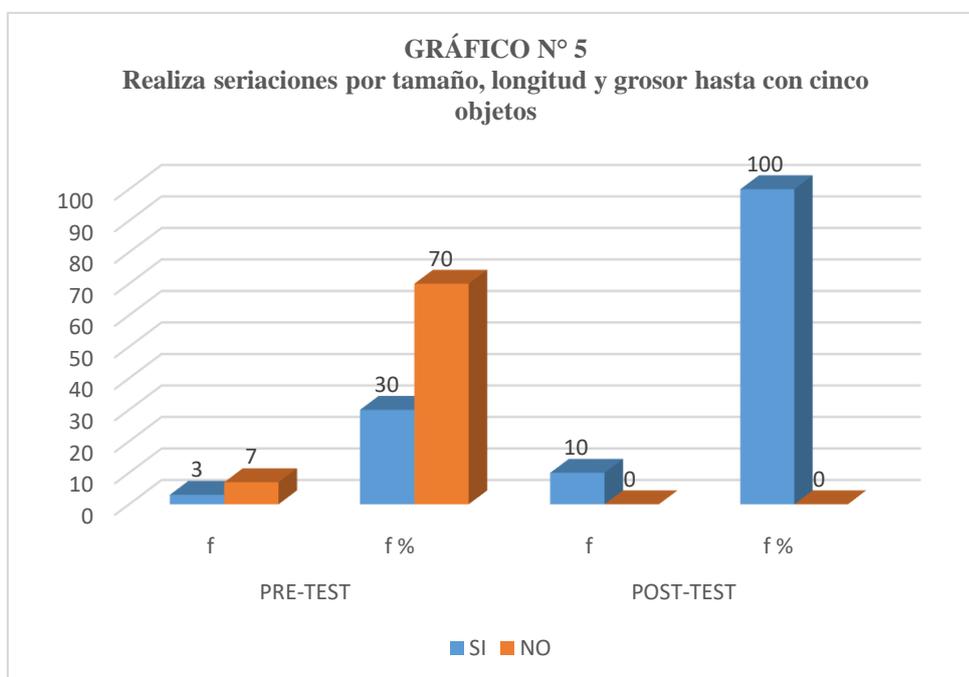
DIMENSIÓN: Resuelve Problemas de cantidad

CAPACIDAD: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

DESEMPEÑO: Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	3	30	10	100
NO	7	70	0	0
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 5

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, 3 niños; el 30% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 9 los otros 10; el 90% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados bastante favorables puesto que lo logran desarrollar el 100%.

CUADRO N° 6

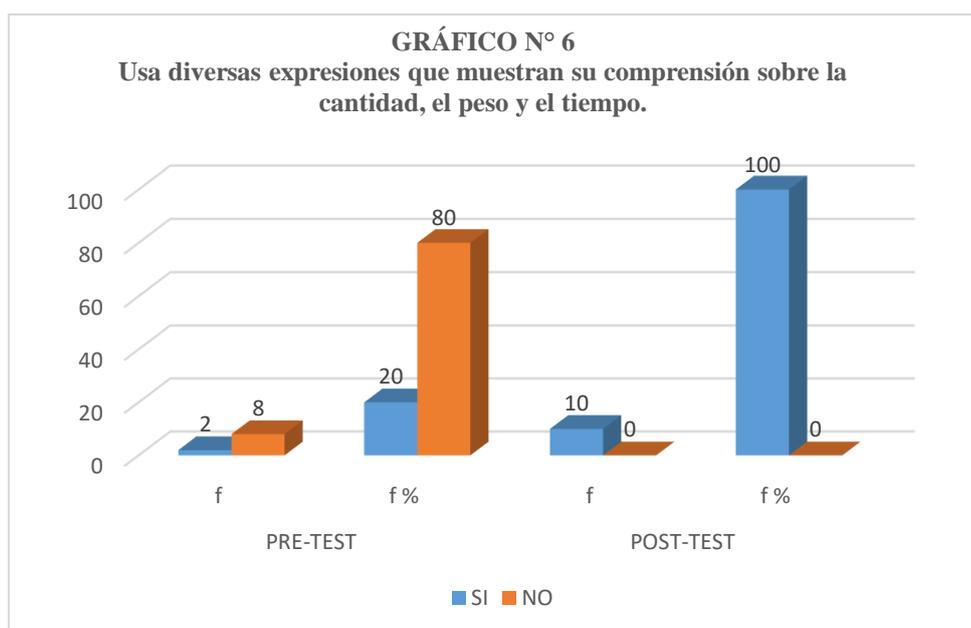
DIMENSIÓN: Resuelve Problemas de cantidad

CAPACIDAD: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

DESEMPEÑO: Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	2	20	10	100
NO	8	80	0	0
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 6

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, 2 niños; el 20% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 8; el 80% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados eficientes, puesto que lo logran desarrollar el 100%.

CUADRO N° 7

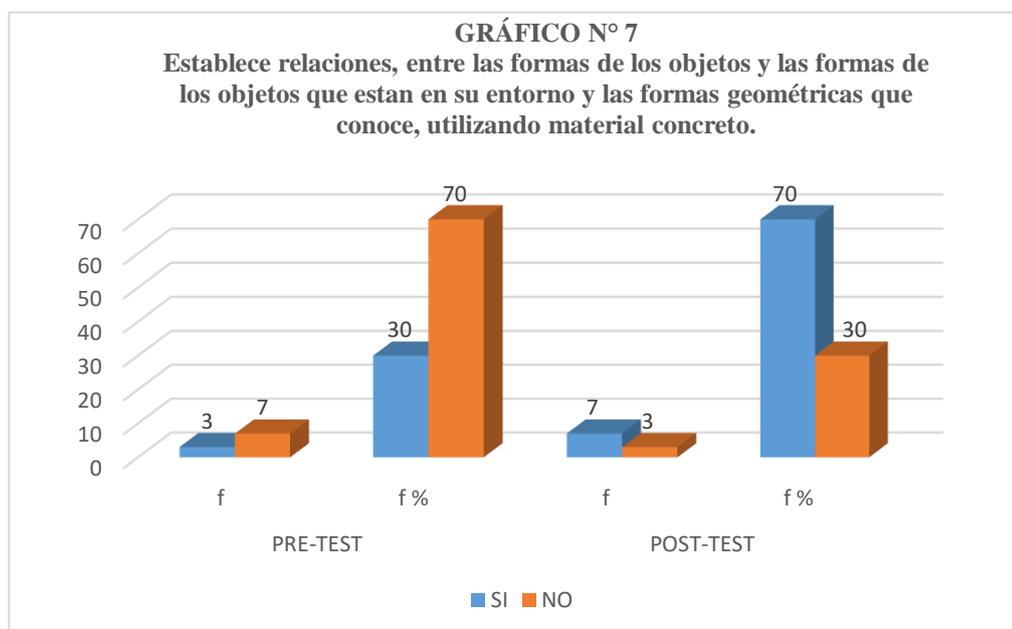
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CAPACIDAD: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

DESEMPEÑO: Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	3	30	7	70
NO	7	70	3	30
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 7

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, 3 niños; el 30% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 7; el 70% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian buenos resultados, puesto que lo logran desarrollar el 70%, 7 niños, pero 3 niños, el 30% no lo realiza.

CUADRO N° 8

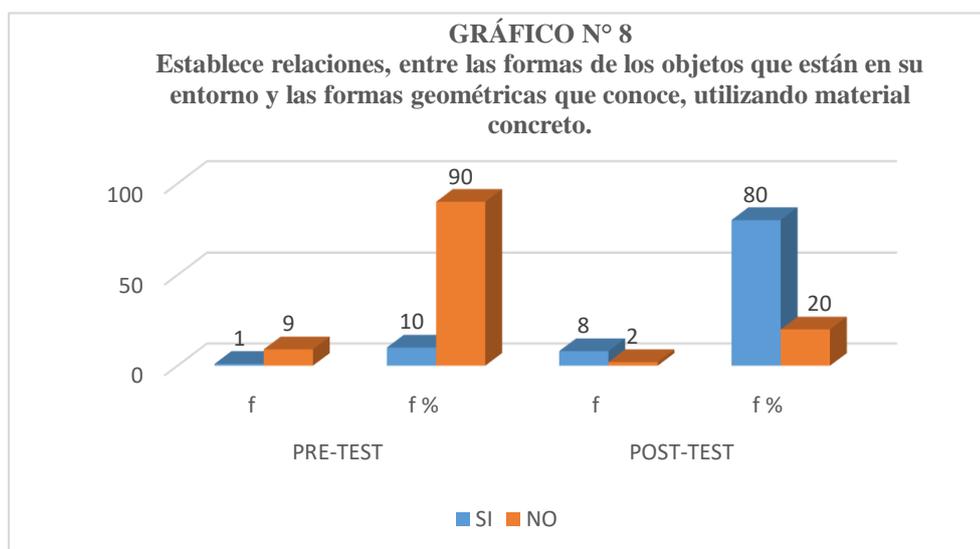
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CAPACIDAD: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

DESEMPEÑO: Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	1	10	8	80
NO	9	90	2	20
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 8

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, únicamente un niño; el 10% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 9; el 90% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados bastante satisfactorios, puesto que, 8 niños el 80% lo logra y únicamente 2 estudiantes, el 20% aún no logra desarrollarlo.

CUADRO N° 9

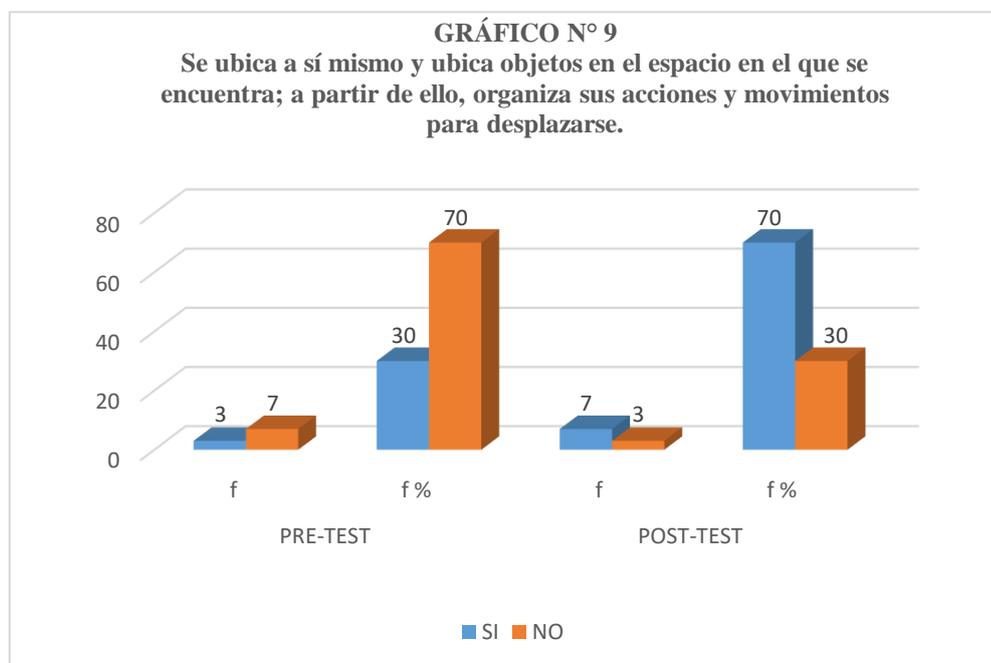
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CAPACIDAD: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

DESEMPEÑO: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	3	30	7	70
NO	7	70	3	30
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 9

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, 3 niños; el 30% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 7; el 70% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian buenos resultados, puesto que lo logran desarrollar el 70%, 7 niños, pero 3 niños, el 30% no lo realiza.

CUADRO N° 10

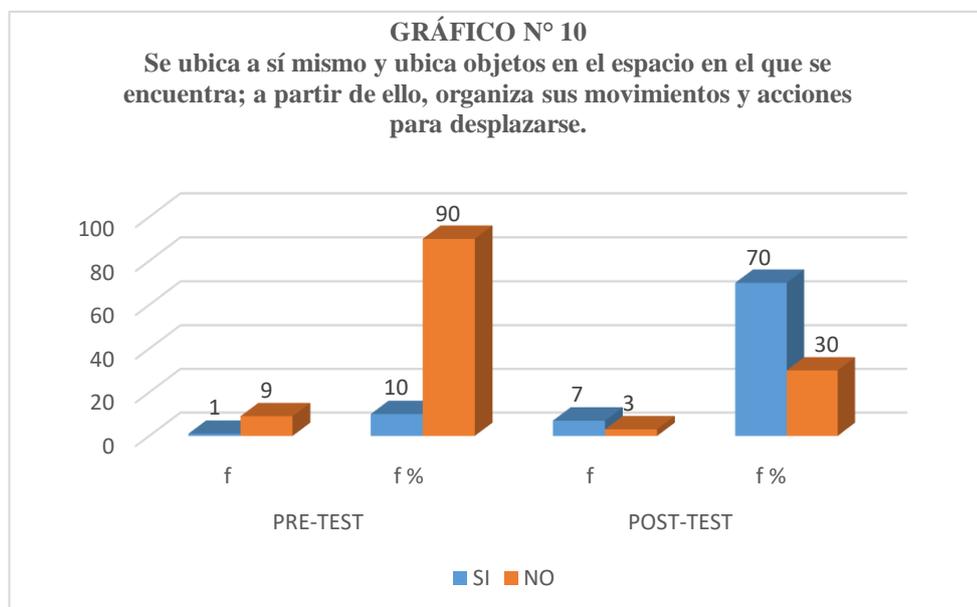
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CAPACIDAD: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

DESEMPEÑO: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	1	10	7	70
NO	9	90	3	30
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 10

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, únicamente un niño; el 10% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 9; el 90% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados bastante satisfactorios, puesto que, 7 niños el 70% lo logra y únicamente 3 estudiantes, el 30% aún no logra desarrollarlo.

CUADRO N° 11

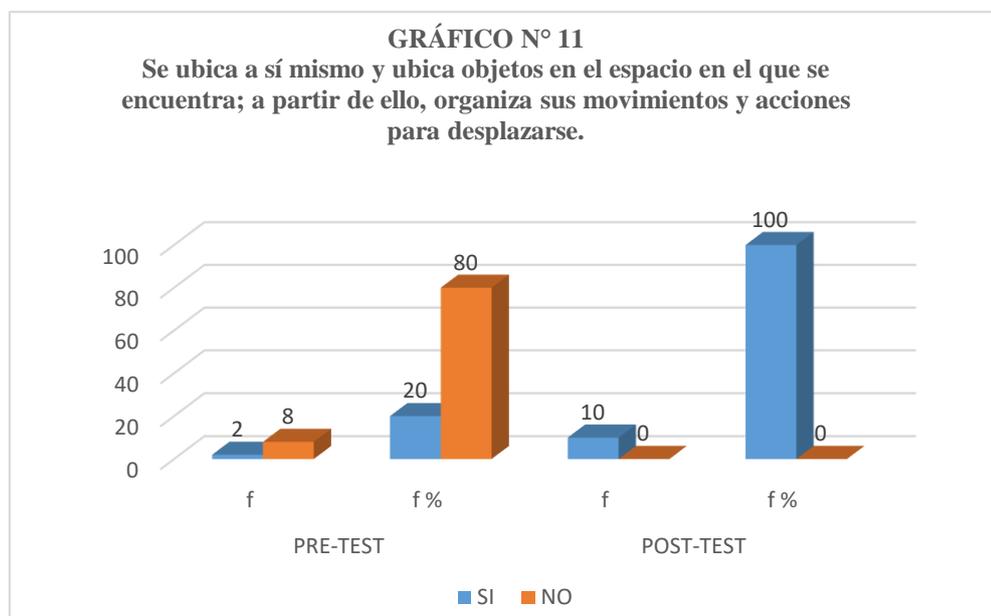
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CAPACIDAD: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

DESEMPEÑO: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	2	20	10	100
NO	8	80	0	0
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 11

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, 2 niños; el 20% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que 8; el 80% no lograba desarrollarlo; sin embargo, en el Pos test, se evidencian resultados eficientes, puesto que lo logran desarrollar el 100%.

CUADRO N° 12

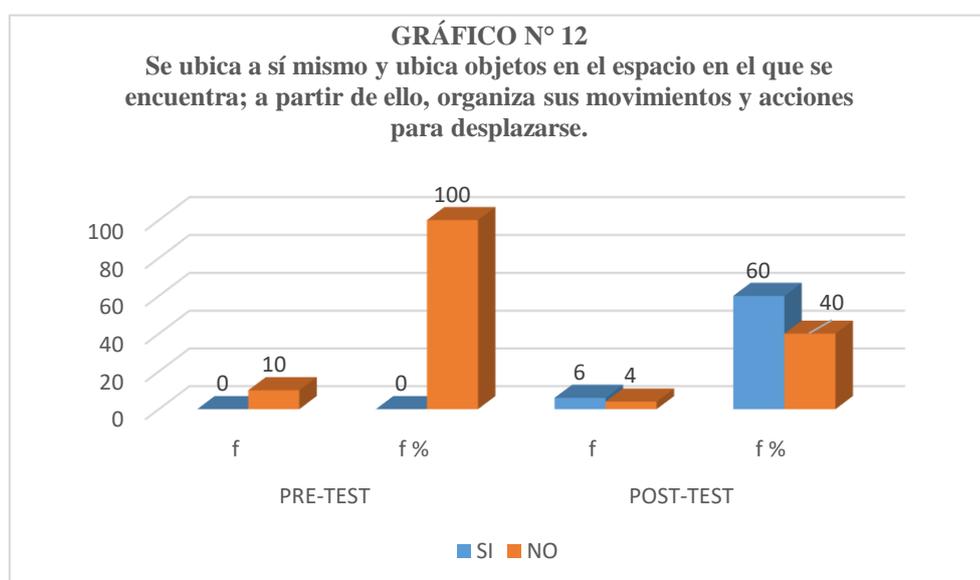
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CAPACIDAD: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

DESEMPEÑO: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	0	0	6	60
NO	10	100	4	40
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 400-Bambamarca.



FUENTE: Cuadro N° 12

INTEPRETACIÓN:

Los resultados del cuadro y gráfico anterior, muestran que, durante la evaluación diagnóstica del Pre Test, ningún niño; el 0% lograban desarrollar este desempeño de manera correcta, mientras que, en el Pos test, se evidencia que, son 6 niños el 60% lo logra y 4 estudiantes, el 40% aún no logra desarrollarlo.

5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Córdoba. (2016). Desarrolló un trabajo de investigación sobre una Propuesta Didáctica para la enseñanza de las capacidades matemáticas, dicha investigación fue presentada ante la Universidad de Medellín; concluyendo que dicha propuesta es un plan de acción; que ha motivado de manera muy significativa en los procesos didácticos y pedagógicos de las sesiones de aprendizaje desarrollados con los estudiantes; quienes en las diferentes situaciones de su vida cotidiana formuladas como parte de las actividades pedagógicas, desarrollaron aprendizajes y conocimientos, utilizando los conocimientos básicos de las matemáticas de manera muy dinámica y creativa; sobre todo porque en cada situación planteada, haciendo uso de los materiales concretos previamente estructurados, lograban resolver ejercicios matemáticos planteados de acuerdo a su edad. Lo que resultó aún más significativo fue que cada situación planteada, eran situaciones con las que los niños estaban familiarizados por los que les despertaba más su interés motivándolos en buscar alternativas diversas de solución.

En cuanto al desarrollo de la presente investigación de tipo explicativa, fue realizada con el objetivo de determinar la influencia que tenía el taller Matefácil en el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños del grupo de la muestra; y luego de haber aplicado dicha propuesta, resulta una estrategia didáctica muy eficiente, puesto que en los diversos desempeños evaluados y medidos a través de la Lista de Cotejo, los resultados del pos test, son bastante eficientes pues los niños lograron desarrollar competencias y capacidades matemáticas, utilizando como estrategia las actividades lúdicas y de juego, los niños no sólo aprenden y adquieren nuevos conocimientos sino que lo hacen de manera muy divertida.

Coincidimos con la autora anterior en el hecho en el que los maestros deben utilizar estrategias didácticas para lograr aprendizajes significativos, en este contexto, como maestras del nivel de educación inicial, debemos asumir con responsabilidad el trabajo y rol que nos corresponde, por ello la planificación y desarrollo del presente estudio en el que se aplicó el Programa Matefácil, un programa cuya estrategia

didáctica fundamental es el uso de las actividades lúdicas y de juego para el desarrollo de actividades pedagógicas en el área de matemática, estrategia que nos dio resultados favorables y satisfactorios puesto que mediante las actividades lúdicas, los niños del aula de 5 años de la I.E.I. N° 400 en el distrito de Bambamarca; logran desarrollar competencias y capacidades matemáticas de manera muy eficiente.

García (2015), desarrolló su tesis sobre la influencia de los Juegos educativos en el aprendizaje del área de Matemática, trabajo que lo realizó en niños del nivel de educación primaria; en el cual concluye que este estudio de tipo cuasi experimental, resultó un trabajo muy satisfactorio, puesto que al aplicar los juegos educativos, durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje del área de Matemática; los estudiantes del grupo muestra obtuvieron resultados bastante favorables, en comparación con los del grupo control, ya que lograron bastante mejora en cuanto a la adquisición de conocimientos matemáticos, concluyendo así que las actividades donde el juego está presente, resultan ser actividades de mucha motivación en la adquisición y construcción de nuevos saberes y conocimientos.

Por nuestra parte podemos afirmar en coincidencia con la autora citada anteriormente que el poner en práctica estrategias didácticas motivadoras e innovadoras, darán mayores y resultados satisfactorios en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes de los diferentes niveles y ciclos educativos. Por ello el emplear el juego o actividades lúdicas como estrategia didáctica nos permitió desarrollar la mejora de competencias y capacidades en el área de matemática, así como en otras áreas curriculares y del mismo modo con su proceso de desarrollo socializador.

Nolasco (2015). Desarrolló un trabajo de investigación basado en el Jugo como estrategia pedagógica para lograr el desarrollo y fortalecimiento de capacidades y competencias matemáticas en alumnos de cinco años de educación inicial; presentada ante la Universidad San Ignacio de Loyola, concluye que el juego previamente planificado y orientado, resulta una herramienta fundamental para el despliegue de potencialidades en los estudiantes, principalmente en el desarrollo de

competencias matemáticas; ya que a través del juego, actividad de preferencia absoluta de los niños en edad del nivel inicial.

En el desarrollo del presente trabajo, pudimos vivenciar por nuestra experiencia propia que las actividades lúdicas y de juego no sólo son actividades que el niño realiza como parte de sus necesidades como actividades de recreación y de pasatiempo; sino que, pueden ser utilizados en el aula como estrategia didáctica que permite y favorece la construcción de nuevos conocimiento y saberes en las diferentes áreas curriculares como lo que se logró en los niños de nuestra muestra, quienes de manera satisfactoria desarrollaron sus capacidades matemáticas.

Caro (2015). En su tesis realizado sobre actividades pedagógicas para el aprendizaje de la noción de número y cantidad en niños de educación inicial, dicha investigación fue presentada en Colombia; arriba a las conclusiones siguientes: la propuesta planteada, únicamente era verificable a través de la realización práctica de las actividades pedagógicas; de tal manera las sesiones de aprendizaje propuestas permitieron poner en práctica las diversas situaciones matemáticas, así como su viabilidad y dificultades de las mismas; lo que nos permitió evidenciar el nivel de logro de los desempeños de los estudiantes. Así la propuesta planteada resultó ser una herramienta muy eficaz para lograr los objetivos de aprendizaje de la noción de número y cantidad en los niños participantes; así como motivar y despertar el interés del aprendizaje de las matemáticas ya que resulta una propuesta integradora, innovadora y divertida; en la que los niños se integran al trabajo de manera dinámica y enriquecedora para el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos. Pero sobre todo la ejecución de la propuesta, tenía como objetivo general Desarrollar una propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número y cantidad en preescolares; objetivo que ha sido logrado, tal como se evidencia en los diferentes capítulos y cuadros de resultados presentados en el trabajo.

En el desarrollo del presente trabajo, pudimos vivenciar por nuestra experiencia propia que las actividades lúdicas y de juego no sólo son actividades que el niño realiza como parte de sus necesidades como actividades de recreación y de

pasatiempo; sino que, pueden ser utilizados en el aula como estrategia didáctica que permite y favorece la construcción de nuevos conocimientos y saberes en las diferentes áreas curriculares como lo que se logró en los niños de nuestra muestra, quienes de manera satisfactoria desarrollaron sus capacidades matemáticas.

Sánchez (2014), realizó una tesis basada en un Programa de Juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la matemática; dicho trabajo de investigación fue aplicado en 29 alumnos de segundo grado de educación básica o primaria. En dicho trabajo se consideró a realización de sesiones de aprendizaje y entrevistas abiertas, orientadas a los 29 niños; quienes en un inicio al culminar las sesiones y entrevistas respectivamente evidencian que su aprendizaje de las matemáticas, es de manera memorística sin motivación por el conocimiento y aprendizaje de la misma, al contrario, la gran mayoría de estudiantes, consideran al área de matemática como la más difícil y aburrida. En tal sentido se propuso la aplicación del Programa de Juegos Didácticos a fin de despertar el interés y motivación por el área, así como por los nuevos aprendizajes, aspecto que se logró de manera satisfactoria.

Coincidimos con las conclusiones del trabajo anterior, puesto que, en la experiencia realizada, los juegos y actividades lúdicas favorecen el aprendizaje significativo en los estudiantes, dándoles la posibilidad de generar sus propios conocimientos, dejando de lado los aprendizajes repetitivos y memorísticos sin mayor importancia y trascendencia para los niños, generando motivación e interés por nuevos aprendizajes, sobre todo en el área de matemática, área por la que los niños tienen una predisposición de difícil y aburrida; los juegos dejan sin estas perspectivas, demostrando que el desarrollo de competencias en el área de matemática pueden ser bastante satisfactorias con la utilización de los juegos y actividades lúdicas.

6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.1. Conclusiones:

- a. Antes del desarrollo de la propuesta de las Actividades Lúdicas como estrategia fundamental del Programa Matefácil, los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019, tenían grandes

dificultades y deficiencias en el desarrollo de las Competencias Matemáticas.

- b.** Después del desarrollo de la propuesta de las Actividades Lúdicas como estrategia fundamental del Programa Matefácil, los niños integrantes de la muestra evidenciaron mejoras significativas en cuanto se refiere al logro y desarrollo de las Competencias Matemáticas.
- c.** Al contrastar y comparar los resultados del Pre y Pos test, en cuanto al desarrollo de las competencias matemáticas, han logrado desarrollarlas de manera muy satisfactoria, puesto que, se evidencia en los cuadros y gráficos estadísticos que en cada uno de los desempeños evaluados los porcentajes guardan una gran diferencia.

6.2. Sugerencias:

- a.** A los maestros del nivel inicial, se recomienda poder innovar en cuanto a las estrategias y herramientas educativas a utilizar en el aula, puesto que la innovación permitirá la eficiencia de nuestra labor y los resultados óptimos en nuestros estudiantes.
- b.** A los padres de familia y docentes, hacer del juego y las actividades lúdicas de los niños, el espacio propicio y adecuado para construir saberes y conocimientos, no limitándose únicamente a los juegos libres, sino a promover otros tipos de juegos que les permita explorar y descubrir mejor su mundo que les rodea.
- c.** A las diferentes instituciones educativas, ser promotoras de espacios de investigación para fomentar la innovación pedagógica que garantice la mejora del desempeño docente y la eficiencia educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Bayeto. (2013). “Eficacia del uso del juego matemático en el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín Sangarará”²- Cuzco-Perú.
- Caro. (2015). “Propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número en el nivel preescolar”, Universidad Nacional de Colombia. Colombia.
- Córdoba. (2016). “Propuesta Pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de la matemática en los niños de preescolar”. Universidad Nacional de Medellín. Colombia.
- Díaz. (1989). “Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista”. Editorial Mc Graw Hill. 2da. Edición. México.
- García. (2013). “Juegos educativos para el aprendizaje de las matemáticas” Quetzaltenango – Guatemala.
- MINEDU. (2009). “La hora del Juego en los sectores”-Módulo de orientación al docente. Lima-Perú.
- MINEDU. (2017). “Programa Curricular Nacional- Educación Inicial”. Lima-Perú.
- Montessori. (1938). “El niño, el secreto de la infancia”. Editorial Diana, S.A. de México.
- Moyles. (1990). “El juego en la educación infantil y primaria”. Editorial Morata-Argentina.
- Padilla. (2014). “Programa lúdico educativo en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria en la IE Isabela Católica” – La Victoria-Lima-Perú.

- Piaget. (1936). “El nacimiento de la inteligencia en el niño” El método clínico-crítico de Jean Piaget. Edit. Crítica-Barcelona -España.
- PISA. (2003). Informe PISA 2003. Aprender para el mundo del mañana. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. Editorial Santillana Educación S.L-España.
- Sánchez. (2016). “Influencia de las dinámicas didácticas basadas en el juego, en el aprendizaje de niños del nivel inicial de la I.E. N°039, Calquis, San Miguel”- Cajamarca-Perú.
- Sánchez. (2012). “Programa de juegos didácticos para la enseñanza del área de matemática”. Universidad Nacional Abierta – Venezuela.
- Sánchez. (2016). Influencia de las dinámicas didácticas basadas en el juego, en el aprendizaje de niños del nivel inicial de la I.E. N°039, Calquis-San Miguel.
- Vásquez. (2012). “Efecto del Programa “Matemática Para Todos” en el logro de aprendizajes en matemática de alumnos de primaria – Ventanilla”, Universidad San Ignacio de Loyola- Lima.
- Vargas. (2014). “Vygotski: Su Legado en la Investigación en América Latina”. Universidad Nacional de Quilmes – Argentina.
- Vygotsky. (1978). “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Editorial Austral. Barcelona España.

ANEXOS

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 1195-2013-USP-FEYH/D Y LA RESOLUCIÓN DE RECTORADO N° 1182-2013 - USP/R

INSTRUMENTOS PARA OPINIÓN DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del experto: YACUPAICO DÁVILA, Nilda

Grado Académico: LICENCIADA Cargo e institución donde labora: DIRECTORA

Nombre del Instrumento de Evaluación: GUÍA DE OBSERVACION

Autor del Instrumento: PAREDES AREVALO, Olga Leonor

ASPECTOS DE VALIDACIÓN E INFORME

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente de 00 a 20					Regular De 21 a 40					Buena 41 a 60					Muy Buena de 61 a 80					Excelente de 81 a 100								
		5	10	15	20		25	30	35	40		45	50	55	60		65	70	75	80		85	90	95	100					
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																		X											
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																							X						
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																							X						
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																								X					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																							X						
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.																		X											
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																		X											
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.																							X						
METODOLOGÍA	Las estrategias responde al propósito del diagnóstico																							X						
PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación																								X					
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	<u>APLICABLE</u>																													
PROMEDIO DE VALORACIÓN	<u>172</u>																													
LUGAR Y FECHA	<u>Bambamarca, 22/05/2019</u>					D.N.I. N°					<u>43295740</u>					Firma del experto informante					Teléfono N°					<u>942740953</u>				



Nilda Yacupaico Dávila
Lic. Nilda Yacupaico Dávila
DIRECTORA



**ANEXO N° 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO: PROGRAMA “MATEFÁCIL” PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS –I.E.I. N° 400 –
BAMBAMARCA, 2019.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTR. DE EVAL.
¿De qué manera influye la aplicación del programa Matefácil en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 400-Bambamarca?	Objetivo General: Determinar la influencia del Programa “Matefácil” en el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”-Bambamarca 2019.	El Programa Matefácil desarrolla significativamente las competencias matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 400, El Enterador-Bambamarca, 2019.	V.D Competencias matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y operaciones</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Lista de Cotejo

						<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 	
				Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los ▪ objetos que están en su entorno y las formas ▪ geométricas que conoce, utilizando material ▪ concreto 	
					Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 	
					Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 	
					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 		

					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 	
	<p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de desarrollo de Competencias Matemáticas antes de la aplicación del Programa “Matefácil” en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019. - Identificar el nivel de desarrollo de Competencias Matemáticas después de la aplicación del Programa “Matefácil” en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019. - Comparar el nivel de desarrollo de Competencias Matemáticas antes y después de la aplicación del Programa “Matefácil” en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019. 		<p>V.I</p> <p>Programa Matefácil</p>	<p>Fundamentación de la propuesta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se sustenta en la teoría constructivista. ▪ Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget. ▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética y orientan el funcionamiento de la propuesta. 	
				<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presente la propuesta de los propósitos bien definidos ▪ Son viables en su ejecución los objetivos. ▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos. ▪ Son coherentes los propósitos ▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica. 	
				<p>Diseño de la propuesta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes. ▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias. ▪ Busca desarrollar en los niños el pensamiento lógico – matemático. ▪ Busca interrelacionar sus necesidades e intereses con situaciones problemáticas de su contexto. 	
				<p>Concreción del diseño de la propuesta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados. ▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución. ▪ Está orientada a la solución de la problemática. ▪ Despierta el interés de los niños para involucrarse en el campo de los números y cantidades. 	



ANEXO N° 2
ESQUEMA DE ACTIVIDADES DE CLASE

FECHA	SESION	TEMA	PROPOSITO
04/09/2019	Sesión 1	“Jugando a ordenar objetos”	“Hoy aprenderán a ordenar colecciones de objetos de acuerdo a las distintas características; de grande a pequeño, largo a corto.”
18/09/2019	Sesión 2	“Utiliza el conteo al agregar y quitar objetos por su color”	“Hoy vamos a aprender a agregar y quitar objetos por su color”
3/10/2019	Sesión 3	“Jugamos a modelar formas bidimensionales”	“Hoy aprenderán a representar formas con material plástico”.
03/10/2019	Sesión 4	“Jugamos a identificar expresiones como: “más que”, “menos que” “igual que” con material concreto”	“Hoy aprendemos a contar cantidades en acciones de agregar y quitar”.
24/10/2019	Sesión 5	“Jugamos a formar secuencias con el dado”.	“Hoy aprenderán a realizar patrones de repetición de una secuencia de posiciones al lanzar el dado”.
5/11/2019	Sesión 6	“Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno”.	“El día de hoy aprenderemos a realizar secuencias con dos y tres elementos”
14/11/2019	Sesión 7	“El día de hoy aprenderemos a realizar secuencias con dos y tres elementos”	Hoy vamos a ordenar objetos para formar series del más grande al más pequeño.
28/11/2019	Sesión 8	“Probamos diferentes formas en patrones de repetición (hasta tres elementos)”	“El día de hoy aprenderemos a realizar secuencias utilizando patrones de repetición con dos y tres elementos”.
04/12/2019	Sesión 9	“Realiza seriaciones por tamaño y grosor hasta con cinco objetos”.	“El día de hoy realizaremos representaciones de patrones de repetición con nuestro cuerpo, usando diferentes materiales y dibujando”
9/12/2019	Sesión 10	“Jugamos a Identificar los términos “más que”, “menos que” “igual que”	“Hoy vamos aprender a identificar los cuantificadores “más que” y “menos que”.



ANEXO N° 3

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS

NOMBRE DEL NIÑO (a): Atalaya Eugenio, Jhemes Alex

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA		
			SI	NO	SI	NO	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		X	X		
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.		X	X		
		▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		X	X		
		▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		X		X	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.			X	X	
▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.			X		X		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto		X	X		
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto		X	X		
		▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.		X		X	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.			X	X	
		▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.			X	X	
▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto				X	X		

NOMBRE DEL NIÑO (a): Chugden Ramos Walner Alexis

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. 		X	X	
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 		X	X	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 			X	X		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto 		X		X
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 	X		X	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 		X	X	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 			X	X		

NOMBRE DEL NIÑO (a): Córdor Chávez Digson Jhino

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	X		X	
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.		X	X	
		▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		X	X	
		▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		X	X	
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		X	X		
	▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.		X	X		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto		X	X	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	X		X	
		▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.		X	X	
▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.			X	X		
▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto			X		X	

NOMBRE DEL NIÑO (a): Escobar Guevara Yhamil Sadith

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. 		X	X	
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X		X
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 		X	X	
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando materia concreto 		X		X
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 	X		X	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 		X	X	

NOMBRE DEL NIÑO (a): Eugenio Llamoctanta, Diana Mardely

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		X		X
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.		X	X	
		▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		X		X
		▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		X		X
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	X		X	
		▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.			X	X
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando materia concreto		X	X	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto		X	X	
		▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.		X		X
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	X		X	
		▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.		X	X	
		▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto		X		X

NOMBRE DEL NIÑO (a): Huamán Aguilar Mari Cielo

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. 			X	
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 		X	X	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 		X		X		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto 		X	X	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 		X	X	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 			X	X		

NOMBRE DEL NIÑO (a): Llamoctanta Eugenio, Maritza Lisbeth

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. 			X	
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X		X
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 		X	X	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 			X	X		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto 	X		X	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 		X	X	

NOMBRE DEL NIÑO (a): Palma Mejía Cintía Donaire

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. 		X		X
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 		X	X	
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto 		X	X	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 		X		X

NOMBRE DEL NIÑO (a): Saavedra Córdor Yuleisi

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. 		X	X	
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 		X	X	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 			X	X		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto 	X		X	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 		X		X
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 		X		X

NOMBRE DEL NIÑO (a): Vásquez Núñez Carlos Daniel

COMPETENCIAS Y / O DIMENSIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE ENTRADA		CRITERIOS DE SALIDA	
			SI	NO	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. 		X	X	
	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. 		X		X
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 		X	X	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	X		X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. 		X	X	
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando materia concreto 		X	X	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 		X		X
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 		X	X	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto 		X	X	

ANEXO N° 4

PROGRAMA “MATEFÁCIL” PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS MATEMÁTICAS



I.E.I. N° 400

Responsable:

Prof. Paredes Arévalo Olga Leonor

Bambamarca, 2019

PROGRAMA: “MATEFÁCIL PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS MATEMÁTICAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.DRE	: Cajamarca
1.2.UGEL	: Hualgayoc - Bambamarca
1.3.Institución Educativa	: N° 400 – El Enterador
1.4.Directora	: Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.5.Docente Investigadora	: Olga Leonor Paredes Arévalo
1.6.Sección	: Aula de 5 años

II. JUSTIFICACIÓN:

El desarrollo del presente programa denominado “Matefácil para desarrollar competencias matemáticas”, encuentra su justificación en que, a lo largo de la historia, nuestra educación peruana ha tenido grandes y serias dificultades en los niveles de logro de aprendizaje en nuestros estudiantes de todos los niveles y modalidades; principalmente en las áreas llamadas básicas o elementales. En tal sentido, queriendo contribuir con el cierre de estas brechas, consideramos que el desarrollo de capacidades y competencias matemáticas en los niños y niñas desde la más temprana edad es fundamental para su desarrollo integral, así como para la mejora de la calidad educativa de nuestra patria; sobre todo de esta parte del país donde las brechas sociales, culturales y educativas son más notorias debido al contexto geográfico en el que nos encontramos.

III. FUNDAMENTACIÓN:

La planificación, elaboración y desarrollo de la presente propuesta, se fundamenta en los principios pedagógicos del constructivismo, corriente pedagógica en la cual se establecen actualmente los principios y lineamientos de nuestra educación peruana.

El desarrollar actividades pedagógicas, donde las actividades lúdicas y el juego es nuestra principal estrategia, es sin duda, permitir a los niños y niñas relacionarse con su entorno inmediato más próximo, interactuando y explorando a través de la actividad de la que más disfrutan por excelencia: “el juego”, y es a través de éste que aprenden haciendo, de esta

manera, se desarrolla aprendizajes significativos; puesto que en este contexto, los niños y niñas, van asociando la información nueva con la que ya poseen; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Es decir, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y estos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos con los que ya cuentan.

IV. OBJETIVOS:

a. Objetivo General:

Mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 400 “El Enterador”- Bambamarca 2019, a través del Programa “Matefácil”

b. Objetivos Específicos:

- Desarrollar actividades pedagógicas, donde el juego y la lúdica sean la principal estrategia didáctica.
- Promover en las niñas y niños aprendizajes significativos en el área de matemática, haciendo uso del juego y actividades lúdicas.
- Propiciar la socialización y el trabajo en equipo de nuestros estudiantes con actividades pedagógicas motivadoras, dinámicas y participativas.

V. ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS:

N° Ord.	Título de la Actividad	Responsable
01	“Jugando a ordenar objetos”	Investigadora
02	“Utiliza el conteo al agregar y quitar objetos por su color”	Investigadora
03	“Jugamos a modelar formas bidimensionales”	Investigadora
04	“Jugamos a identificar expresiones como: “más que”, “menos que” “igual que” con material concreto”	Investigadora
05	“Jugamos a formar secuencias con el dado”.	Investigadora
06	“Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno”.	Investigadora
07	“El día de hoy aprenderemos a realizar secuencias con dos y tres elementos”	Investigadora

08	“Probamos diferentes formas en patrones de repetición (hasta tres elementos)”	Investigadora
09	“Realiza seriaciones por tamaño y grosor hasta con cinco objetos”.	Investigadora
10	“Jugamos a Identificar los términos “más que”, “menos que” “igual que”	Investigadora

VI. RECURSOS:

Recursos Materiales:

- Material estructurado
- Material no estructurado
- Papel bond.
- Tv.
- USB.

Recursos Humanos:

- Directora
- Docente de Aula
- Estudiantes
- Docente investigadora

VII. EVALUACIÓN:

La evaluación a tenerse en cuenta en el desarrollo del programa, responde a los siguientes tipos de evaluación:

- a. **Evaluación de inicio:** Este tipo de evaluación, responde a los intereses de la investigación que se está desarrollando, se aplicará una evaluación de entrada, que nos permita conocer el nivel de logro en las competencias matemáticas que tienen los niños y niñas; la misma que nos servirá de punto referencial para la planificación de las diferentes actividades pedagógicas.
- b. **Evaluación de salida:** Esta evaluación nos permitirá conocer los niveles de logro que alcanzarán los niños al término de la aplicación y ejecución de la propuesta “Matefácil”.
- c. **Evaluación formativa y permanente:** Se realizará una evaluación de tipo formativa durante el desarrollo de todo el proceso de cada actividad pedagógica y al finalizar de la misma, la que nos permitirá ver el logro que se alcance en cada experiencia de aprendizaje.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- I.1. UGEL** : Hualgayoc - Bambamarca
I.2. I.E.I : 400
I.3. DIRECTOR : Carmen Flor Idrogo Vásquez
I.4. DOCENTE : Olga Leonor Paredes Arévalo
I.5. SECCIÓN : 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando a ordenar objetos”

2.2. DURACIÓN: 90 minutos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>La docente recibe a los niños y niñas. Realiza las actividades rutinarias: control del tiempo, oración La docente y los niños se dirigen al sector de matemática, se pide que formen un semicírculo a la altura de dicho sector, observan los materiales MINEDU (seriaciones). Se dialoga con los niños y niñas sobre los criterios de seriación de estos materiales .Luego se plantea preguntas ¿Cómo esta ordenada la colección de objetos? ¿Qué objetos hay? ¿Qué criterios identificaron largo a corto? con el propósito que señalen como está caracterizada la serie.</p> <p>La docente comunica el propósito de hoy aprenderán a ordenar colecciones de objetos de acuerdo a las distintas características; de grande a pequeño, largo a corto.</p>	Dados
DESARROLLO	<p>La docente plantea el problema en el sector de matemática</p> <p>Planteamiento del problema: La maestra entrega materiales del sector matemático y pide a los niños que ordenen estos materiales ¿Cómo ordenamos según el tamaño y grosor?</p> <p>Comprensión del problema:</p>	Material del sector de Matemática Cuadernos de trabajo.

	<p>La docente pregunta a los niños para asegurar si comprendieron el problema ¿Qué reparte la maestra? ¿Qué les pide a los niños? ¿Qué deben realizar para ordenar los materiales? Pedimos a los niños que expresen la situación planteada con sus propias palabras. (Parfraseo). Búsqueda de estrategias: ¿De qué manera podemos resolver el problema? ¿Porqué? ¿Cómo lo realizaran podemos hacer una simulación? Se anota las respuestas de los grupos Representación: Vivencial: La docente propone a los niños salir al patio para realizar la seriación cantando la canción el gusanito donde los niños se ordenan del grande a pequeño y se pregunta ¿Cómo se ordenaron? Porqué? ¿Cuál es el criterio de ordenamiento? Concreto: Al culminar el juego los niños retornan al aula al sector de matemática y se entrega los materiales por grupo para resolver el problema y se pregunta ¿Qué materiales tienen cada grupo? ¿Cuáles son iguales? ¿Cuáles son diferentes? ¿Porqué? Se guía a los grupos en el proceso de ordenamiento ¿De qué otra forma pueden ordenar? Gráfico: Los niños recibirán hojas en blancas para que representen mediante dibujos el ordenamiento realizado Luego pedimos a los niños responsables de repartir los cuadernos de trabajo que entreguen a sus compañeros. Se trabajara con los cuadernos sobre seriaciones. Verbalización: Pegan en la pizarra para socializarlos con la participación de todos sus compañeros mencionando los criterios de ordenamiento (largo corto) Formalización: Se formaliza los aprendizajes concluyendo sobre los criterios que tuvieron en cuenta para resolver la situación planteada, ordenar una colección de objetos ¿Cómo los ordenaron? ¿Qué tuvieron en cuenta para ordenar los materiales? Reflexión: Dialogamos con los niños a través de interrogantes ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué estrategia aplicaron para ordenar objetos? ¿Fue difícil ordenar los objetos? ¿Qué materiales utilizamos? Se concluye recordando la ruta que seguimos de comparar las semejanzas y diferencias en los materiales para realizar las seriaciones. Transferencia En casa con ayuda de sus papis realizan sus seriaciones utilizando objetos de su hogar utilizando el criterio de grande a pequeño..</p>	Lápiz Pinturas Hojas boom
CIERRE	La docente invita a los niños a ordenar sus materiales utilizados durante el desarrollo de la actividad y sus respectivas sillas para retornar a la casita en forma ordenada, entonando la canción jardincito ya me voy se despiden de la docente.	Copias

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos lista de cotejo
- ✓ Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ DCN.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación Inicial
- ✓ Rutas de aprendizaje.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I : 400
1.3. DIRECTOR : Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE : Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN : 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Utiliza el conteo al agregar y quitar objetos por su color”
2.2. DURACIÓN: 90 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones.	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en la que requiere contar, empleando material concreto.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>- Los niños entonan la canción: “los colores” CANCIÓN: “Los colores” Lara, lara, lara Son cuatro los colores Rojo, amarillo, verde y azul. Lara, lara, lara Roja es la sandilla Amarillo el melocotón, Verde es el Chiclayo Azul tu pantalón. Luego responden a preguntas relacionadas con la letra de la canción: ¿De qué habla la canción? ¿Cuáles son los colores que se mencionan? ¿Qué objetos de colores hay en el aula? ¿Cómo podríamos agruparlos? Hoy vamos a prender agregar y quitar objetos por su color.</p>	Papelote.

DESARROLLO	<p>Los niños participan en el patio del juego “El rey manda” En el aula se organizan por grupos de trabajo. El docente entrega a cada grupo material concreto de colores. Los niños manipulan y exploran libremente el material y teniendo en cuenta el color según indicaciones del docente. Dibujan y grafican la actividad realizada. Le asignan un símbolo a cada agrupación. Socializan sus trabajos con sus compañeros, diciendo como agregaron y quitaron y que criterio utilizaron. El docente concluye nombrando los colores básicos.</p>	<p>Bloques lógicos Regletas de Cuasinaire</p>
CIERRE	<p>El docente entrega una ficha a cada niño Conteniendo figuras de diferentes colores, para que lo recorten y peguen en otra hoja realizando actividades de agregar y quitar por colores. Reflexionamos mediante las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Por qué? ¿Qué hicimos? ¿Con que jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Cómo la superamos? ¿Cómo nos sentimos jugando? ¿Qué aprendimos hoy?</p>	<p>Cuaderno de trabajo.</p>

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ DCN.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Rutas de aprendizaje.

ANEXOS:

- Anexo 01: Lista de cotejo.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca
1.2. I.E.I : 400
1.3. DIRECTOR : Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE : Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN : 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a modelar formas bidimensionales”
2.2. DURACIÓN: 90 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	FORMAS BIDIMENSIONALES Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	La docente recibe a los niños y niñas. Realiza las actividades rutinarias: control del tiempo, oración, normas de convivencia. La docente motiva a los niños a observar los materiales de los sectores. Luego se plantea preguntas ¿Qué formas observan? ¿Les gustaría escuchar un cuento sobre el país de las formas? Se narra el cuento sobre “el país de las formas” y hacemos algunas preguntas de comprensión del cuento ¿Sobre qué trato el cuento? ¿Qué formas menciona? ¿Serán iguales las formas? La docente comunica el propósito del día, hoy aprenderán a representar formas con material plástico.	Material de los sectores
DESARROLLO	Planteamiento del problema: Se lee en voz alta. Los niños del salón de cinco años desean representar las formas geométricas escuchadas en el cuento el país de las formas ¿Cómo representarían las formas bidimensionales? Comprensión del problema: La docente pregunta a los niños para asegurar si comprendieron el problema ¿Qué representarían los niños? ¿Qué materiales necesitan para representar? ¿Cómo lo harán? Pedimos a los niños que expresen la situación planteada con sus propias palabras. (Parfraseo).	figuras geométricas.

	<p>Búsqueda de estrategias: Se motiva a los niños a buscar sus estrategias para resolver el problema ¿Qué podemos hacer para representar las formas mencionadas en el cuento? ¿Cómo construiremos las formas? Se anota las respuestas individuales</p> <p>Representación:</p> <p>Vivencial: La docente propone a los niños salir al patio para jugar a convertirse a diferentes formas de manera grupal previa consigna de la docente ¿Nos unimos de tres y formamos un triángulo? ¿Formaremos un cuadrado agarrándonos de cuatro?</p> <p>Concreto: En el aula haciendo uso de los materiales formas bidimensionales manipulan sus lados de manera libre y dirigida. Haciendo uso de las plastilinas representan sus formas planas Se guía a cada grupo preguntando ¿Cuántos lados tiene el triángulo, cuadrado, etc? ¿Porqué?</p> <p>Gráfico: Los niños recibirán hojas en blanco para que represent las formas creadas. Se trabajara con los cuadernos de trabajo con las formas bidimensionales Un representante de cada equipo explica las formas bidimensionales que representarán con la plastilina.</p> <p>Formalización: Se formaliza los aprendizajes dando a conocer cuáles son las figuras bidimensionales</p> <p>Reflexión: Dialogamos con los niños a través de interrogantes ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué estrategia aplicaron para representar las formas del cuento? ¿Fue difícil representar formas? ¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Transferencia En casa con ayuda de sus papis crean sus juguetes preferidos.</p>	Plastilina
CIERRE	La docente invita a los niños a ordenar sus materiales utilizados durante el desarrollo de la actividad y sus respectivas sillas para retornar a la casita en forma ordenada, entonando la canción jardincito ya me voy se despiden de la docente	

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ DCN.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación Inicial
- ✓ Guía de la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Rutas de aprendizaje.

ANEXOS:

- Anexo 01: Lista de cotejo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I : 400
1.3. DIRECTOR : Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE : Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN : 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos a identificar expresiones como: “más que”, “menos que” “igual que” con material concreto.
2.2. **DURACIÓN:** 60 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “más que” “menos que” “igual que”.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>*Motivación: -La docente invita a los niños a jugar el juego “jugo de frutas”. Descripción y reglas del juego. -La docente entrega a cada niño una silueta de una fruta y les explica que ese será su nombre para este juego. -Indicamos voy a preparar un jugo de frutas y necesito agregar manzana, piña, naranja y plátano los niños que tienen el nombre de las frutas van dando vueltas como en el juego del trencito mientras vamos diciendo: “licuando, licuando”; cuando mencionas “Jugo listo”, regresan todos los niños y niñas sus a lugares tan rápido como puedan. *Recoge los saberes previos de los niños y las niñas; para ello, conversa acerca del juego que han realizado Preguntando: ¿De qué trato el juego?, ¿Qué frutas hemos mencionado? ¿Qué hemos agregado? ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron?</p>	Silueta de frutas

	<p>*Comunica el propósito de la sesión: “Hoy aprendemos a contar cantidades en acciones de agregar y quitar”.</p> <p>-La docente da a conocer la agenda del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vamos a jugar dos juegos en el patio (los elefantes y los patitos) ✓ Vamos a trabajar con material concreto ✓ Vamos a representar gráficamente dibujando lo que hemos trabajado con el material concreto (hoja). <p>-Proponemos con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que nos permitan trabajar en un ambiente favorable:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para opinar. ✓ Desplazar con cuidado y de manera ordenada la hora que entramos y salimos del aula. ✓ Compartir los materiales. <p>Mantener nuestra aula limpia.</p>	<p>Cartulinas</p> <p>Imágenes impresas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>*Vivencial</p> <p>-La docente indica que vamos a jugar “a los elefantes”, donde un niño será el elefante y se estará balanceando en una telaraña, luego se ira agregando más elefantes y cuando llegue a agregarse hasta cinco elefantes se romperá la telaraña y cada uno volverá a su lugar.</p> <p>-Luego enuncia las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trato el juego?, ¿A quién hemos mencionado en el juego? ¿Qué hemos agregado? ¿Con cuántos elefantes se rompió la telaraña? ¿Cómo se sintieron? ¿Hasta cuantos elefantes contenía la telaraña?</p> <p>-La docente pregunta si los niños quieren seguir jugando y propone jugar a “los patitos”, donde una niña será la mamá pata y cinco niñitos serán sus hijitos los patitos.</p> <p>-Ellos saldrán a pasear por la laguna; mientras la mamá pata está paseando mirando a otro lado los cinco patitos se alejan, cuando la mama pata dice cua cua regresan solamente cuatro. Así sucesivamente hasta que no llegue ningún patito.</p> <p>-Luego se expresa las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trato el juego?, ¿A quién hemos mencionado en el juego? ¿Qué paso con los patitos? ¿Cuántos patitos había al inicio? ¿Cuántos patitos quedaron al final? ¿Habría la misma cantidad de patitos que al inicio?</p> <p>*Concreto</p> <p>-La docente presenta el siguiente problema:</p> <p>Juanita vende naranjas en el mercado de Bambamarca. Durante la semana registró la siguiente venta: El lunes vendió 2 sacos naranjas, el martes vendió 2 sacos naranjas y el miércoles 1 saco de naranjas.</p> <p>-Luego formula las siguientes preguntas:</p>	<p>Papelote</p> <p>Mascaras de elefante.</p>

	<p>¿Cuántos sacos vendió el lunes? ¿Cuántos sacos vendió el martes?</p> <p>¿Cuántos sacos vendió el miércoles?</p> <p>¿Cuántos sacos vendió durante la semana?</p> <p>-La docente repartirá el material a cada grupo (saquitos de naranja) la docente preguntará ¿Que materiales tiene?,¿Qué forma tiene?,¿De qué color es? ¿A qué se parecerá? ¿Para qué nos servirá? ¿Nos ayudara a resolver el problema de Juanita?</p> <p>-La docente monitorea el trabajo de los niños y niñas.</p> <p>-Luego los niños y niñas darán a conocer como resolvieron el problema de Juanita; la docente escribirá en la pizarra sus respuestas de los niños y niñas.</p> <p>-El lunes vendió </p> <p>-El martes vendió </p> <p>-El miércoles vendió </p> <p>-Durante la semana vendió </p> <p>- Lunes </p> <p>- Martes </p> <p>- Miércoles </p> <p>-Luego la docente invita a jugar el juego “el rey manda” donde ordena que los niños y niñas agregan y luego quitan la cantidad indicada con los materiales del aula; luego realiza las siguientes preguntas.</p> <p>¿El rey manda agregar dos chapitas? ¿El rey manda agregar otro chapita más? Ahora ¿Cuántos chapitas tenemos?</p> <p>¿El rey manda agregar tres pepitas? ¿El rey manda agregar otra pepita más? Ahora ¿Cuántas pepitas tenemos? Así sucesivamente hasta culminar el juego.</p> <p>*Grafico pictórico y simbólico.</p>	<p>Mascaras de patitos.</p> <p>Saquitos de tela</p> <p>Chapas, pepas, cuentas.</p>
--	---	--

	<p>-Luego la docente repartirá hojas de trabajo donde los niños dibujaran a Juanita con el total de sacos que vendió durante toda la semana.</p> <p>-Los niños cuentan los saquitos y escriben un palote por cada saquito de naranjas.</p> <p>-Posteriormente los niños y niñas pegan sus trabajos en la pizarra y mencionan lo aprendido.</p>	Hoja impresa
CIERRE	<p>-La docente invita a reflexionar a los niños mediante las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿para qué nos servirá lo que aprendimos hoy?; ¿cómo se sintieron?</p>	Ficha de evaluación

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ DCN. Resolución 199
- ✓ Guía de la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Rutas de aprendizaje 2016.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I : 400
1.3. DIRECTOR : Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE : Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN : 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a formar secuencias con el dado”

2.1 Duración: 90 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Elabora y usa estrategias	PATRONES DE REPETICION Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	La docente recibe a los niños y niñas. Realiza las actividades rutinarias: control del tiempo, oración, normas de conv. La docente y los niños negocian para acordar normas durante el juego “El dado travieso” en el patio. La docente comunica el propósito de la sesión hoy aprenderán a realizar patrones de repetición de una secuencia de posiciones al lanzar el dado	Dado
DESARROLLO	Sentados en semicírculo se presenta el problema en un papelote iconoverbal Planteamiento del problema: Los niños de la sección de 5 años juegan en el patio a “El dado travieso” para luego formar una secuencia con las figuras que sale en el dado ¿Cuál será el patrón de repetición en el juego del dado? Comprensión del problema: La docente pregunta a los niños para asegurar si comprendieron el problema ¿Qué van a realizar? ¿Qué materiales usaremos? ¿Cómo sabremos que secuencia se formará? ¿Qué tendrías que hacer para resolver esta situación?	Dado

	<p>Pedimos a los niños que expresen la situación planteada con sus propias palabras. (Parfraseo). Los niños mencionaran algunas soluciones.</p> <p>Búsqueda de estrategias: Se motiva a los niños a buscar sus estrategias para realizar sus secuencias ¿Cómo harías para resolver el problema? ¿Qué deberíamos hacer primero? ¿Qué secuencia realizaremos con el dado? Se anota las respuestas de los niños y niñas.</p> <p>Representación: Vivencial: La docente propone a los niños jugar a “El dado travieso” lanzando el dado decorado con tareas como (dar dos palmadas, saltar en el sitio, abrazar aun amiguito, reírse con muchas ganas) según como se lanzó el dado repiten la secuencia o patrón establecido.</p> <p>Concreto: La docente entrega materiales del sector construcción. Se guía a cada grupo preguntando ¿Qué patrón realizaran? ¿Por qué se tiene que seguir dicho patrón? Los niños siguen el patrón de repetición según su creatividad.</p> <p>Gráfico: Los niños recibirán hojas en blanco para que dibujen la secuencia que se forma al repetir el núcleo. Se trabajara con los cuadernos que se relación con secuencias. Un representante menciona la secuencia al jugar el dado travieso.</p> <p>Formalización: Se concluye mencionando la identificación del patrón de repetición de posición según el dado travieso.</p> <p>Reflexión: Dialogamos con los niños a través de interrogantes ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué estrategia aplicaron para resolver el problema? ¿Fue difícil resolver el problema? ¿Crees que el material que utilizaste te ayudo? ¿Por qué? ¿Cuál es la secuencia que seguiste? ¿Estás seguro de lo que hiciste? ¿Cómo sabes que es así?</p> <p>Transferencia</p> <p>En casa con ayuda de sus papis juegan haciendo patrones de repetición con el dado travieso</p>	
CIERRE	<p>La docente invita a los niños a ordenar sus materiales utilizados durante el desarrollo de la actividad y sus respectivas sillas para retornar a la casita en forma ordenada, entonando la canción jardincito ya me voy se despiden de la docente</p>	Copias

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos lista de cotejo.
- ✓ Ficha de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ DCN.
- ✓ Rutas de aprendizaje.

ANEXOS:

- Anexo 01: Lista de cotejo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I	: 400
1.3. DIRECTOR	: Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE	: Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCION	: 5 años

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

2.2 **DURACIÓN:** 90 minutos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

IV. SECUENCIA FORMATIVA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACION: Los niños salen al patio para recorrer un circuito Colocamos las ulas, ulas en orden, para que los niños salten uno a uno. Luego se sientan y la maestra realiza las siguientes preguntas.</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué es lo que han realizado? ¿Dentro de que han saltado? ¿De qué color son las ulas, ulas? ¿Cómo están ubicadas las ulas ulas? ¿Cuántos colores de ulas ulas hay? ¿De qué otra manera lo pueden ubicar las ulas, ulas.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se formula preguntas:</p>	

	<p>¿Niños que creen que pasa con los colores de las ulas ulas? ¿Saben cómo se llama cuando los colores se repiten? ¿Cómo se llama secuencia? PROPÓSITO: “ El día de hoy aprenderemos a realizar secuencias con dos y tres elementos” El docente dirá a los niños que tenemos en nuestra agenda tres puntos que vamos a trabajar. Jugar, Trabajar con material, dibujar.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Recuerdan el propósito de la sesión. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA El maestro presenta un problema escrito en un papelote y lo lee Juanita tiene una cajita con varios objetos. Ella quiere ordenarlo formando secuencias por color, forma o tamaño. ¿Cómo le ayudarían a Juanita a formar una secuencia La docente busca que los niños comprendan el problema mediante preguntas. ¿De qué trata el problema? ¿Qué hay en la cajita? ¿Qué quiere hacer Juanita? BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS La maestra ayuda a buscar sus estrategias mediante preguntas. ¿Cómo podemos resolver el problema? ¿Qué objetos tendrá Juanita en la caja? ¿Podremos formar secuencias con nuestro cuerpo? VIVENCIAL: En el patio la docente da patrones para que los niños realicen una secuencia. Ejemplo. Un niño, una niña, un niño, una niña luego los niños siguen la secuencia. Un niño parado, un niño con los brazos arriba, un niño con los brazos extendidos, se les pide a los niños que continúen la secuencia en orden Luego la docente pide que los niños den un modelo de secuencia. CONCRETA: La docente muestra una caja con diferentes objetos pregunta. ¿De quién será esta caja?, ¿Qué objetos habrá en la caja? Luego la docente reparte material a cada grupo (chapas ,bloques lógicos, eslabones) Pide que observen el material Luego los niños trabajan con el material PICTÓRICO: El docente reparte hojas para que el niño dibuje realice sus secuencias</p>	<p>Papelotes</p> <p>Bloque lógicos , chapas de plástico, ganchos de ropa</p>

	<p>FORMALIZACIÓN: Formalizan lo aprendido en un papelote ¿Con cuál color comenzaron?, ¿Qué color seguía?, ¿Los colores se repetían?, ¿Cuándo los elementos se repiten como se llama.....</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Fue fácil o difícil?</p>	Lápices, colores
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: ¿Les gusto lo que hicieron hoy? ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Será importante lo que hemos aprendido hoy? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p>	

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos lista de cotejo
- ✓ Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ DCN.
- ✓ Rutas de aprendizaje.

ANEXOS:

- Anexo 01: Lista de cotejo.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I	: 400
1.3. DIRECTOR	: Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE	: Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN	: 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos a establecer relaciones entre las formas de los objetos geométricos.”

2.2. **DURACIÓN:** 90 minutos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre forma geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	Salen al patio para observar el tamaño de los de los pinos y contestan a las preguntas: ¿Qué han observado? ¿Los pinos son del mismo tamaño? ¿Cuál es más grande? ¿Cuál es el más pequeño? ¿Cómo los agruparíamos formando una serie del más grande al más pequeño? Hoy vamos a ordenar objetos para formar series del más grande al más pequeño.	Niños y niñas.
DESARROLLO	El docente invita a los niños y niñas a salir al patio y formar libremente grupos de trabajo. Se reparte material por grupos del juego “Quien gana a formar filas” según esta consigna: cada grupo forma una fila del más grande al más pequeño. Responden a preguntas relacionadas con el juego: ¿Qué regleta es el más grande? ¿Qué regleta es el más pequeño? ¿Quién tiene regleta más grande? ¿Quién tiene regleta más pequeña? Nos organizamos para realizar el juego “Que será, que será”. El docente presenta una sorpresa y un	Regletas de colores Lápiz y pinturas

	<p>representante de cada grupo saca un sobre conteniendo siluetas de objetos de diferentes tamaños.</p> <p>Los niños recortan las siluetas y las pegan en un papelote, formando una serie de grande a pequeño.</p> <p>Presentan el papelote a sus compañeros y mencionan el criterio que emplearon para ordenar.</p> <p>En un papelote dibujan la actividad realizada y le asignan un símbolo a cada representación</p>	
CIERRE	<p>-Resuelven una ficha ordenando objetos de grande a pequeño.</p> <p>-Hacemos un recuento de lo aprendido y concluimos con las siguientes preguntas ¿les gusto la actividad? ¿Por qué? ¿Qué hicimos? ¿Con que jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Cómo la superamos? ¿Cómo nos sentimos jugando? ¿Qué aprendimos hoy?</p>	Copias

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de Cotejo.
- ✓ Ficha de Evaluación.

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ Ministerio de Educación.
- ✓ DCN.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación inicial
- ✓ Rutas de aprendizaje.

ANEXOS:

- Anexo 01: Fotografías
- Anexo 02: Lista de cotejo.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I : 400
1.3. DIRECTOR : Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE : Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN : 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Probamos diferentes formas en patrones de repetición (hasta tres elementos)
2.2. DURACIÓN: 90 minutos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Prueba diferentes formas en patrones de repetición (hasta tres elementos) a partir de ello organiza sus acciones para desplazarse.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">-La docente invita a los niños a salir al patio para recorrer un circuito-Colocamos las ulas, ulas en orden, para que los niños salten uno a uno.-Luego se sientan y la maestra realiza las siguientes preguntas. <p>RECOGE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none">-La docente realiza algunas interrogantes a los niños-¿Qué es lo que han realizado?-¿Dentro de que han saltado?-¿De qué color son las ulas, ulas?-¿Qué color esta primero?-¿Qué color sigue?-¿Qué color esta después? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>La docente formula las siguientes preguntas.</p>	Ulas, ulas

	<p>¿Niños que creen que pasa con los colores de las ulas ulas?, ¿Saben cómo se llama cuando el color se repite? (se llama secuencia) COMUNICA EL PROPÓSITO DE LA SESIÓN: “El día de hoy aprenderemos a realizar secuencias utilizando patrones de repetición con dos y tres elementos”. -La docente da a conocer la agenda del día: Vamos a jugar en el patio utilizando nuestro cuerpo. Vamos a trabajar con material concreto Vamos a representar gráficamente dibujando lo que hemos trabajado con el material concreto (hoja). -Proponemos con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que nos permitan trabajar en un ambiente favorable: -Levantar la mano para opinar. -Desplazar con cuidado y de manera ordenada la hora que entramos y salimos del aula. -Compartir los materiales -Mantener nuestra aula limpia.</p>	<p>Cartulinas</p> <p>Silueta</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Recuerdan el propósito de la sesión. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: -La docente presenta el siguiente problema: Rosita es una niña que vive en la comunidad de Atoshaico. Ella ayuda a su mamá a tejer frazadas de lana. En una cajita a colocado varios objetos con los que quiere adornar sus frazadas; pero ella quiere ordenarlas formando secuencias. ¿Cómo le ayudaríamos a Rosita a formar secuencias con los materiales que hay en la cajita? *Vivencial -La docente invita a los niños a salir al patio, para que mediante su cuerpo realicen patrones de repetición o secuencias: -Un niño, una niña, un niño, una niña luego los niños siguen la secuencia. -Un niño parado, un niño con los brazos arriba, un niño con los brazos extendidos, se les pide a los niños que continúen la secuencia en orden. *Concreto -La docente formula las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿De quién habla? ¿Qué hace Rosita? ¿A quién ayuda? ¿Qué guarda Rosita en la cajita? ¿Cómo quiere ordenar Rosita los materiales? ¿Cómo le ayuda a Rosita? -La docente presenta a los niños la cajita de Rosita mencionando algunas preguntas: ¿Qué habrá en la cajita? ¿Cómo lo sabemos? -La docente repartirá el material a cada grupo. -Luego la docente realiza las siguientes preguntas ¿Qué materiales tiene?, ¿Qué forma tiene?, ¿De qué color es? ¿Para</p>	<p>Papelote</p> <p>Flores recortadas</p> <p>Chapitas</p> <p>Cuentas</p> <p>Pepas</p> <p>Tapas</p> <p>Ganchos</p>

	<p>qué nos servirá? ¿Nos ayudara a resolver el problema de Rosita?</p> <p>-La docente monitorea el trabajo de los niños y niñas.</p> <p>-Luego los niños y niñas darán a conocer como resolvieron el problema de Rosita; la docente escribirá en la pizarra sus respuestas de los niños y niñas.</p> <p>*Gráfico pictórico y simbólico.</p> <p>-Luego la docente repartirá hojas de trabajo donde los niños dibujaran lo que realizaron con el material asignado.</p>	Hoja impresa
CIERRE	<p>- La docente invita a reflexionar a los niños mediante las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?;¿Cómo lo aprendimos?, ¿para qué nos servirá lo que aprendimos hoy?;¿cómo se sintieron?</p>	Ficha de evaluación

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Ficha de Evaluación.

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ DCN.
- ✓ Guía de la propuesta pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Rutas de aprendizaje 2016.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I	: 400
1.3. DIRECTOR	: Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE	: Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN	: 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Realiza seriaciones por tamaño y grosor hasta con cinco objetos.

2.2. **DURACIÓN:** 90 minutos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Se muestra a los niños mascararas de diferentes animales como son: perro, gato, se describe las imágenes, luego se reparte un animal a cada niño. Se ordena a los niños de tal manera que realicen una secuencia ordenando: un perro, un gato. Para realizar esta secuencia se pide la participación de cada uno de los niños. Cuando los niños estén ordenados se indicará que deberán realizar los sonidos que emiten los animales. Se empezará emitiendo el sonido del perro, luego del gato, de tal manera que se ira formando una secuencia.</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿De cuántos animales hemos emitido sus sonidos? ¿Se repetían los animales? ¿De cuál animal hemos emitido su sonido primero? ¿De qué animal hemos emitido el sonido luego? ¿Cómo se repiten los sonidos de los animales? ¿Habremos realizado una secuencia?</p> <p>PROPÓSITOTO:</p>	Máscaras

	<p>El día de hoy realizaremos representaciones de patrones de repetición con nuestro cuerpo, usando diferentes materiales y dibujando.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se muestra a los niños una caja de huevos la cual estará incompleta, ellos describen el material traído, indicándoles que debemos completar la caja siguiendo el orden que tenemos ¿Qué color de huevo seguirá? ¿Cómo podemos completar la caja de huevos?</p>	
DESARROLLO	<p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: ¿Qué observan en la caja de huevos? ¿Los huevos tienen el mismo color? ¿Se repiten?,</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: ¿Cómo crees que debemos completar la caja de huevos?, según las respuestas dadas por los niños se ira anotando en un papelote. Según las formas de representación lo niños buscarán algunas estrategias para poder completar la caja de huevos de colores.</p> <p>VIVENCIAL Se invita a los niños a hacer secuencias con su cuerpo: un niño parado, otro sentado. Los niños, libremente, tocarán la mesa, luego su silla, así de tal manera que formen una secuencia. También usando su cuerpo darán una palmada y un salto. Al final de cada actividad realizada los niños nos indicaran como formaron la secuencia</p> <p>CONCRETO Se les reparte a los niños las cajas de los huevos y ellos deberán completar cada caja usando los tres colores de huevos diferentes, por lo tanto, harán una secuencia. Deberán seguir la muestra realizada. Se reparte a los niños tapas de botella de diferentes colores y deberán realizar secuencias.</p> <p>PICTÓRICO Los niños deberán dibujar la secuencia realizada con las cuentas de colores</p> <p>GRÁFICO Los niños repi otes según como realizaron la secuencia.</p> <p>SIMBÓLICO Los niños colocaran el número según corresponda la cantidad de cuentas.</p>	<p>Cajas de cartón</p> <p>Huevos de plástico</p> <p>Tapas de botella</p> <p>Tápers de plástico, otros.</p>
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué hicieron primero y qué después?</p>	

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de Cotejo.
- ✓ Ficha de Evaluación.

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ Ministerio de Educación.
- ✓ Marco del buen desempeño directivo y docente.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Rutas de aprendizaje.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: Hualgayoc - Bambamarca
1.2. I.E.I	: 400
1.3. DIRECTOR	: Carmen Flor Idrogo Vásquez
1.4. DOCENTE	: Olga Leonor Paredes Arévalo
1.5. SECCIÓN	: 5 años

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a Identificar los términos “más que”, “menos que” “igual que”

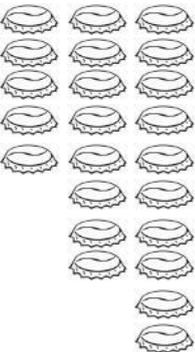
2.2 DURACIÓN: 90 minutos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa diferentes expresiones que muestren su comprensión sobre la cantidad “más que” “menos que” “igual que”.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>Contamos a los niños el cuento: “Los Cachorros de Perla”</p> <p>Al finalizar preguntamos: ¿Dónde vivía perlita? ¿Qué le pasó a Perlita? ¿Cuántos perritos blancos tuvo perlita? ¿Cuánto perrito marrón tuvo Perlita? ¿Perlita tuvo más perritos marrones que blancos? Promovemos el dialogo sobre sus mascotas y preguntamos si alguna vez han tenido crías, pedimos que compartan su experiencia.</p> <p>-Previamente la maestra elabora siluetas de perros blancos y perros marrones para jugar a darles de comer, entregamos a cada niño y niña una silueta de perro blanco, una silueta de perro marrón, y nueve huesos. Pedimos que les den de comer a ambos y preguntamos: ¿Cuántos huesos le diste al perro marrón? ¿Cuántos huesos le diste al perro blanco? ¿Cuál de los perros comió más huesos? ¿Cuál de los perros comió menos huesos? ¿Qué otros objetos del aula pueden compararlos haciendo uso de los términos “más que” y “menos que”? Digo a los niños que el día de hoy vamos aprender a identificar los cuantificadores “más que” y “menos que”.</p>	<p>Siluetas.</p> <p>Signos en siluetas.</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Pedimos a los niños que formen dos filas: una de niños y otra de niñas.</p> <p>-Pedimos que se coloquen una fila al frente de la otra y los invitamos a notar cuál de las dos filas tiene más integrantes.</p> <p>-Motivamos a los niños a formar tres equipos, previamente colocamos en una piñata seis tapas de cada color: azul, rojo, amarillo, anaranjado, morado y verde, mezclados con otros juguetes de cotillón, luego pedimos que se coloquen los tres equipos alrededor formando una circunferencia y la docente se coloca en el centro.</p> <p>-Luego explicamos que se dejara caer al piso los objetos de la piñata para que recojan las tapas en el tiempo que dura la música (veinte segundos) de acuerdo a la consigna que recibirá cada equipo: el equipo uno solo debe recoger tapas rojas, el equipo dos, solo debe recoger tapas amarillas y el equipo tres solo debe recoger tapas azules.</p> <p>Pedimos a cada equipo que coloque todas las tapas que recogieron en una fila (las filas deben colocarse una detrás de otra)</p>  <p>Pedimos que comparen las tapas de cada fila y digan qué equipo recogió más tapas y cual recogió menos tapas.</p>	<p>Piñata.</p> <p>Chapas.</p> <p>Grabadora</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Representan libremente mediante un dibujo las expresiones “más que”, “menos que” Reflexionamos sobre lo aprendido en la actividad mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Con qué materiales aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve? ¿En qué podemos mejorar?</p>	<p>Hoja bond y plumones.</p>

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de Cotejo.
- ✓ Ficha de Evaluación.

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ Ministerio de Educación.
- ✓ DCN.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Guía de la propuesta pedagógica Rutas de aprendizaje.

Paredes Arévalo Olga Leonor
Investigadora

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



