

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con  
niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**Cieza Coronado, Kari Vanesi**

**Asesor código ORCID 0000-0001-7597-430X**

**Chávez Sánchez, Edwin**

**Chimbote – Perú**

**2019**

## ÍNDICE

1.	PALABRA CLAVE.....
2.	TÍTULO.....
3.	RESUMEN.....
4.	ABSTRAC.....
5.	INTRODUCCIÓN.....
6.	METODOLOGÍA.....
7.	RESULTADOS.....
8.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....
9.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....
10.	AGRADECIMIENTO.....
11.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....
12.	ANEXOS Y APÉDNICE.....

## 1. PALABRAS CLAVE

<b>Tema</b>	Aprendizaje en seriación
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

<b>Topic</b>	Learning in serialization
<b>Specialty</b>	Initial education

### Líneas de investigación

<b>Línea</b>	<b>Área</b>	<b>Sub Área</b>	<b>Disciplina</b>
Teoría y métodos educativos	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la educación	Educación general (Incluye capacitación, pedagogía)

## **2. TÍTULO**

**Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación  
con niños. Institución Educativa N°309 Chororco;  
2019**

**Traditional games in learning serialization with  
children. Educational Institution N ° 309 Chororco;  
2019**

### **3. RESUMEN**

La investigación tuvo como propósito principal mejorar el aprendizaje de la seriación en niños niñas de 4 años de la Institución Educativa N°309 Chororco – Chota, 2019 a partir de juegos tradicionales; a partir del tipo de investigación explicativa con diseño pre experimental. La población y muestra de la investigación lo conformaron 10 infantes de 4 años, a quienes se les aplicó una intervención académica basada en juegos tradicionales, del cual se obtuvo mediante la prueba t de muestras relacionadas al 95% de confianza una significancia bilateral de 0,004 menor a 0,05 que es el estimado. Asimismo, se percibe una diferencia de media de 0.900 logrando una desviación estándar de 0,738. Estos resultados confirman la hipótesis de estudio “Los juegos tradicionales mejoró significativamente el aprendizaje de seriación con niños de educación inicial”.

#### **4. ABSTRAC**

The main purpose of the research was to improve the learning of seriation in 4-year-old boys and girls of the Educational Institution N ° 309 Chororco - Chota, 2019 from traditional games; from the type of explanatory research with a pre-experimental design. The population and research sample was made up of 10 4-year-old infants, to whom an academic intervention based on traditional games was applied, from which a bilateral significance of 0.004 lower was obtained through the t-test of related samples at 95% confidence. to 0.05 which is the estimate. Likewise, a mean difference of 0.900 is perceived, achieving a standard deviation of 0.738. These results confirm the study hypothesis "Traditional games significantly improved the learning of serialization with early childhood children".

## **5. INTRODUCCIÓN**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Dentro del contexto internacional encontramos la investigación desarrollada por (Bedòn & Silva, 2016), en la investigación desarrollada encontraron que los materiales educativos y actividades estimulan el desarrollo de las cantidades y de seriación; aplicando una metodología con diseño descriptivo de tipo investigación de campo y bibliográfica en una población de 54 niños a quienes se le tomó como instrumento una ficha de observación las que determinarán el nivel de aprendizaje de cantidad y seriación; arribando a las siguientes conclusiones:

Se determinan un nivel bajo en el aprendizaje de la matemática, principalmente con respecto a comparar objetos, secuencias numéricas, nociones de mediad, seriaciones y demás competencias que se exigen. Después de haber puesto en práctica las actividades lógico matemáticas se observaron que los ambientes lógico matemáticos motivaron y estimularon en niños aprendizaje más creativas y didácticas (p.58).

De acuerdo al estudio realizado por (Del Águila, 2018), quien relaciona al juego como recurso didáctico con el aprendizaje de las matemáticas empleado por los docentes en sus clases para estimular y desarrollar aprendizajes. Encontrando que el 50% de docentes utilizan el juego mediatizada mente ya que se observa que sus resultados oscilan entre 16 a 22 puntos; un 40% de ellos se ubican en bajo mientras que solo un 10% que representa a un docente considera el nivel alto; de esta manera se deduce que los docentes no vienen empleando el juego en su labor pedagógica del cual se llega a concluir que el juego como recurso didáctico son utilizados en un nivel medio y considerando los docentes que contribuyen medianamente en la formación del niño de la I.E N°0330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015. A partir de la encontrado se deduce que no se viene aprovechando el juego para estimular la parte cognitiva, afectiva y motor

del niño, según la opinión del 50% de los docentes de dicha Institución Educativa (p.45).

En Arequipa, Quispe (2016); en su investigación relacionado a los juegos tradicionales para resolución de problemas aritméticos, llegó a concluir:

Existe correlación moderada con tendencia fuerte al encontrar un valor de  $r=0,734$  entre el empleo de los juegos tradicionales con la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal (PAEV). Además, la mayoría de estudiantes del segundo grado de primaria en la Institución Educativa “Madre del Divino Amor” desarrollan correctamente situaciones de combinación 1 y 2 (95%), un 85% situaciones de cambio 1, 2, 3 y 4, el 61% resuelven problemas de comparación 1 y 2 y el 57% situaciones de igualdad 1 y 2.

En Lima, Lachi (2015), realizó una pesquisa relacionada a juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias de número y operaciones; estableciendo las siguientes conclusiones:

Esta investigación llega a las conclusiones siguientes: El bajo nivel por desarrollar competencia matemática de número y relaciones; entre otros factores, se debe principalmente al poco compromiso docente para trabajar estrategias, herramientas, recursos pertinentes que permiten y faciliten a los niños su trabajo en las actividades pedagógicas de clasificar y seriar en situaciones cotidianas.

En la ciudad de Andahuaylas, se encontraron estudios de Rivas & Sullca, (2017); donde el tema estaba basado en la aplicación de los juegos tradicionales para mejores logros de aprendizaje del pensamiento lógico matemático; cuyo objetivo fue determinar el impacto causado por los juegos tradicionales en el pensamiento matemático; concluyendo:

Diferentes investigaciones y estudios; tanto en el ámbito nacional; así como en los países de fuera; exhortan que las actividades lúdicas deben ser herramientas y estrategias imprescindibles en la labor pedagógica dentro del aula; con prioridad en los primeros ciclos de la escolaridad-, pues los juegos siendo

actividad principal para los niños les motiva y despierta su curiosidad, abriendo el camino para el desarrollo de nuevos aprendizajes.

En Chimbote; Gonzales (2017) realizó un estudio cuyo objetivo fue determinar si al aplicar los juegos didácticos se mejorará las nociones numéricas en la matemática. Como tipo de investigación empleó la explicativa cuyo diseño esté sustentado bajo un parámetro pre experimental y administrando el instrumento a una población de 30 estudiantes; llegando a la siguiente conclusión:

Al diagnosticar los niños de 4 años tenían dificultades para clasificar, seriar, ordenar y agrupar en un total de 67%, solo un 23% tienen un logro de proceso y 10% de ellos ubicándose en el nivel logro previsto; que luego aplicaron 14 sesiones donde se percibe que los estudiantes iban mejorando su aprendizaje mediante el juego que empleando materiales adecuados su pudo desarrollar habilidades de clasificar y seriar para desarrollar las nociones numéricas. Después de la experiencia que se desarrollaron en el pos test incrementar a un 80% el logro previsto y el 20% quedando en proceso. Además se percibe una significancia bilateral de 0,000 menor a  $p < 0,05$ , lo que explica tener diferencia significativa (p. 82).

## **5.1.2. Fundamentación científica**

### **5.1.2.1. Aprendizaje en la seriación**

#### **5.1.2.1.1. Competencia Matemática**

Para el (MINEDU, 2015) a través de los fascículos dadas en las Rutas de Aprendizaje, al referirse a Competencia Matemática, manifiesta en este documento que son las diferentes capacidades que desarrolla el niño para realizar tres acciones fundamentales en el desarrollo del pensamiento matemático; estas funciones son: la formulación, el empleo e interpretar las matemáticas en diferentes realidades en los que le toque interactuar.

#### **5.1.2.1.2. Características de la competencia matemática**

Luego de haber realizado estudios y leído a algunos autores sobre el tema, la investigadora arriba a las conclusiones siguientes, en relación a las características de la Competencia Matemática:

Las competencias matemáticas están relacionadas con “el saber aplicar lo que se aprendió para poder resolver o darles solución a determinadas situaciones”; de esto se deduce que ser competente matemáticamente es tener la capacidad de aplicar los saberes matemáticos además de comprender, argumentar y analizar diferentes circunstancias.

#### **5.1.2.1.3. Noción de Seriación**

Una serie es ordenar diferentes objetos a partir de características iguales, como grosor, tamaño, forma; etc. En otras palabras, viene hacer la comparación de objetos uno a uno y se van estableciendo relaciones de la forma: “x es más delgado que y”; “x es más pequeño que y”; “x es más grueso que y”, etc.

#### **5.1.2.1.4. Propiedades fundamentales de la seriación**

Para Rencoret (2000), expresa que la seriación son operaciones lógicas que se basa en ordenar de manera sistemática diferentes elementos dentro de un mismo conjunto y serie. La seriación se realiza buscando la variación entre dos o más características; como de tamaño, color, peso, superficie, colores, etc. En el niño se internaliza la noción de seriación también con respecto a la ordinalidad de un número, otorgándole posición dentro de una serie de orden.

Así mismo, se incluyen definiciones de:

Transitividad; que viene hacer un método de carácter lógico y que permite realizar seriaciones mediante la comparación de 3 elementos; así tenemos: donde el objeto A es más pequeño que el objeto B; objeto B más pequeño que objeto C; entonces el objeto A es más pequeño que el objeto C.

Reversibilidad; son otras formas de representar las seriaciones a través de la movilización del pensamiento en dos direcciones: A partir del ejemplo anterior tenemos que A es más pequeño que C; pero C más grande que A. (Rencoret, 2000).

#### **5.1.2.1.5. Estadios de la operación de seriación**

A partir de los estudios de (Condemarín, 2009), manifiesta que a partir de la teoría cognitiva se conocen tres estadios:

Durante el primer estadio, el estudiante aún no tiene la capacidad para establecer relación entre mayor que o menor que; solo lo ve desde una posición total dividida en dos sub grupos de grande y pequeño. Posteriormente el niño centra su atención en formar tríos de elementos, como pequeño, mediano y grande. En esta etapa también se percibe que el niño construye lo conocido como escalera, centrando su atención en la parte extrema superior y dejando de lado la línea base. Asimismo, en esta etapa el niño muestra la capacidad de ordenar por tamaños en pocas cantidades de elementos, de construir torres de diferentes tamaños, pero en forma de tanteo y descartará elementos que no pueda ubicar. Así tenemos, que al construir una torre intercala elementos grandes y pequeños donde se le irá cayendo y el irá probando colocar mediante el tanteo hasta lograr armarlo.

Durante el segundo estadio, el niño empieza a formar series, mediante el método de ensayo y error; que consiste en ir probando por tamaño los objetos y posteriormente decidirá ubicarlo si va delante o detrás. En esta etapa el niño construye la seriación a partir de comparaciones entre objetos que se le presenta; es así como el niño establece diferencias entre “más pequeño que” y “más grande que”; es aquí donde el niño va iniciándose a utilizar el término de reversibilidad dentro de una seriación; es decir que tendrá la capacidad de seriar en forma inversa, es decir de manera creciente y decreciente.

En este estadio también se inicia con transitividad, que consiste en establecer relación de comparación entre elementos de una serie que sucede y antecede y así establecer la relación entre primero y el último.

En el tercer estadio, ya el niño puede ordenar los objetos de forma creciente o decreciente a partir de características que se presente y teniendo en cuenta características ya se por color, tamaño, forma, etc. En esta etapa los infantes inician con el método operatorio, es decir ya establecen pasos y procedimientos para realizar una seriación y realizándola en forma sistemática debido a que construye en base a dos propiedades fundamentales descritas anteriormente de reversibilidad y transitividad. Al ubicarse el

infante en este estadio logrará establecer relación entre tamaño: más grande que y menos grande que y estableciendo relaciones inversas.

#### **5.1.2.1.6. La seriación en educación inicial**

(Caruajulca Guevara, 2017), señala que la aplicación de la seriación en el aula esta sujeta al estadio o etapa donde se encuentre y asimismo teniendo en cuenta la edad del infante. En una primera instancia se debe tener en cuenta los materiales que deben pertenecer a una sola clase y diferenciándolo en función a criterios definidos en la seriación. El niño en esta etapa inicia con el trabajo de seriación, aprende a comparar elementos de un mismo conjunto por ensayo y error, obteniendo una respuesta correcta. Para estimular al niño en lo que respecta a la seriación, se da la oportunidad de iniciarse en la matemática. El pensamiento se va complejizando al establecer comparaciones y jerarquías como mayor que, más grueso que. más grande que, etc.

En la educación inicial, para dar inicio a estas actividades se dan mediante juegos que la docente pueda utilizar como recurso pedagógico; así logrando seriar animales, de la textura de objetos, estableciendo relación de objetos por tamaño, etc. Posteriormente las seriaciones se van complejizando con el empleo de patrones de dibujos que se repiten o dando a elegir el dibujo que sigue a partir de un patrón lógico y de esta manera iniciándose con la capacidad del pensamiento lógico y de ejercitación en ver los detalles más específicos.

En esta etapa se tienen que emplear objetos reales en la actividad, debido a que los dibujos no estimulan por encontrarse en una pre operatoria; de esta manera se emplean pelotas de 2 tamaños, cubos de dos tamaños y cualquier otro objeto que tenga en la mano. Una vez que el niño tenga internalizada esta comparación se le aumenta un objeto más y así sucesivamente se irán incrementando más elementos en una serie y de esta manera se familiarizará con la seriación desarrollando su pensamiento y enfrentando a desafíos nuevos.

Posteriormente se incorpora la noción de cantidad; como más que, tantos como e igual que. Asimismo, empezará a contar siguiendo series numéricas

y diferenciándolos por la posición del cual se generará una idea clara de cantidad. A partir de establecer este tipo de seriación se inicia con la clasificación de objetos otorgándole atributos de organización del pensamiento.

Todos los pasos mencionados conducen al niño al desarrollo de su pensamiento matemático y la seriación se presentará posteriormente al organizar los números naturales desarrollando el sentido de orden que precede al concepto de número ordinal.

#### **5.1.2.1.7. Rol del docente en el aprendizaje de la seriación**

Teniendo en cuenta lo establecido por el (Ministerio de Educación, 2015), el docente para hacer frente al aprendizaje de seriación debe cumplir con los roles siguientes:

- Presentar situaciones con elementos de una misma clase, para diferenciar por grosor, tamaño, forma, etc. es decir tienen que poseer criterios para realizar seriación.
- Iniciar con número de elementos entre tres a cinco que progresivamente se irá incrementando elementos hasta ocho y de esta manera permitiendo que tenga acceso a mayor cantidad de elementos mientras tanto lo requiera.
- Debe promover a que los niños realicen comparaciones entre dos y tres elementos y que de manera progresiva se incremente más elementos nuevos y se comparen con diferentes tamaños.
- Emplear material concreto, con el fin de que se vea obligada a comparar longitudes de objetos y evitando concentrarse en un solo extremo.

#### **5.1.2.1.8. Dimensiones de la seriación**

El desarrollo de la competencia matemática; implica como ya señalamos anteriormente el despliegue de un conjunto de capacidades que se evidencian mediante dimensiones; a las que se les denomina también subcompetencias; las cuales se van determinando el avance y progreso, teniendo en cuenta ciertos indicadores y desempeños de logro; estos

indicadores o desempeños, no son otra cosa que las señales que dan evidencias claras de lo que debe el alumno hacer y lo que debe saber.

Estas dimensiones, conforme al Diseño Curricular nacional planteado y conforme a la normativa vigente; son las siguientes:

**a. La competencia Comunica y representa ideas matemáticas**

Esta dimensión agrupa a dos sub competencias importantes y necesarias para ser competente matemáticamente:

- **Dimensión de cantidad**

En esta dimensión encontramos aspectos relacionados a la definición de número, la representación, significado de operaciones, magnitudes numéricas, cálculos matemáticos y estimaciones.

Así mismo, se incluyen aspectos relacionados a la comprensión de tamaño relativo, conocimiento de pautas numéricas y medidas de objetos del contexto, asimismo, como cuantificar y representar en forma numérica atributos de objetos.

- **Espacio y Forma**

Los aspectos que se consideran en la presente dimensión tenemos todo lo concerniente al campo geométrico de manera integradora y aplicada. Incluye la posición relativa de objetos; moverse dentro del espacio y mediante construcciones y formas; comprender la relación entre formas e imágenes y representaciones visuales; etc.

**b. Elabora y usa estrategias**

Agrupa a las sub competencias siguientes:

- **Cambios y relaciones e incertidumbre**

Se incluye en esta dimensión los elementos que describan las relaciones sencillas y casos que son formuladas mediante funciones matemáticas elementales. Otro de los componentes concierne a las funciones matemáticas elementales. El componente relativo a la incertidumbre está ligadas a datos y al azar, los objetos de estudio son respondidos mediante la estadística y probabilidad.

- **Plantear y resolver problemas:**

Se incluye en esta dimensión aspectos que están relacionadas directamente con la denominada resolución de problemas, que consiste en: traducir situaciones reales mediante esquemas y modelos matemáticos; formular, plantear y definir problemas diferentes como matemáticos, aplicados, respuestas abiertas y cerradas. Otro de los aspectos a considerar es la resolución de problemas de diferentes tipos y seleccionando estrategias adecuadas comprobando la solución obtenida.

**c. Matemización**

Son capacidades de la expresión mediante modelos matemáticos frente a un problema reconocido o situación. En su proceso se utiliza, se interpreta y se evalúa el modelo matemático en base a las situaciones que originaron.

La matemización implica: identificación de características, datos, condiciones y variables de un problema que permiten construir sistemas con características matemática; de tal forma que emiten y reproduzcan comportamientos de la realidad.

El empleo del modelo estableciendo conexiones ante nuevas situaciones que pueden ser aplicables permite el reconocimiento del significado y funcionalidad en situaciones semejante a las estudiadas. Así mismo, es contrastar, valorar y verificar si es válido el modelo desarrollado reconociendo los alcances y limitaciones.

Matemización implica la relación de situaciones reales, la matemática resaltando la relevancia del modelo matemático. Un modelo matemático es un sistema que representa y reproduce características de situaciones del contexto.

El sistema está constituido con elementos relacionados y que mediante operaciones se describan e interactúen los elementos, haciendo factible la manipulación y tratamiento de situaciones (MINEDU, 2015, pág. 29).

**5.1.2.2. Juegos tradicionales**

A partir de lo señalado por Morera (2008); el juego tradicional forma parte inseparable del ser humano durante su vida como persona; por lo que no es

posible explicar la condición social de los seres humanos sin desarrollar los juegos; debido a que son expresiones de carácter social y cultural; con adaptaciones donde el protagonista es la persona en relación a su contexto.

Este tipo de juegos son un ejemplo de solemnidad, transmitidos en el argot popular de generación en generación; que pueden sufrir ciertos cambios o modificaciones, pero sin embargo mantienen su esencia; son de autor anónimo, pero su origen se remonta a épocas remotas de la historia.

Su transmisión no es únicamente de padres a hijos; sino que en su conservación influyen y juegan un rol importante las instituciones de carácter educativo, cuando los docentes hacen uso de éstos en su labor pedagógica.

Estos juegos tradicionales; están muy relacionados y ligados con el desarrollo cultural y la historia de los pueblos y sociedades; aunque varíen de región a región; sin embargo, sus reglas y condiciones para el juego no varían mucho.

Para ejecutarlos o desarrollarlos no se necesita una inversión económica significativa; basta con utilizar los materiales que se encuentran en el entorno, así como algunos reciclables; pues su construcción se hace con materiales rústicos como madera, piedra, materiales de reciclado, etc., y si algo se tiene que adquirir por compra, el gasto es mínimo por lo que todos pueden tener acceso a ellos; en el caso de la mayoría de estos juegos su desarrollo y práctica no requiere de material alguno, sino únicamente la participación activa de los jugadores.

Los juegos tradicionales, también suelen ponerse de moda; pues aparecen y desaparecen en determinadas épocas del año; así por ejemplo en el contexto de la Institución Educativa donde se ejecuta la presente investigación, hay épocas en las que los niños juegan a las bolitas o canicas, a los trompos, a las construcciones y edificaciones, a los sur-sur, a las cometas; etc., depende también a las estaciones y al factor ambiental, por ejemplo en los meses de enero a abril, donde las lluvias son persistentes, juegan a las canicas, un juego que se puede jugar dentro de la casa, en los meses de setiembre a octubre el juego popular son las cometas, pues es época de aire y fuertes vientos, ambiente propicio para este juego. Existe una amplia variedad de estos juegos para todos los gustos y edades y también por cierto juegos que son practicados

exclusivamente varones y otros por las niñas, como también hay juegos en los que pueden participar ambos sexos.

Si bien, estos juegos corren peligro de extinción debido al incremento de la industrialización que ha traído consigo la aparición de juegos modernos, incluso tecnológicos; somos los padres y los maestros, los responsables de que se mantengan vivos en nuestras tradiciones, porque en su práctica los niños pueden desarrollar un conjunto de habilidades, destrezas y capacidades que los juegos tecnológicos no os pueden ayudar; un ambiente muy propicio para su práctica es la zona rural donde los espacios son amplios para los juegos ya que en las ciudades, principalmente en las industrializadas, debido a las condiciones socioculturales, los niños no gozan de espacios abiertos y seguros para practicarlos; de ahí que, la escuela o los centros educativos deben ser los espacios oportunos donde los niños puedan ejercer la práctica de estos juegos; pues los hay para todas las edades y circunstancias.

#### **5.1.2.2.1. El juego**

Moyles (1990). Este autor manifiesta que todas las actividades de juego que se orienten de manera acertada permitirán que los niños desarrollen nuevos conocimientos y aseguren un buen aprendizaje. De la misma forma hace ver al juego como un medio eficaz por excelencia en el desarrollo y adquisición de nuevos saberes. Es así que una actividad lúdica va dirigida hacia el logro de un determinado objetivo (conocimiento).

El juego tiene la particularidad de ser una actividad de carácter libre, espontáneo, producto de las circunstancias, en la que el niño participa o decide jugar por su propia voluntad, así mismo es libre, porque es el niño el que elige de manera tan natural en lugar de juego, los objetos o juguetes que utilizará; y es muy cambiante de acuerdo a la mente fluctuante de los pequeños; lo que hace que esta actividad además de sea muy motivadora y divertida sea muy cautivante.

#### **5.1.2.2.2. Efectos que pueden producir los juegos**

Entre las primeras impresiones adquiridas al poner en práctica los juegos (Gairín, 1999), expresa que los alumnos pueden jugar desde las primeras edades generando expectativa inicial (por ser novedosa) y satisfacción (por

ser creativo). Las impresiones señaladas son parte de la formación del docente debido a que la práctica del juego con los alumnos es común en sus procesos de enseñanza. Las opiniones de muchos docentes guardan relación con lo citado por este autor quien señala: siempre se creyó que el juego es el mejor camino para hacer de las matemáticas interesante, por tanto, una forma de acercarse al estudiante es mediante el juego.

En los niveles superiores, donde se aplican problemas prácticos, la matemática debe ser seria, pero en los niveles inferiores no se puede motivar a aprender teorías superiores de grupo indicándoles que será estimulante e incluso útil si llega algún día a ser físico especializado.

Uno de los aspectos para mantener despierto e interesante la matemática es a través del juego matemático, una paradoja, una danza u otra actividad que los docentes aburridos suelen rehuir pensando que son frivolidades; por lo tanto, quedando en consultar y obtener mejores observaciones.

#### **5.1.2.2.3. Características de los juegos tradicionales**

Entre las características de los juegos tradicionales, que hace que se mantenga vigente en nuestra actualidad, siendo atractivos para los niños de generaciones anteriores como futuras son:

- Se juega por divertirse y placer.
- Promueven aprendizajes propios del lugar o región.
- Las normas y reglas son fáciles de aprender.
- Son acompañadas por canciones pegadas y motivadoras.
- Favorece para disminuir energías y tensiones.
- Se cumplen las normas y se aceptan.
- Se adquiere competencias lingüísticas como para el que habla y el que escucha.
- Desarrollan habilidades motrices básicas.
- Permite la actuación en tiempos libres.
- Desarrolla la actitud de cooperación, superación, respeto y compañerismo.
- Es un componente que permite la integración social.

#### **5.1.2.2.4. Dimensiones de los juegos tradicionales**

#### **a. Comprende su cuerpo**

Muchos autores coinciden al expresar que existe una estrecha relación entre el cuerpo y el espacio dentro de un tiempo y lugar determinado con la percepción del mundo matemático. Los niños son capaces de percibir la ordinalidad, cardinalidad, la noción de conjuntos, la geometría, etc. Mediante el juego con sus compañeros y empleando elementos diversos como arena, cintas, chapitas, pelotas se realiza un acercamiento hacia la lógica, a la hipotetización de situaciones y experimentación.

Entre los juegos tradicionales que hacen posible la comprensión del cuerpo tenemos: que pase el rey, Kiwi, San Miguel, los encantados, la gallinita ciega, etc.

#### **b. Expresa corporalmente**

Entre los juegos que permiten la expresión corporal son mayormente utilizadas como juegos educativos. Estos juegos de manera sistemática van incorporando elementos rítmicos y expresivos las que aparecen reflejadas en el currículo.

Estos juegos permiten expresar los pensamientos, emociones, estados y sentimientos y posibilitan al niño ampliar la realización de sus movimientos. Entre los juegos que se utilizan para desarrollar esta dimensión se tiene “Mundo” y el juego de canicas.

#### **c. Juego de habilidades socio-motrices**

Los juegos socio-motrices en la etapa pre escolar juegan un rol importante dentro de la formación del niño. Estos juegos se caracterizan por realizar cambios en el desarrollo motor del niño de esta manera la final alcanzando el desarrollo motor con habilidades básicas como correr, trepar, rodar, lanzar y capturar que no solo influyen en el campo de la psicomotricidad sino también de la matemática. Entre los juegos tenemos el juego de “Matagente” y “Siete pecados”.

#### **d. Estrategias tácticas del juego**

La estrategia táctica del juego abarca situaciones relacionadas con el pensamiento táctico. Así teniendo juegos relacionados al respeto del

compañero, estrategias básicas que se van dando por los niños en juegos de deporte, cooperación. En las matemáticas ayuda a ser ordenado y muy disciplinado y entre los juegos tradicionales que se propone tenemos el juego del “Lobo”.

#### **5.1.2.2.5. Juegos tradicionales en Chota**

(Zubieta, 2013). Por otro lado, se conoce que la Municipalidad de Chota en el año 2013 organizó el Festival Regional, donde se tuvo como propósito: valorar el acervo cultural andino a partir de presentaciones de comidas típicas, juegos de tradición, exposición del arte costumbrista, con festivales de danza y música tanto de costa selva y sierra.

Entre los juegos tradicionales investigados tenemos:

- Las escondidas
- Mundo
- Siete pecados
- Mata gente
- Kiwi
- Trompo
- Yas
- Lingo
- Salta sogá
- La papa se quema
- Que pase el rey
- Los encantados
- San Miguel
- La gallinita ciega.
- El lobo
- El gato y el ratón
- Las frutas
- Juego de la pita
- Bolitas

#### **5.1.2.2.6. Tipos de juegos tradicionales**

Entre los juegos de tradición que aún se conservan y otros que trataremos de rescatar propios de nuestro entorno institucional, donde se realiza la presente investigación; tenemos los siguientes:

Muchos de estos juegos, implica tener un alto grado de acciones físicas y de psicomotricidad:

- Saltando con la sogá
- Corriendo encostalados
- Juego del pañuelo

Entre los Juegos de desarrollo de la habilidad manual:

- Canicas
- Cometa (juego)
- Trompo
- Yoyó
- Cometa
- Cinco piedrecitas
- Figuras con cuerdas que permitirá trazar figuras empleando gomas elásticas, los dedos de ambas manos.

Entre los juegos con las partes del cuerpo; son principalmente de competición lógica; entre los que destacan:

- Tijera, papel, piedra
- Pares de nones

Entre los juegos de alto grado de actividad física que llegan incluso a ser violenta y agresiva tenemos:

- Echar pulsos

Finalmente, existen juegos basadas en la expresión corporal:

El juego de película (adivinar el nombre de una película mediante pistas mudas u únicamente mediante expresiones corporales)

Entre los juegos de persecución, tenemos:

- Escondite
  - Encantados
  - El ladrón y policía
  - Tuto frutti
  - El gato y el ratón

Entre los Juegos verbales que destacan se cuenta:

- Retahíla
- Charadas

- Adivina, adivinanza (adivinanza)
- Veo veo
- Telegrama (juego)
- Teléfono malogrado

#### **5.1.2.2.7. Importancia del juego en la educación inicial**

(Ministerio de Educacion, 2015). En relación al Juego, expresa que el juego constituye la acción fundamental en el desarrollo y crecimiento de niñas y niños; especificando que durante los seis primeros años; se va creando en el cerebro de los pequeños miles de millones de conexiones neuronales, conexiones que permiten el desarrollo y aprendizaje.

#### **5.2. Justificación de la investigación**

Este trabajo constituye un precedente, para dar una alternativa de solución a nuestra actualidad real, como país, en lo que se refiere al proceso de aprendizajes del área de Matemática. Los estudiantes que tienen una deficiente formación en Matemática en el nivel inicial, siguen con misma dificultad tanto en la primaria, en la secundaria y mucho más aun en educación superior.

La competencia Matemática, es sin lugar a dudas hoy en nuestros días, el pilar o piedra angular esencial para el desarrollo holístico del ser humano, está demostrado que las personas que tienen mejor formación en Matemáticas, enfrentan la vida de manera más exitosa, teniendo en cuenta también que la matemática es considerada la piedra angular del desarrollo de toda ciencia. En este sentido, el solucionar las deficiencias de los alumnos; principalmente de los que inician su etapa de escolaridad en la educación inicial en el área curricular de Matemática, con estrategias donde el estudiante sea partícipe activo de su propio adentramiento e interiorización de la Matemática es de suma importancia, es decir, que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, el mismo que hace que los conocimientos sean más significativo y duradero, para enfrentar o ponerlos en acción al resolver diferentes situaciones de la vida cotidiana.

Desde una perspectiva social, serán los estudiantes quienes saldrán beneficiados con los resultados del presente estudio dado que mejorarán su aprendizaje en el

área de matemática y siendo base fundamental para toda acción humana la habilidad de seriación.

Esta investigación será partida para otras investigaciones debido a que sus resultados permitirán coadyuvar a la comunidad científica con una metodología de interiorización en el niño la noción de seriación; además estos aportes científicos servirán de guía a docentes para la mejora de sus estrategias.

### **5.3.Problema**

Teniendo la certeza de que el aprendizaje de la matemática es una herramienta que permite movilizar muchas capacidades en la vida del ser humano y por tanto convirtiéndose en un aprendizaje esencial para la solución de problemas dentro de su medio y contexto donde se desenvuelve.

A nivel internacional la Unidad de Medición de la Calidad del Ministerio de Educación en el afán de convertir al niño en un ser diferente en un periodo al futuro viene desarrollando acciones que conduzcan hacia el cambio de mentalidad con respecto a las matemáticas en sus diferentes aspectos. Estas experiencias no parecen ser tan exitosas debido a que no se reflejan cambios ya que estas pruebas se vienen implementando desde hace muchos años atrás y el nivel de aprendizaje a nivel internacional nos encontramos entre los últimos.

Con el fin de analizar la construcción del número se hicieron investigaciones sobre la clasificación y la seriación y estableciendo diferentes niveles; con el único propósito de establecer diferencias entre objetos: clasificación, seriación, comparación y cuantificación.

A nivel provincial, también se vienen haciendo experimentos diversos para la mejora del aprendizaje de la matemática y de esa manera elevar el rendimiento del niño y del adolescente; sin encontrar la fórmula para la mejora.

Se evaluó, a niños de diferentes edades de la I. E.I. N°111 Chororco – Chota, con el fin de poder establecer planes de mejora; obteniendo como resultados en el desarrollo de la seriación y seguida del orden y clasificación. Estos resultados fueron sometidos a entrevistar a los docentes de educación inicial del cual mencionan que es por la falta de apoyo en casa y de no contar con materiales adecuados para su desarrollo. Esto motivó a desarrollar la presente investigación

por encontrar mayormente dificultades en los niños con respecto a la seriación de objetos y figuras.

De ello presentamos el problema de investigación:

¿En qué medida los Juegos tradicionales mejoró el aprendizaje en seriación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°111 Chororco-Chota, 2019?

## **5.4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

### **5.4.1. Definición conceptual**

Conocemos como juegos tradicionales, a aquellos juegos que surgen en la cultura de los pueblos; aquellos que no están registrados en textos especiales y de autores conocidos, sino que se caracterizan por ser anónimos y transmitidos de generación en generación; para cuya práctica o ejecución no se hace necesaria inversión económica, pues en muchos de ellos no se hace necesario el uso de materiales para su ejecución.

La seriación consiste en ordenar series dentro de una colección de objetos con diversas características; como tamaño, color, forma, grosor, etc. Es decir, realizar comparaciones de objetos uno a uno y estableciendo órdenes “a es más grande...” es más pequeño que...; “a es más grueso que...” “x es más delgado que”

### **5.4.2. Definición operacional**

Juegos tradicionales; es una técnica que posee un conjunto de acciones que denominamos dimensiones que en esta oportunidad vamos a medir. Fundamentación, objetivos, desarrollo y evaluación.

La seriación; es la capacidad de hacer combinaciones y crear síntesis originales, la capacidad de asociar y tomar ideas de un lugar y de otro” y para su medición se tendrá en cuenta sus dimensiones e indicadores; que a partir de sus ítems se verán los niveles de seriación.

Comunica y representa ideas matemáticas; es la capacidad de comprender el significado sobre ideas matemáticas en sus diferentes formas de representación. Matematiza situaciones, consiste en un proceso donde se construye un modelo matemático con el fin de traducir los problemas de un lenguaje común a un lenguaje matemático.

### **5.4.3. Operacionalización de las variables**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Seriación	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación)	1, 2 y 3
		Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación	4, 5 y 6
	Matematiza situaciones	Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y los expresa en un patrón de repetición.	7 y 8
		Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición	9 y 10
Juegos tradicionales	Comprende su cuerpo	Juego los encantado Juego Gallinita ciega Juego Kiwi Juego que pase el Rey	
		Expresa corporalmente	Juego mundo Juego de canicas
	Juego de habilidades sociomotrices	Juego mata gente	
	Estrategias tácticas del juego	Juego: El lobo	

## 5.5. Hipótesis

La aplicación de Juegos tradicionales mejoró significativamente el aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 20196.

## 5.6. Objetivos

### 5.6.1. Objetivo General

Determinar si la aplicación de los Juegos tradicionales mejoró el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019.

### 5.6.2. Objetivo Específicos

- Identificar el nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco, antes de la aplicación del Juegos tradicionales

- Identificar el nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 2019, después de la aplicación del Juegos tradicionales
- Comparar el nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 2019, antes y después de la aplicación del Juegos tradicionales

## **6. METODOLOGÍA**

### **6.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **6.1.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación optado en la presente investigación es la clasificación dada por (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010), quien expresa que la investigación es de tipo explicativa.

#### **6.1.2. Diseño de investigación**

El diseño de investigación corresponde a la clasificación realizada por (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010) denominada pre experimental con pre y post test. Cuyo diagrama es:

**GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

*Donde*

**GE** = Grupo experimental

**O<sub>1</sub>** = Pre test

**X** = Propuesta Pedagógica

**O<sub>2</sub>** = Post test

### **6.2. Población muestra**

La población y muestra estuvo constituida por 10 niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2019, se seleccionó de manera intencionada, siendo una muestra no probabilística.

Cuadro 1

*Distribución de la Población de niños de la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2019*

EDAD DE LOS NIÑOS	SEXO		TOTAL
	H	M	
4 años	6	4	10
Total	6	4	10

Fuente: Nómina de alumnos de la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2019

### **6.3. Técnicas e instrumentos de investigación**

En el presente estudio se realiza con las siguientes técnicas e instrumentos:

#### **Técnicas**

Observación sistemática; es una técnica que consiste en recoger información para la investigación con la intención de examinar, interpretarlo y obtener conclusiones. Tiene como objetivo definir las conductas y que los observadores las registren.

#### **Instrumento**

Como instrumento se empleó la Ficha de observación que se encuentran organizados de acuerdo a las dimensiones: comunica y representa situaciones con 6 ítems y matematiza situaciones con 4 ítems; haciendo un total de 10 ítems.

Como escala de calificación presenta el nivel A con puntajes de 15 a 20, nivel B con puntajes de 11 a 14 y para el nivel C con puntajes de 0 a 10.

La administración del instrumento se realizará niño por niño con apoyo de la docente de aula.

Con respecto a la validación se realizó mediante juicio de expertos, para lo cual la Mg. Uceda Ponce dio como válida y aplicable el instrumento; de la misma manera se obtuvo un índice de 0,628 de confiabilidad mediante la técnica estadística Alpha de Cronbach.

### **6.4. Procesamiento de la información**

Se empleará la estadística descriptiva calculando las distribuciones de frecuencia y porcentaje respectivamente así mismo los estadísticos de tendencia central permitirán hallar el promedio de las notas de los estudiantes que mediante la desviación estándar se visualizará que tan disperso estén los datos. Asimismo, se

empleará la estadística inferencial y como técnica la prueba paramétrica de la t de Estudents mientras cumpla la prueba de normalidad y en caso que no cumpliera se remplazará por una prueba no paramétrica de Wilkonson.

El paquete estadístico que permitirá el procesamiento de los datos será el SPSS versión 22.

## **7. RESULTADOS**

### **7.1. Presentación de resultados**

Para la recolección de información se tuvo en cuenta la ficha de observación el cual se administró a los niños; cuyos resultados se vaciaron a una base de datos de Excel en forma individualizada para luego transportarlo al paquete estadístico SPS quién sirvió de apoyo para realizar el procesamiento de datos y obtener los siguientes resultados que se presentan en las siguientes tablas y figuras distribuidas de la siguiente manera:

- **Tabla 1:** Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco, antes de la aplicación del Juegos tradicionales
- **Tabla 2:** Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 2019, después de la aplicación del Juegos tradicionales
- **Tabla 3:** Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 2019, antes y después de la aplicación del Juegos tradicionales
- **Tabla 4:** Determinar si la aplicación de los Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019.

## 7.2. Descripción e interpretación de resultados

**Tabla 1**

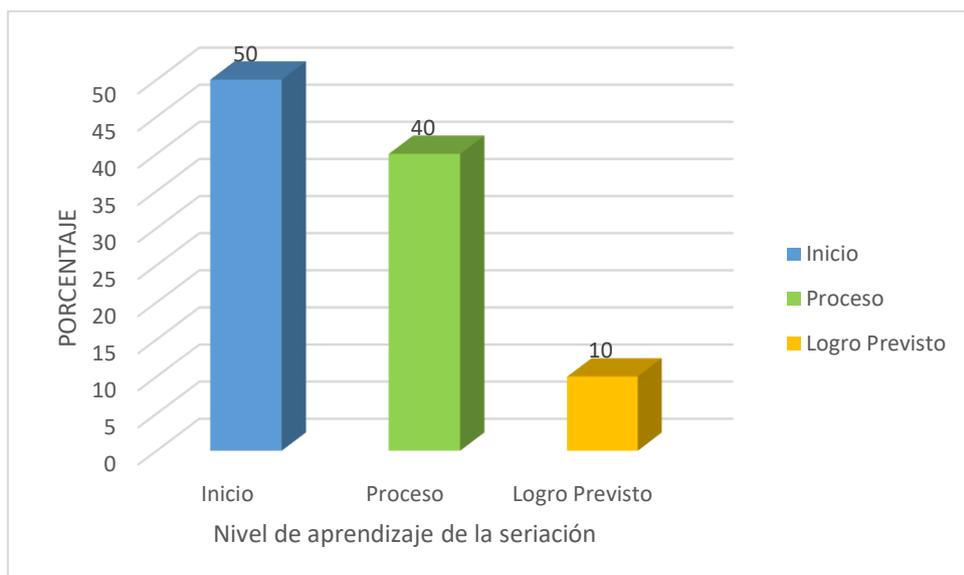
Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco, antes de la aplicación del Juegos tradicionales

---

Nivel de aprendizaje en seriación	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	5	50,0	50,0
Proceso	4	40,0	90,0
Logro Previsto	1	10,0	100,0
Total	10	100,0	

---

**Fuente:** Resultados de la ficha de observación aplicada



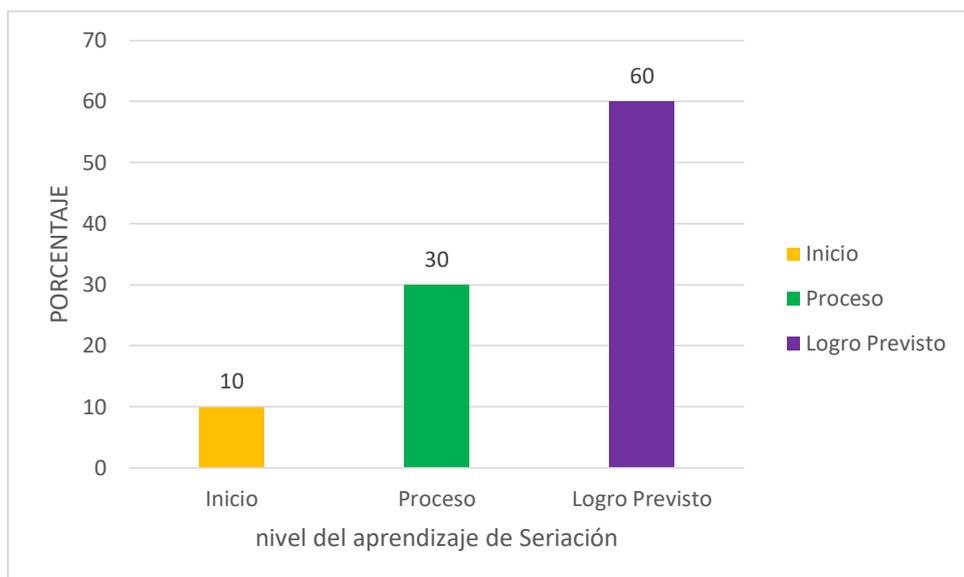
**Figura 1**  
Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco  
**Fuente:** Tabla 1

A partir del análisis de la tabla y figura 1 se observa que del 100% que representan a 10 niños de educación inicial se observa que el 50% se ubican en un nivel inicio, un 40% encontrándose en proceso y solo un 10% que representa a un solo estudiante en el nivel logro previsto. Concluyendo que el 90% de ellos se ubican entre inicio y proceso antes de realizar alguna experiencia con los niños; esto conduciéndonos a mejorar mediante la aplicación de juegos tradicionales.

**Tabla 2**  
Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 2019, después de la aplicación del Juegos tradicionales

Nivel de aprendizaje en seriación	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	1	10,0	10,0
Proceso	3	30,0	40,0
Logro Previsto	6	60,0	100,0
Total	10	100,0	

**Fuente:** Resultados de la ficha de observación aplicada



**Figura 2**

Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco

**Fuente:** Tabla 2

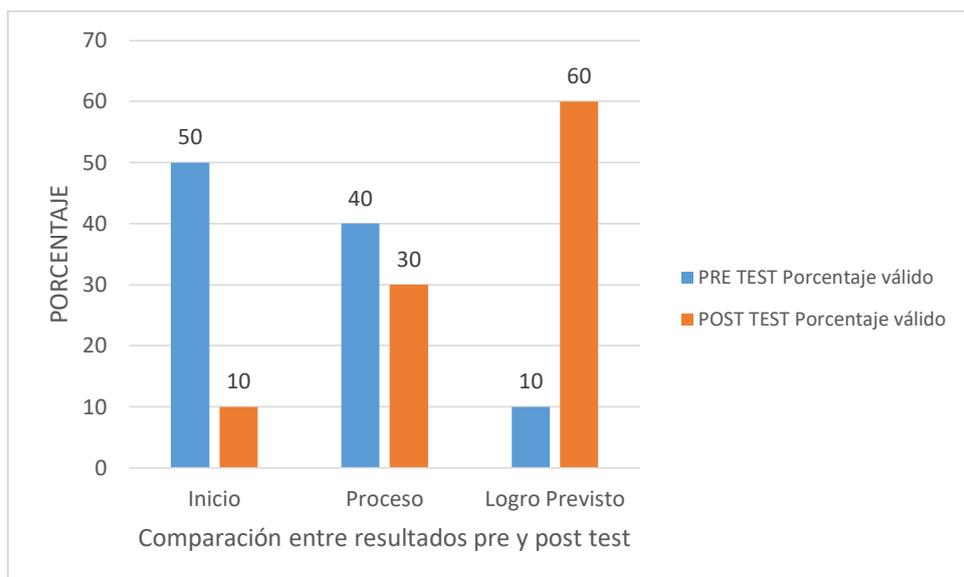
En la presente tabla y figura 2 se muestran los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos tradicionales con respecto al aprendizaje de la seriación; encontrándose que el 10% se ubican en el nivel inicio, un 30% en proceso y un 60% en logro previsto, del cual se deduce que al aplicar un programa de intervención basada en los juegos tradicionales se incrementó mejorar el aprendizaje de seriación.

**Tabla 3**

Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 2019, antes y después de la aplicación del Juegos tradicionales

Nivel de aprendizaje en seriación	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje válido	Frecuencia	Porcentaje válido
Inicio	5	50,0	1	10,0
Proceso	4	40,0	3	30,0
Logro Previsto	1	10,0	6	60,0
Total	10	100,0	10	100,0

**Fuente:** Tabla 1 y 2



**Figura 3**  
 Nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco  
**Fuente:** Tabla 3

De acuerdo a la tabla y figura 3 se perciben la comparación entre los datos encontrados entre la observación antes y después de la ficha de observación para determinar el nivel de aprendizaje con respecto a la seriación; del cual se muestran que en el nivel inicio se disminuye en un 40%, en el nivel proceso en un 10% y en el nivel logro previsto se incrementa en un 50%. Estos resultados muestran la efectividad del programa basada en los juegos tradicionales para desarrollar capacidades orientadas a la seriación

### 7.3. Prueba de hipótesis

**Tabla 4**

*Prueba t de muestras relacionadas entre resultados pre y post test*

		Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desv. Desviación	95% de intervalo de				
		Desv. Error	confianza de la diferencia			
		promedio	Inferior Superior			

NIVEL DE SERIACION PRE TEST Y POST TEST	,900	,738	,233	,372	1,428	3,857	9	,004
---	------	------	------	------	-------	-------	---	------

Fuente: Tabla 3

En la tabla 4 se muestran la prueba de hipótesis mediante la prueba t de muestras relacionadas que al 95% de confianza se obtiene un nivel de significancia de 0,004 menor a 0,05 que es el estimado. Asimismo, se observa una diferencia de media de 0.900 con desviación estándar de 0,738. Estos resultados confirman la hipótesis de investigación “Los juegos tradicionales mejoran significativamente el aprendizaje en la seriación con niños de educación inicial”.

## 8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

A partir de los resultados hallados al comparar resultados del pre y post test donde se obtiene un nivel de significancia de  $0,004 < 0,05$  el cual permite dar como válida la hipótesis de investigación.

Comparando estos resultados con otras investigaciones encontramos a la investigación realizada por Bedón y Silva (2016) que encontró al realizar una prueba inicial donde el aprendizaje de los niños eran bajos con referente a comparar objetos, secuenciar números, en nociones de seriación que luego de poner en práctica actividades lógico matemáticos estos mejoraron muy similar a lo encontrado al realizar la primera observación; Del Águila (2018) corrobora concluyendo que los docentes tienen un bajo conocimiento en la utilización del juego pedagógicamente con lo que se deduce que esta realidad hace que los niños se encuentren en un nivel medio con respecto al aprendizaje de la matemática en la Institución Educativa N°330 de Tarapoto.

Asimismo, Quispe (2016) en Arequipa aplicó juegos tradicionales de su medio con el fin de resolver problemas aritméticos del cual concluye que existe relación entre la aplicación del juego con la resolución de problemas al hallar un  $p=0,734$ . Lachi (2015) refuerza esta idea indicando que el bajo desarrollo de competencias matemáticas de número y relaciones es por poco compromiso

de los docentes en trabajar con estrategias y recursos que faciliten actividades de clasificación y seriación.

Rivas y Sullca (2017) exhortan que las actividades como el juego deben ser herramientas imprescindibles en labor educativa, principalmente en los primeros ciclos de escolaridad porque constató con su investigación que los juegos tradicionales contribuyen a mejorar la enseñanza en las matemáticas motivando y despertando curiosidad. En Chimbote se encontró el estudio realizado por Gonzales (2017) quien después de experimentar mediante el juego desarrolló habilidades de clasificación y seriación al encontrar un nivel de significancia de 0,000 menor al  $p=0,05$ .

Como se observan existen trabajos muy relacionados a los resultados obtenidos; por lo que se concluye que los juegos tradicionales no pierden su valor en las comunidades y que el docente debe aprovecharlas como recurso didáctico no solamente en las matemáticas sino también en diferentes áreas y disciplinas e incluso con diferentes edades.

## **9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **9.1. Conclusiones**

- Se identificó la línea de base en el aprendizaje de la seriación de los niños y niñas de la I.E. N°309-Chororco; donde el 50% se ubican en un nivel inicio, un 40% encontrándose en proceso y solo un 10% que representa a un solo estudiante en el nivel logro previsto. Concluyendo que el 90% de ellos se ubican entre inicio y proceso.
- Después de la aplicación de los juegos tradicionales los niños y niñas mejoraron su aprendizaje en la seriación al encontrar que el 10% se ubican en el nivel inicio, un 30% en proceso y un 60% en logro previsto.
- Se compararon los resultados antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales se muestran que en el nivel inicio se disminuye en un 40%, en el nivel proceso en un 10% y en el nivel logro previsto se incrementa en un 50%.
- Se obtiene un nivel de significancia de 0,004 menor a 0,05 que es el estimado. Asimismo, se observa una diferencia de media de 0.900 con desviación estándar de 0,738. Estos resultados confirman la hipótesis de

investigación “Los juegos tradicionales mejoran significativamente el aprendizaje en la seriación con niños de educación inicial”.

## **9.2.Recomendaciones**

- A los directivos y personal docente se les exhorta promover espacios para compartir y reflexionar sobre el valor de los juegos tradicionales en el aprendizaje de las matemáticas; en especial para realizar seriaciones con niños.
- Participar en cursos de actualización pedagógica referidas a la relevancia del juego como recurso didáctico para estimular la parte cognitiva, afectiva y psicomotora del niño.
- Implementar talleres conjuntamente con los padres de familiar para incentivar el uso de los juegos tradicionales en la formación integral de los niños y niñas.

## **10. AGRADECIMIENTO**

## **11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍAS**

Arteaga, N. B. (2011). *Técnicas Grafoplasticas*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro Ecuador, Ecuador.

Arteaga, N. B. (211). *Tecnicas Grafoplasticas en Motricidad Fina*. universidad Estatal de milagro, Milagro, Ecuador.

- Bedòn, D., & Silva, T. (2016). *"El ambiente lógico matemático en el desarrollo de las relaciones de cantidad, de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Alfonso Villagómez, en el año lectivo 2015-2016"*. Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación y Tecnológica, Ecuador.
- Bermudez Arteaga, N. B. (2017).
- Caruajulca Guevara, Z. (2017). *Propuesta Juegos Infantiles en el Desarrollo de la Psicomotricidad en Niños de la I.E 821213 Distrito de Cortegana. Celendín* .
- Chuva Castillo, P. G. (2016). *Desarrollo de la Motricidad Fina a través de Técnicas Grafoplasticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico Gónzales Suarez*. Universidad Politécnica Salesina., Cuenca, Ecuador.
- Condemarín, M. (2009). *Juicios Lógicos*. Santiago de Chile: Editorial Andrés bello.
- Del Águila, L. (2018). *El Juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015*. Tesis para título profesional, Universidad César Vallejo, Facultad de Educación de Idiomas, Tarapoto-Perú.
- Gairín, J. (1999). *Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas*. . España : Educar.
- Gonzales, L. (2017). *Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial IE N°1555 Coishco , Chimbote , 2016*. Tesis para obtener el Grado de Maestro, Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Escuela de Posgrado, Chimbote.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Escuela de Posgrado, Lima-Perú.
- MINEDU. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?-Matemática*.
- Ministerio de Educación. (2014). *Módulo de Actualización en Didáctica de la Matemática. Hacia la Construcción de la Noción de Número*. . Perú: Editorial Endecosege.
- Ministerio de Educacion. (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015. ¿Por qué y para que estudian nuestros estudiantes? III ciclo del área curricular de matemáticas 1° y 2° grado de Educación Primaria*. . Lima: MINEDU.
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. (U. N. Rica, Ed.) *Revista de Ciencias del Movimiento y salud*.
- Moyles, J. (1990). *Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria*. . Madrid:: Ediciones Morata S.L.
- Otiniano Zabaleta, C. (2016). *Aplicación de un Programa de Actividades de Expresión Gráfico Plástico Utilizando Material Concreto, para mejorar el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños de 5 años de la I.E particular el Angel Distrito de Chicama.2016*. Trujillo.
- Quispe, M. (2016). *Relación de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal (PAEV) de los estudiantes de segundo grado de la I.E. Madre Del Divino Amor, Mariano Melgar-Arequipa. 2015*. Tesis para Título , Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa-Perú.

- Reategui Briceño, S. E. (2015). *taller manitos en Accion sobre Actividades manuales para Desarrollar la Coordinación en niños y niñas de 5 años de la I.E 1584 Trujillo*. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo.
- Rencoret, M. (2000). *Iniciación Matemática*. . Barcelona : Editorial Andres Bello.
- Rivas, F., & Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017*. Universidad Tecnológica de los Andes, Escuela Profesional de Educación, Apurímac-Perú.
- Silva Rodriguez, A. Y. (2016). *Propuesta Talleres de Titeres de Desarrollo de Expresión Oral en Niños de Primaria Celendín 2016*. Universidad San Pedro , Celendín.
- Zubieta, F. (2013). *Chota en la Cultura. Revista Cultural Insula, 45-46*. Chota.

## **12. ANEXOS y APÉNDIXE**

### **12.1. Instrumentos**

#### **ANEXO 1**

## FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre del niño (a).....

N°	Preguntas	Calificación		
		A	B	C
01	Expresa el criterio para ordenar (seriación)			
02	Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación.			
03	Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.			
04	Reconoce los datos o elementos (hasta 5 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.			
05	Reconoce los datos o elementos (hasta 7 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.			
06	Reconoce los datos o elementos (hasta 10 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.			
07	Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.			
08	Propone hasta 5 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.			
09	Propone hasta 7 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.			
10	Propone hasta 10 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición			
<b>Subtotal</b>				
<b>Total</b>				

### Escala de calificación en Educación Inicial:

Tipo de calificación: Literal y descriptiva.

Escalas de calificación: A (logro previsto), B (En proceso), C (En inicio)

CALIFICACION	DESCRIPCIÓN
A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere un acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C En inicio:	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE  
EDUCACIÓN INICIAL**

**INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE  
EXPERTO)**

**I. DATOS GENERALES:**

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:**

Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019

**2. INVESTIGADOR:**

Cieza Coronado, Kari Vanesi

**3. OBJETIVO GENERAL:**

Determinar si la aplicación de los Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019.

**4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

**La población**, Constituida por 10 niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I. E.I. N° 309 Chororco – Chota, 2019, se seleccionó de manera intencionada, siendo una muestra no probabilística.

**5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:**

Constituida por 10 niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I. E.I. N° 309

**6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Ficha de observación.

**II. DATOS DEL INFORMANTE  
(EXPERTO)**

**1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:**

Mg. Maruja Uceda Ponce.

**2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:**

Maestro de Educación.

**2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:**

I.E. 1689 – UGEL SANTA

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Seriación	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación)	Expresa el criterio para ordenar (seriación)	X		X		X		X		
			Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación.	X		X		X		X		
			Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición)	X		X		X		X		
		Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación	Reconoce los datos o elementos (hasta 5 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			Reconoce los datos o elementos (hasta 7 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			Reconoce los datos o elementos (hasta 10 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
	Matematiza situaciones	Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y los expresa en un patrón de repetición.	Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
			Propone hasta 5 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
		Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición	Propone hasta 7 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
			Propone hasta 10 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición	X				X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

Las dimensiones son claras y es adecuado para los  
estudiantes.....

.....

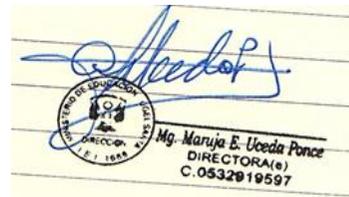
.....

.....

.....

Lugar y fecha:

Chimbote, 29. de ...ENERO..... de 2021



-----  
DNI N° 32919597

## RESULTADOS DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,628	10

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM1PRE	10,50	11,611	,206	,620
ITEM2PRE	10,40	11,822	,134	,634
ITEM3PRE	10,10	11,211	,173	,633
ITEM4PRE	10,30	10,900	,231	,619
ITEM5PRE	10,80	9,733	,570	,539
ITEM6PRE	10,70	11,789	,079	,653
ITEM7PRE	10,80	9,067	,740	,496
ITEM8PRE	10,30	11,789	,130	,636
ITEM9PRE	10,80	10,400	,411	,577
ITEM10PRE	10,60	10,489	,391	,582

## 12.2. Matriz de consistencia lógica y metodológica

### Matriz de consistencia lógica

<b>Título:</b> Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019		
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>
¿En qué medida los Juegos tradicionales mejorarán el aprendizaje de la seriación en niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°309 Chororco– Chota, 2019?	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar si la aplicación de los Juegos tradicionales mejorará el aprendizaje en seriación en niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2019.</p>	La aplicación de Juegos tradicionales mejorara significativamente el aprendizaje en seriación en niños y niñas Institución Educativa N°309 Chororco; 20196.
	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar el nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2019, antes de la aplicación del Juegos tradicionales</li> <li>➤ Identificar el nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N° 309 Chororco – Chota, 2019, después de la aplicación del Juegos tradicionales</li> <li>➤ Comparar el nivel de aprendizaje en seriación en niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N° 309 Chororco – Chota, 2019, antes y después de la aplicación del Juegos tradicionales.</li> </ul>	

## Matriz de consistencia metodológica

<b>Título:</b> Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019			
<b>Tipo y diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra de estudio</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>	<b>Técnicas de procesamiento</b>
<p>El tipo de investigación es explicativa optado por la clasificación dada por (Hernández, Fernández, &amp; Baptista, 2010),</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Pre-experimental</p> <p><b>GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b></p> <p><i>Donde</i> <b>GE</b> = Grupo experimental <b>O<sub>1</sub></b> = Pre test <b>X</b> = Propuesta Pedagógica <b>O<sub>2</sub></b> = Post test</p>	<p>La población y muestra estuvo constituida por 10 niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2019.</p>	<p><b>Técnicas</b> Observación sistemática</p> <p><b>Instrumento</b> Como instrumento se empleó la Ficha de observación</p>	<p>Estadística descriptiva: distribuciones de frecuencia y porcentaje, tendencia central, desviación estándar.</p> <p>Estadística inferencial como técnica la prueba paramétrica de la t de Student.</p> <p>El paquete estadístico será el SPSS versión 22.</p>

### 12.3. Propuesta de intervención

**“Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños.  
Institución Educativa N°309 Chororco; 2019”**

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

Institución Educativa:	N°309 Chororco; 2019
Grado y Sección:	5 años
Edad de los Niños:	5 años
Investigador :	Cieza Coronado, Kari Vanesi
Duración del Programa:	Inicio : 2019
	Término:

#### **II. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA:**

Consideramos que la presente investigación Juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje en seriación de la I.E.I. N° 309 Chororco – Chota, tiene como propósito mejorar el aprendizaje de la seriación en niños niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 309 Chororco – Chota, 2019, teniendo en cuenta que las actividades lúdicas tienen un rol pedagógico fundamental que ayuda a lograr el desarrollo integral de los niños y de esta manera cultivar su sensibilidad, estimulando y complementando todos los aspectos de su personalidad. Valoramos la relevancia de los juegos tradicionales como medio de transmisión para mejorar la seriación en las actividades lúdicas matemáticas en los niños; porque es un medio creativo y significativo aprendizajes para el beneficio del niño. A si mismo la seriación es utilizada en las diferentes acciones de su vida diaria donde use un sistema de orden.

#### **III. OBJETIVO DE LAS ACTIVIDADES**

##### **OBJETIVO GENERAL:**

Mejorar el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2019 mediante la aplicación de juegos tradicionales

##### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Diseñar actividades de aprendizaje de seriación, mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 4 años la I. E.I. N°309 Chororco – Chota
- Aplicar estrategias metodológicas activas para mejorar el aprendizaje de seriación, mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 4 años la I. E.I. N°309 Chororco – Chota
- Fortalecer los aprendizajes de la seriación a través de los juegos tradicionales.

#### **IV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:**

En lo que respecta con el diseño de las actividades de aprendizaje para mejorar el aprendizaje de la seriación se considera en el marco teórico La investigación ha demostrado que mediante la intervención didáctica se puede mejorar el aprendizaje de la seriación.

Este programa de actividades está estructurado por las docentes a partir de la concreción de metas, selección de capacidades, diseño de actividades, organización de la aplicación, diseño de los materiales, aplicación del programa, la evaluación del proceso y final.

Para alcanzar estos objetivos, contamos con una metodología que nos sugiere distintas pautas para desarrollar valores y normas a través de la práctica de actividades. El programa sera aplicado en 15 sesiones.

#### **NECESIDADES E INTERESES:**

Ordenar series de colecciones. → Realizar secuencias lógicas que desarrollen el pensamiento matemático. → Ordenar series de acuerdo a características comunes. → Contar reconociendo el orden de cada elemento

#### **VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:**

##### **TEMAS DEL PROGRAMA A DESARROLLAR**

N°	TEMA	N° SESIÓN
01	“Juguemos Al Pais De Las Formas Y Hacemos Seriaciones”	01

02	¿Quién Tiene Más Y Quién Menos? - Seriación Por Cantidad	02
03	Hacemos Secuencias Por Forma	03
04	“Aprendemos A Ordenar Los Objetos De Acuerdo Al Grosor	04
05	¡Los Ordenamos Por Longitud! - Seriación Por Longitud	05
06	: Buscando Su Pareja! - Seriación Doble	06
07	¡Descubrimos Grueso Y Delgado Y Seriamos	07
08	Aprenderemos A Reconocer Las Dimensiones Alto Y Bajo	08
09	Aprenderemos A Reconocer Las Dimensiones Alto Y Bajo	09
10	¡Jugando Con Las Dimensiones Ancho Y Angosto!	10

### V. CRONOGRAMA:

Número de sesiones por mes : 02 sesiones

Duración de la aplicación del programa: 29 semanas.

Nº	TEMA	DURAC	CRONOGRAMA POR MESES									
			1	2	3	4	5	6	7	8		
01	“Juguemos Al Pais De Los Peluches Y Hacemos Seriaciones”	40´	X									
02	¿Quién Tiene Más Y Quién Menos? - Seriación Por Cantidad	40´	X									
03	“Hacemos Secuencias Por Forma	40´		X								
04	“Aprendemos A Ordenar Los Objetos De Acuerdo Al Grosor	40´		X								
05	“¡Los Ordenamos Por Longitud! - Seriación Por Longitud	40´			X							
06	: Buscando Su Pareja! - Seriación Doble	40´			X							
07	¡Descubrimos Grueso Y Delgado Y Seriamos	40´				X						
08	Aprenderemos A Reconocer Las Dimensiones Alto Y Bajo	40´				X						
09	Aprenderemos A Reconocer Las Dimensiones Alto Y Bajo	40´					X					
10	¡Jugando Con Las Dimensiones Ancho Y Angosto!	40´					X					

## “JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN CON NIÑOS. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°309 CHORORCO; 2019”

### ACTIVIDAD N° 01

**NOMBRE** : “JUGUEMOS AL PAIS DE LOS PELUCHES Y HACEMOS SERIACIONES”

**AREA** : MATEMATICA

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b> Peluches del rincón de dramatización	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b> Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

**COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:**

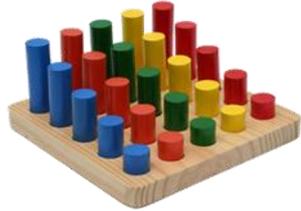
AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
----------	-------------	-----------------------

<p><b>INICIO</b></p>	<p>-El día viernes solicitamos que cada niño traiga un muñeco de peluche.</p> <p>-Pedimos a los niños que saquen sus muñequitos de peluche que trajeron de casa.</p> <p>-Salimos al patio y juegan con ellos libremente.</p> <p>-Nos sentamos en círculo y comentamos lo que hicimos con los peluches.</p> <p>-Preguntamos ¿A qué jugaron? ¿De qué tamaño son sus peluches? ¿Todos tienen el mismo tamaño? ¿De qué forma podríamos ordenarlos?</p>	<p>Peluches</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>-Preguntamos ¿De qué formas podemos ordenar los peluches si son de diferentes tamaños?</p> <p>-Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a ordenar los objetos por tamaños.</p> <p>Situación de Juego:</p> <p>-Dejan sus peluches en un lugar del patio.</p> <p>-Decimos que deberán buscar la forma de ordenarse de acuerdo al tamaño.</p> <p>-Formamos grupos de 4 y dejamos que trabajen algunas estrategias para poder ordenarse.</p> <p>-Después que ensayaron algunas estrategias jugamos a agruparnos de 2 y se ordenan del más pequeño al más grande,</p> <p>-Así se van agrupando de 3, 4, hasta 5.</p> <p>-Se ordenan del más pequeño al más grande.</p> <p>-Luego lo hacen en forma decreciente, del más grande al más pequeño.</p> <p>Manipulación de Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con sus peluches se agrupan de 3 y los ordenan de pequeño a grande y viceversa.</li> <li>- Los agrupan de 5, de igual forma los ordenan en forma creciente y decreciente.</li> </ul>	<p>juego</p>

-Por grupos trabajan con el tablero de plantado y ordenan en forma creciente y decreciente.



-Colocamos bastones de madera de diferentes tamaños y los ordenan en forma creciente y decreciente, expresando el criterio de orden.

Representación Gráfica:

-En hojas representan los juegos que realizaron para ordenar por tamaños, tanto su cuerpo como los materiales con los que trabajaron.

-Explican cómo realizaron la representación de sus juegos.

-Trabajan de manera individual las fichas del libro sobre seriación.

Representación Gráfica:

-En hojas representan los juegos que realizaron para ordenar por tamaños, tanto su cuerpo como los materiales con los que trabajaron.

-Explican cómo realizaron la representación de sus juegos.

-Trabajan de manera individual las fichas del libro sobre seriación.

Representación Simbólica:

-Con ayuda plastilina modelan 5 objetos seriándolos en forma creciente y decreciente explicando el criterio de orden de tamaños.

Verbalización:

	-Los niños explican de qué formas aprendieron a ordenar por tamaño los objetos y qué estrategias emplearon para aprender.	
<b>CIERRE</b>	-En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. -Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En que tuviste dificultad? ¿En que puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	

---

V° B°  
PROFESORA

**ACTIVIDAD N° 02**

**NOMBRE** : ¿QUIÉN TIENE MÁS Y QUIÉN MENOS? -  
SERIACIÓN POR CANTIDAD

**AREA** : MATEMATICA

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Siluetas de los alimentos, señalizaciones en el aula y patio, coordinar con las brigadas de defensa civil,</p>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc</p>

**COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:**

<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>
<b>MATEMATICA</b>	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>-Decimos a los niños que haremos algo rico y divertido.</p> <p>- Proponemos a los niños jugar a vender bolsitas de pocor como en la tienda.</p> <p>-Colocamos sobre las mesas las bolsas con pocor, un tazón y cucharas.</p> <p>-Preguntamos ¿Cómo son las bolsitas que venden en la tienda? ¿Cómo las llenarán? ¿Hasta dónde se deben llenar las bolsitas? ¿Qué cantidad se necesitará en cada bolsa?</p> <p>-Preguntamos ¿Cómo las podríamos ordenar? ¿De qué formas podemos ordenar las bolsitas de pocor?</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>-Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a ordenar los objetos de acuerdo a la cantidad.</p> <p>Situación de Juego:</p> <p>-Recordamos las normas para trabajar: cuidar los materiales, trabajar en equipo, respetar los turnos y mantener el orden.</p> <p>-Se organizan en el grupo para que unos llenen las bolsitas, otros amarren y pongan precio.</p> <p>-Damos la consigna de que deben llenar 5 bolsitas con pocor mientras escuchan que suena la música.</p> <p>-Cuando esta se detenga deberán dejar de llenar las bolsitas y ponerse a amarrarlas con la cinta scotch y finalmente deben ordenarlas según su criterio.</p> <p>-A la cuenta de tres llenan las bolsitas de pocor al ritmo de la música que les pongamos.</p> <p>-Mientras van llenando vamos observando cómo lo hacen y los vamos orientando si es que es necesario y preguntándoles de qué manera lo están haciendo.</p> <p>-Transcurrido el tiempo detenemos la música y empiezan a amarrarlas para después ordenarlas según su criterio.</p>	

-Después pedimos que las ordenen de la que tenga más pocas a la que tenga menos.

-Cuando todos terminaron se sientan y vamos pasando por cada mesita para que los niños nos expliquen cómo ordenaron las bolsitas (criterio)

-Felicitamos a los niños por el trabajo y dejamos las bolsitas para comerlas en nuestro recreo.

Manipulación de Material:

-Con latas de colores forman seriación creciente y decreciente.

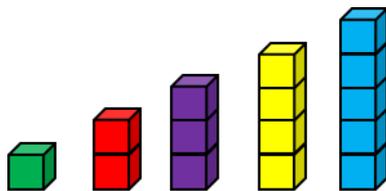
-Explican qué criterios utilizaron para ordenar las latas.

-Previamente preparamos fichas de playgo pegadas de 2, 3, 4 y 5 piezas.

-Trabajamos con tableros de plantado para que realicen seriación por cantidad.



Si no tuviéramos tableros de plantado utilizaremos fichas de playgo juegan a seriar por cantidad



Representación Gráfica:

-En hojas dibujan lo que realizaron en sus juegos.

-Trabajan las fichas de la sesión del libro sobre el tema.

Representación Simbólica:

	<p>-Forman grupos de trabajo.</p> <p>-A cada uno se le reparte una tira plastificada y en ella representarán seriación por cantidad creciente o decreciente pintando líquido con plumón de pizarra.</p> <div data-bbox="472 504 1040 672" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>-Expresan el criterio que utilizaron para representar el orden de las cantidades</p> <p>Verbalización:</p> <p>-Los niños explican cómo aprendieron a seriar por cantidad, qué estrategias utilizaron y cómo aprendieron.</p> <p>-En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

---

V° B°  
PROFESORA

**ACTIVIDAD N°03**

**NOMBRE** : Hacemos secuencias por forma  
**AREA** : MATEMATICA

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

**COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	-Preparamos con anterioridad siluetas gigantes de figuras geométricas. -Proponemos a los jugar con las figuras geométricas que trajimos. -Se las mostramos y las colocamos sobre sus mesas para que reconozcan cada una de ellas.	siluetas

	<p>-Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>-Salimos al patio y dispersamos las diferentes formas.</p> <p>-Explicamos que el juego consiste en escuchar las palmadas y correr hacia la figura que se indica, pero en ella solo puede haber hasta 3 niños.</p> <p>-Damos la consigna de correr hacia los triángulos. Al sonido de las palmadas los niños corren y buscan la figura.</p> <p>-Así vamos nombrando otras y van saliendo lo que no pudieron ubicarse o sobraron.</p> <p>-Nos sentamos y dialogamos sobre el juego realizado.</p> <p>-Preguntamos ¿A qué jugamos? ¿Qué formas habían? ¿Todas eran del mismo tamaño? ¿Quiénes ganaron? ¿Creen que podríamos hacer una secuencia con ellas? ¿Cómo?</p> <p>-Explicamos que hoy aprenderemos a hacer secuencias con patrones de forma.</p> <p>-Utilizando las figuras gigantes hacemos un patrón:</p> <p>-Decimos que no importa el tamaño, ni el color, solo importa que sigan el patrón de forma.</p> <p>-Presentamos el patrón mostrando el círculo y el triángulo, preguntamos ¿Cuál es el patrón? (círculo – cuadrado) ¿Cuántas formas utilizaremos? Los niños verbalizan el patrón de representación.</p> <div data-bbox="507 1585 1053 1724" data-label="Image"> </div> <p>-Preguntamos ¿Qué debe seguir en la secuencia? Los niños indican y continuamos el patrón.</p>	<p>Figuras geometricas</p>

	<p>-Pedimos a los niños que tomen sus taper de bloque lógicos y siguen la secuencia. Vamos por sus lugares para ver si están haciéndolo correctamente. Si aun no se dan cuenta vamos orientándolos hasta que comprendan el patrón.</p> <p>-Realizamos otros patrones propuestos por los niños utilizando 2 formas. Ellos van trabajando con sus bloques de manera individual.</p> <p>-Luego trabajamos secuencias de 3 elementos.</p> <p>-Una vez que veamos que los niños ya reconocen el patrón, les proponemos crear su propio patrón, ya sea de 2 o de 3 elementos.</p> <p>-También podemos jugar a hacer patrones de forma con nuestros cuerpos: niñas – niños, niños con mandil – niñas con buzo, etc.</p> <p>-En hojas representan los patrones que realizaron.</p> <p>-Con palitos de colores en papelotes representan una secuencia utilizando 2 patrones de forma. Ellos escogen las formas con las que trabajarán.</p> <p>-Trabajan las fichas del libro sobre secuencias por forma</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Dialogamos sobre la actividad que realizamos.</p> <p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

---

V° B° PROFESOR

**ACTIVIDAD N°04**

**NOMBRE** : APRENDEMOS A ORDENAR LOS OBJETOS DE ACUERDO AL GROSOR

**AREA** : MATEMATICA

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

**COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p>Formamos asamblea con los niños.</p> <p>Presentamos diferentes objetos y los colocamos en el centro de la asamblea</p>  <p>Dejamos que los manipulen y observen sus características</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Preguntamos ¿Qué objetos observan? ¿Cómo son? ¿Todos son iguales? ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes?</p> <p>-Preguntamos ¿De qué forma podríamos ordenar estos objetos que son de diferente grosor?</p> <p>- Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a ordenar los objetos de acuerdo al grosor.</p> <p>Situación de Juego:</p> <p>Salimos al patio y decimos que jugaremos a ordenarnos por el grosor de nuestro cuerpo.</p> <p>Se forman en grupos de 5 y decimos que deberán ordenarse de acuerdo al grosor de sus cuerpos ¿Cómo pueden hacerlo?</p> <p>Dejamos que utilicen sus propias estrategias para ordenarse.</p> <p>Observamos y vamos preguntando qué criterio están utilizando.</p> <p>-Luego damos la consigna de ordenarse del más delgado al más grueso.</p> <p>-Decimos que para eso debemos ver quién es el más delgado del grupo y se forma primero.</p>	

-Luego de los que quedan en el grupo, igual se busca el más delgado y así hasta ordenarse.

-Después lo hacen del más grueso al más delgado.

Manipulación de Material:

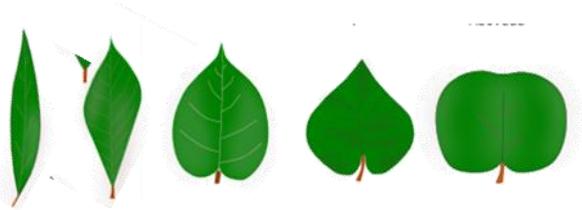
Sacan los sobres con las hojas que solicitamos el día anterior. Pedimos que las comparen y observen el grosor que tiene cada una.

Decimos “ordenen las hojas como crean que deben hacerlo”

Los niños utilizan diferentes estrategias para agruparlas y ordenarlas.

Vamos por sus lugares y pedimos que nos digan de qué forma están ordenándolas.

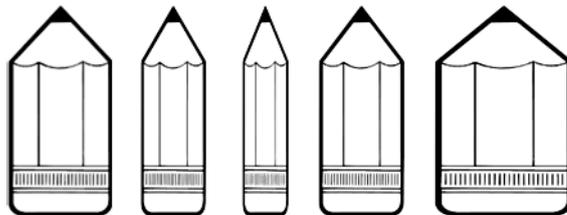
Pegan las hojitas con silicona líquida en una tira de cartulina.



Van a la biblioteca del aula y sacan libros.

Los ordenan del más grueso al más delgado y viceversa.

Con siluetas serian por grosor según su criterio.



	<p>Representación Gráfica:</p> <p>-En grupo representan en papelotes los juegos que realizaron.</p> <p>-Trabajan la ficha del libro de seriación por grosor.</p> <p>Representación Simbólica:</p> <p>Modelan en plastilina tronquitos y hojas de árboles.</p> <p>Dejamos que ordenen y peguen las hojas y los tronquitos bajo sus criterios.</p> <p>Expresan el criterio que utilizaron para ordenar las hojas y los tronquitos.</p> <p>Verbalización:</p> <p>-Los niños explican qué formas aprendieron y cómo trabajaron.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>-En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>-Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

---

V° B°  
PROFESORA

**ACTIVIDAD N°05**

**NOMBRE** : ¿Los ordenamos por longitud! - Seriación por longitud

**AREA** : MATEMATICA

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b> Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

**COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:**

<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>
<b>MATEMATICA</b>	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	-Escuchan el cuento “El gusanito Multicolor”	

	<p style="text-align: center;"><b>El Gusanito Multicolor</b></p> <p>Un gusanito multicolor que vivía entre los árboles siempre andaba por los brotes frescos de las ramas, cantando sin cesar, alegrando todo a su paso.</p> <p>Le gustaba conversar con los caracoles, los insectos que recorrían el árbol, era amigo de las aves que escuchaban siempre sus consejos y sus anécdotas. Así pasaba el tiempo este gusanito.</p> <p>Pero cierto día, una feroz tormenta de agua y viento hizo crecer el río e inundó parte de ese árbol. En ese preciso momento, se escucharon unos gritos de desesperación de un pequeño insecto que golpeado por el viento, era arrastrado por la fuerza del río. El gusanito al verlo se estiró con todas sus fuerzas mientras se agarraba de un gajo que se doblaba casi a romperse, haciendo equilibrio y sacando fuerzas de no se sabe dónde, logró atrapar en su lomo al pequeño insecto y salvarlo de la corriente.</p> <p>Cuentan que después de la tormenta el gusanito fue llamado por el dios de la naturaleza y en agradecimiento por su amor por los demás, le obsequió otra vida, transformándolo en mariposa para que</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>-</p> <p>Comentamos sobre lo escuchado en el cuento y preguntamos ¿Les gustó el cuentito? ¿De quién se trataba? ¿Cómo era el gusanito? ¿Por qué creen que los animalitos del bosque lo apreciaban? ¿Qué hizo al ver a su amigo en peligro? ¿Qué le regaló el Dios de la naturaleza? ¿Por qué le dio otra vida? ¿En qué se convirtió?</p> <p>- Decimos que este gusanito fue muy noble al haber ayudado al pequeño insecto que estaba en peligro a pesar de que él también podía haber caído al agua.</p>	

-Preguntamos ¿Cómo son los gusanitos? ¿De qué forma es su cuerpo? ¿Son largos o cortos? ¿Todos tienen el mismo tamaño?

-Presentamos siluetas de gusanitos de diferentes longitudes.



-Preguntamos ¿De qué forma podríamos ordenar estos gusanitos multicolor?

Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a ordenar por el largo de los objetos.

Situación de Juego:

-Proponemos a los niños modelar su gusanito multicolor.

-Proporcionamos plastilina de diferentes colores y los modelan de longitudes diferentes.

-Se agrupan de 5 y les damos la consigna de que los ordenen como creen que deben estar ordenados.

-Dejamos que los niños busquen estrategias para seriar.

-Preguntamos a cada grupo ¿Cómo los ordenaron? ¿Por qué lo hicieron así? ¿De qué otra forma podrían ordenarlos?

Manipulación de Material:

-Trabajamos con las tiras de tela del módulo de matemáticas del MED.

-Se agrupan y se les entrega una cantidad de tiras

-Las unen y luego sobre el piso cada grupo coloca su tira.

	 <p>-Observan los tamaños y les damos la consigna de que deben ordenarlas según crean que deben estar ordenadas.</p> <p>-Las ordenan y nombran qué grupo tiene la más larga y cuál la más corta.</p> <p>-Entregamos siluetas de seriación por longitud y las ordenan según su criterio.</p> <p>-Verbalizan la acción realizada para ordenar las siluetas</p> <p>Representación Gráfica:</p> <p>En hojas dibujan los juegos que realizaron con sus compañeros.</p> <p>-Trabajan las fichas de la sesión del libro.</p> <p>Representación Simbólica:</p> <p>-Entregamos serpentina a cada niño y en hojas representan seriación por longitud en forma creciente y decreciente.</p> <p>Verbalización:</p> <p>-Los niños explican qué formas aprendieron y cómo trabajaron.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>-Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

---

V° B°  
PROFESORA

## ACTIVIDAD N°06

**NOMBRE** : Buscando su pareja! - Seriación doble

**AREA** : MATEMATICA

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

### COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>-Salimos al patio y jugamos a las gallinas y los pollitos.</p> <p>-Las niñas harán de gallinitas y los niños de pollitos.</p> <p>-A cada gallinita le colocamos un distintivo para diferenciarse de las otras de igual manera a los pollitos.</p> <p>-A la cuenta de 3, las gallinitas salen a buscar a sus pollitos (que tienen el mismo distintivo)</p> <p>-Los encuentran y se sientan con ellos, hasta que todos terminen.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>-Preguntamos ¿Qué son las gallinas? ¿Qué ponen? ¿Qué salen de los huevos? ¿Cuándo jugamos cada gallina tenía su pollito? ¿Cómo sabían qué gallina era con qué pollito?</p> <p>-Preguntamos ¿Podemos ordenar a las gallinitas con sus pollitos de otra forma?</p> <p>-Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a ordenar objetos en parejas.</p> <p>Situación de Juego:</p> <p>-Formamos grupos de 5 gallinitas y grupos de 5 pollitos.</p> <p>-Pedimos que tanto las gallinas como los pollitos se ordenen por el tamaño.</p> <p>-Se organizan y ordenan de acuerdo al tamaño, puede ser en forma creciente o decreciente.</p> <p>-Observan sus grupos y cómo lo hicieron.</p> <p>-Decimos ahora que los pollitos deberán buscar a sus mamás según el distintivo que tenían.</p> <p>-Ubican a sus mamás gallinitas y se colocan frente a ellas.</p> <p>-Preguntamos ¿Están ordenados los pollitos? ¿Cómo deberían estar ordenados?</p> <p>-Decimos que primero los pollitos deberán ordenarse por tamaño delante de las mamás gallinas y una vez que se</p>	

ordenen, deberán cambiar con el distintivo de la mamá gallina que tienen en frente.

-Cambian y se ordenan ubicándose en el tamaño que les corresponde con el distintivo de la mamá gallina que está frente suyo.

-Pasamos por los grupos y vemos quienes lo hicieron bien y quienes se equivocaron.

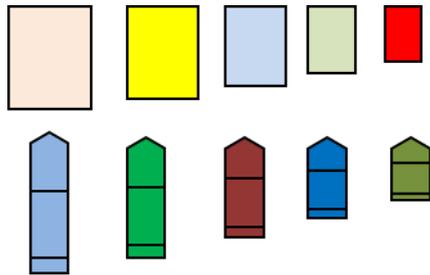
-Ayudamos a corregir.

-Preguntamos ¿Cómo se ordenaron? ¿Pudieron hacerlo? ¿Fue fácil o difícil?

-Guardamos los distintivos y retornamos al aula.

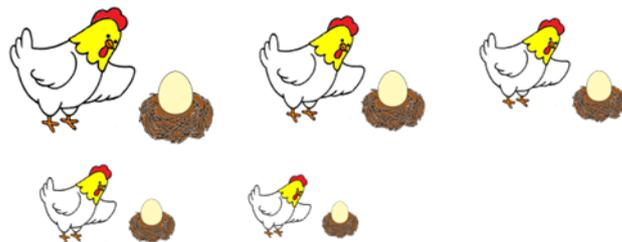
Manipulación de Material:

-Colocamos sobre las mesas crayolas y cuadraditos de papel de diferentes tamaños



-Ordenan utilizando su criterio. Luego indican cómo realizaron la seriación.

-Entregamos siluetas de seriación doble y las ordenan en forma creciente y decreciente



	<p>Representación Gráfica:</p> <p>-En hojas representan los juegos que realizaron sobre seriación doble.</p> <p>Representación Simbólica:</p> <p>-En grupo en papelotes resuelven un cuadro de doble entrada.</p> <table border="1" data-bbox="472 504 1046 931"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>-Pasamos por cada grupo y verbalizan cómo resolvieron el cuadro</p> <p>Verbalización:</p> <p>-Los niños explican qué formas aprendieron y cómo trabajaron.</p>																																					
																																						
																																						
																																						
																																						
																																						
																																						
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>-Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En que puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>																																					

V° B°  
PROFESORA

## ACTIVIDAD N°07

**NOMBRE** : Cuantificamos: Muchos, pocos, uno y ninguno

**AREA** : MATEMATICA

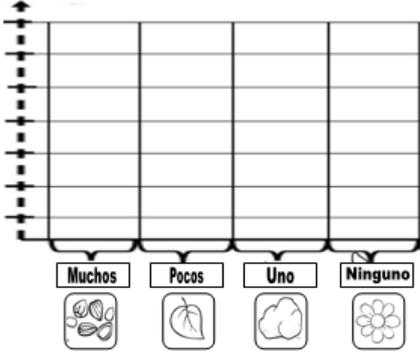
<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b> Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

### COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>-Decimos a los niños que saldremos de visita al parque.</p> <p>-Recordamos las normas para que la visita sea agradable y evitemos accidentes.</p> <p>-Salimos al parque y dejamos que los niños exploren el espacio.</p> <p>-Decimos a los niños que observen bien todo lo que hay en el parque.</p> <p>-Preguntamos ¿Qué observan? ¿Qué les gusta del parque? ¿En dónde se puede jugar? ¿Cómo debemos tratar lo que está en el parque?</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>-Preguntamos ¿Cuántos árboles hay en este parque? ¿Cuántos resbalones hay? ¿Cuántos niños vinieron al parque?</p> <p>-Si queremos nombrar la cantidad de cosas que hay en el parque ¿Qué palabras debemos utilizar?</p> <p>-Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a utilizar las palabras: muchos, pocos, uno y ninguno, cuando agrupamos objetos de nuestro entorno</p> <p>Situación de Juego:</p> <p>-Dialogamos con los niños acerca de estas palabras y preguntamos ¿Qué significa que hay muchos? ¿Cuánto es uno? ¿Cuánto es ninguno? ¿Qué significa que hay pocos?</p> <p>-Decimos que vamos a descubrirlas recolectando algunos materiales que hay en el parque.</p> <p>-Pedimos que junten muchas semillas, pocas hojas, una piedrita y ninguna flor.</p> <p>-Los niños cumplen las consignas dadas.</p> <p>-Nos muestran sus agrupaciones y las cuantifican</p> <p>Manipulación de Material:</p> <p>-De regreso al jardín, proporcionamos materiales para que realicen sus agrupaciones libremente en forma grupal.</p>	<p>Papelote Gráfico</p> <p>Plumones</p>

	<p>-Luego pasamos por sus lugares y nos explican cómo cuantifican muchos, pocos, uno y ninguno en sus agrupaciones.</p> <p>-Entregamos siluetas de diversos objetos y</p> <p>Representación Gráfica:</p> <p>-En hojas dibujan las representaciones que hicieron de los 4 cuantificadores.</p> <p>- Representación Simbólica:</p> <p>-En un gráfico de barras, registran la información que obtuvieron de las agrupaciones que realizaron en el parque con los objetos recolectados.</p> <p>-Entregamos un papelote a cada grupo con el gráfico de barras y completan el registro</p>  <p>-Salen a exponer adelante cómo realizaron el trabajo y verbalizan utilizando los cuantificadores aprendidos</p> <p>Verbalización:</p> <p>-Los niños explican qué formas aprendieron a cuantificar cantidades y cómo trabajaron.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>-Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

V° B°  
PROFESORA

### ACTIVIDAD N°08

**NOMBRE** : ¡Descubrimos grueso y delgado  
**AREA** : MATEMATICA

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

#### COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

#### ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	-Con ayuda de la ficha del libro narramos una rima divertida con títeres:	

	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">         Nosotros somos los          hermanitos Pincelín y nos          gusta darnos un volantín,          En nuestro querido jardín.          Los gemelos Plumoncín ya          llegaron rapidín,          para enseñarle a toditín,          que pintamos un poquitín.       </p> <p>-Comentamos con los niños qué les pareció la rima.        -Preguntamos ¿Cómo son los hermanos Pincelín? ¿Se parecen a los hermanos Plumoncín? ¿En qué?</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>-Mostramos los títeres juntado en un lado los gruesos y en el otro lado los delgados.        -Preguntamos ¿Cuál de los títeres son gruesos? ¿Cuáles son delgados?        -Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a reconocer las dimensiones: grueso y delgado.        -¿Qué objetos conocen que son gruesos? ¿Cómo sabemos que un objeto es delgado? ¿Qué partes de su cuerpo son gruesas y cuáles son delgadas?        Situación de Juego:        -Salimos al jardín o la calle y buscan objetos que son gruesos y delgados.        -Comparan tallos de las plantas, troncos, llantas, paredes, etc.        -Regresamos al aula y dialogamos sobre lo observado.        -Nombran objetos gruesos y delgados que vieron.        Manipulación de Material:        -En el patio se agrupan de 5 y comparan sus cuerpos.        -Identifican al niño más grueso y al más delgado.        -Reconocen en su cuerpo partes gruesas y delgadas: tronco, brazos, piernas, dedos, trenzas, etc.</p>	

	<p>-Recolectamos del aula, diversos objetos para que puedan comparar el grosor entre ellos.</p> <p>-Verbalizan expresando “Más grueso que..., más delgado que...”</p> <p>-Con ayuda de siluetas reconocen objetos gruesos y delgados.</p> <p>Representación Gráfica:</p> <p>-Realizan la representación de lo que realizaron en la actividad de juego.</p> <p>Representación Simbólica:</p> <p>-Con sus grupos construyen torres gruesas y delgadas utilizando fichas de construcción o lego.</p> <p>Verbalización:</p> <p>-Los niños explican cómo realizaron la construcción de sus torres gruesas y delgadas.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Explican la diferencia entre grueso y delgado.</p> <p>-En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>-Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil</p>	

---

V° B°  
PROFESORA

### ACTIVIDAD N°09

**NOMBRE** : APRENDEREMOS A RECONOCER LAS  
DIMENSIONES ALTO Y BAJO

**AREA** : MATEMATICA

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b> Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc

#### COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:

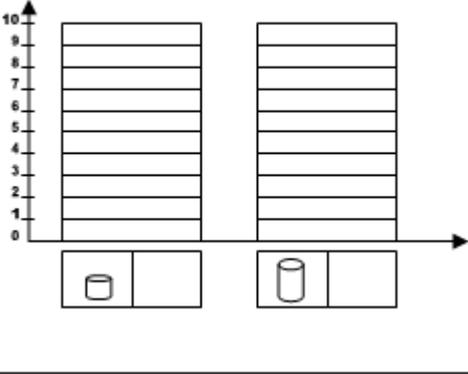
AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

#### ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	-Motivamos a los niños a cantar la canción “El amor de Dios es maravilloso”.	

	<p style="text-align: center;"><b>EL AMOR DE DIOS ES MARAVILLOSO</b></p> <p style="text-align: center;">El amor de Dios es maravilloso (3)        ¿cómo es el amor de Dios?        grande es el amor de Dios</p> <p style="text-align: center;">Tan alto que no puedo        estar arriba de el        tan bajo que no        puedo estar abajo de el        tan ancho que no puedo        estar afuera de él        ¿Cómo es el amor de Dios?        grande es el amor de Dios</p> <p>-Preguntamos ¿Qué dice del amor de Dios? ¿Por qué es maravilloso? ¿Dónde se encuentra? ¿Por qué estará tan alto? ¿En dónde se encuentra Dios? ¿Dónde queda el cielo?</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>-Preguntamos ¿Cómo podemos reconocer lo que es alto y lo que es bajo?</p> <p>-Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a reconocer las dimensiones alto y bajo</p> <p>-Preguntamos ¿Quiénes son altos y quiénes bajos? ¿Qué cosas que son altas conocen? ¿Quién es el más bajo de su familia? ¿Hacia dónde es alto? ¿Hacia dónde es bajo?</p> <p>Situación de Juego:</p> <p>-Decimos que jugaremos a hacer gigantes.</p> <p>-Se forman en grupos y se les entrega diversos materiales: telas, periódicos, cajas, latas, etc.</p> <p>-Cada grupo debe utilizar los materiales que tienen para construir su gigante.</p> <p>-Les damos un tiempo para que trabajen, procurando que todos los niños participen de manera activa.</p>	

	<p>-Terminado el trabajo colocamos sus gigantes al frente y los niños hacen la comparación de cuál es el más alto y cual el más bajo.</p> <p>Manipulación de Material:</p> <p>-Salimos a la calle y comparan el tamaño de los árboles, casas, postes, etc. y nombran los más altos y los más bajos.</p> <p>-Pedimos que se agrupen de 5 y se ordenen del más alto al más bajo.</p> <p>-Forman dos grupos, de niñas y de niños.</p> <p>-Se miden en el tallímetro y observan quién es el más alto y quién el más bajo de cada grupo.</p> <p>-Se miden los más altos y los más bajos y comparan nombrando, Julio es más alto que Nancy, Gerónimo es más bajo que Teresa, etc.</p> <p>-Entregamos siluetas de objetos.</p> <p>-Clasifican los que son altos y bajos</p> <p>Representación Gráfica:</p> <p>-Representan gráficamente del juego y trabajo que realizaron.</p> <p>Representación Simbólica:</p> <p>-En grupo con latas construyen torres en el patio.</p> <p>-En un gráfico de barras representarán la cantidad de torres altas y bajas que elaboraron con sus grupos.</p> <p>-Entregamos un papelote a cada grupo con el gráfico de barras.</p> <p>-Completan los recuadros contando la cantidad de torres altas y bajas.</p> <p>-Registran la información en las barras.</p>	
--	--	--

	<p style="text-align: center;">¿Cuántas Torres Construimos?</p>  <p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Exponen su trabajo y explican cómo realizaron el conteo de las torres y cómo registraron en el cuadro de barras.</li> <li>-Verbalizan las dimensiones alto y bajo.</li> </ul>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul>	

---

V° B°  
PROFESORA

### ACTIVIDAD N°10

**NOMBRE** : ¡JUGANDO CON LAS DIMENSIONES ANCHO Y ANGOSTO!

**AREA** : MATEMATICA

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<p style="text-align: center;">¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p style="text-align: center;">¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <p>Siluetas, cuento, papel bond, crayolas, papel crepe, etc</p>

**COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR:**

<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>
MATEMATICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.	Escala valorativa

**ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</p> <p>-Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</p> <p>-Para el calentamiento bailan al ritmo del tema musical de Baby Mozart.</p> <p>-Se mueven de manera libre sintiendo la música.</p> <p>-Preguntamos ¿Les gustó la música? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó bailarla? ¿Cómo lo hicieron? , los niños nos comentan.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>-Proponemos a los niños jugar con música.</p> <p>-Presentamos los materiales con los que trabajarán.</p> <p>-Los manipulan y juegan con ellos libremente.</p> <p>-Sobre el piso previamente trazamos 2 caminos: uno ancho y uno angosto.</p> <p>-Por el ancho pasaremos corriendo sin salir de él pero con una pareja como siameses.</p> <p>-Por el angosto haremos lo mismo solo que con una bolsa de granos sobre la cabeza de cada uno pasando de costado.</p> <p>-Se forman en parejas y se colocan un polo de adulto (de los que usan para pintar)</p> <p>-Se forman detrás del camino ancho y comienzan a pasar al ritmo de la música.</p> <p>-Si salen de alguno de los dos caminos empezarán de nuevo.</p> <p>-Podemos formar 2 equipos para que compitan.</p>	

<b>CIERRE</b>	<p>-Para la relajación volvemos a escuchar el tema de Baby Mozart mientras los niños se recuestan sobre el piso mirando al cielo y cerrando sus ojitos.</p> <p>-Soplan hacia el cielo y luego toman aire. Lo hacen varias veces.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guardamos los materiales.</li><li>- Verbalizamos lo realizado.</li><li>- Dibujan con tizas caminos anchos y angostos.</li><li>- Trabajan en el aula las fichas sobre el tema.</li></ul>	
---------------	--	--

---

V° B°  
PROFESORA