

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



**Juegos didácticos para la clasificación y seriación, estudiantes
de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autor:

Lozano Vílchez, Nilda Catalina

Asesor(a) – Código ORCID

Cerna Gálvez, María Evelyn

0000-0003-3792-7590

CAJAMARCA – PERÚ

2022

Índice

Índice	i
Índice de tablas	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción	1
1. Antecedentes y fundamentación científica	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Fundamentación científica	4
2. Justificación de la investigación	10
3. Problema	10
4. Conceptualización - Operación de variables	11
4.1. Conceptualización.....	11
4.2. Operacionalización.	11
5. Hipótesis	11
6. Objetivos.....	11
6.1. Objetivo (general)	11
6.2. Objetivos (específicos)	12
Metodología.....	13
1. Tipo y diseño de investigación	13
1. Población y muestra.	13

La población con la que se trabajó fue de 70 niños, de las edades de 3, 4 y 5 años...	13
Fuente: Nómina de matrícula del año 2022.	14
2. Los instrumentos aplicados	14
De las fuentes de información	15
Del procedimiento y análisis (información)	15
Sobre la prueba “estadística inferencial”	15
3. Sobre la hipótesis.....	19
3.1. planteamiento.....	19
Discusión	23
Conclusiones	24
Recomendaciones	25
Referencias Bibliográficas	26
Anexos	29

Índice de tablas

Tabla 1	14
Tabla 2	14
Tabla 3	16
Tabla 4	17
Tabla 5	19
Tabla 6	20
Tabla 7	34
Tabla 8	35
Tabla 9	36

Índice de figuras

Figura 1 Valoración de la variable independiente Juegos didácticos.....	16
Figura 2 Puntuación de Clasificación y seriación - Pre Test.....	17
Figura 3 puntuación clasificación y seriación -post -test.....	18
Figura 4 comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable Clasificación y Seriación pre tes - post tes	18

Palabras clave

Juegos didácticos clasificación y seriación.

Key words:

Didactic games, classification and serialization

Línea de investigación

Línea	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
En área	Ciencias sociales
En sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Título

Juegos didácticos para la clasificación y seriación, estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 943, Sócota

Resumen

La tesis desarrollada fue titulada: Juegos didácticos para la clasificación y seriación, estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota; tuvo la finalidad describir la manera en que los Juegos didácticos, logran mejorar la capacidad de clasificar y seriar en niños (5 años), I.E.I. N° 943, Súcota. La investigación fue aplicada, pre experimental, población (70) alumnos y la muestra (23) alumnos (5) años. Fue utilizada la observación por evaluar lo aplicado (Juegos didácticos) y con respecto a la capacidad de clasificar y seriar de los alumnos. La contrastación de la hipótesis fue por medio de la estadística inferencial no paramétrica “Wilcoxon” ($p=0,000$), que permitió comparar el pre y post-test de la estrategia didáctica. La conclusión que se obtuvo fue que si se tuvo éxito en el objetivo planteado como principal en los alumnos (5) años de la I.E.I. N.º 943, Súcota, Cajamarca.

Abstract

The thesis developed was entitled: Didactic games for classification and serialization, 5-year-old students, I.E.I. No. 943, Súcota; had the purpose of describing the way in which the Didactic Games manage to improve the ability to classify and serialize in children (5 years), I.E.I. No. 943, Súcota. The research was applied, pre-experimental, population (70) students and the sample (23) students (5) years. Observation was used to evaluate what was applied (educational games) and with respect to the ability to classify and serialize the students. The contrast of the hypothesis was through the non-parametric inferential statistics "Wilcoxon" ($p=0.000$), which allowed to compare the pre- and post-test of the didactic strategy. The conclusion that was obtained was that if the objective set as the main one was successful in the students (5) years of the I.E.I. No. 943, Súcota, Cajamarca

Introducción

1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1. Antecedentes

A nivel internacional

Camargo (2020), inició su investigación con el objetivo proponer el diseño de una propuesta metodológica basada en juegos orientados a desarrollar capacidades matemáticas en niños, como seriación y clasificación. Esta investigación fue cualitativa; hermenéutica-interpretativo, ósea analizó la investigación. Población muestral (51). Utilizó Fichas de observación, encuestas, entrevistas a docentes. Las conclusiones fueron que las docentes tienen poca capacitación en el manejo de instrumentos lúdicos, en sus clases de matemáticas, método tradicional, por esa razón tal motivo se diseñó la propuesta para que las docentes aprendan el uso de las herramientas de trabajo en aula, propiamente en las sesiones de las clases de matemáticas.

Alvarado (2017), en investigación tuvo el objetivo principal de investigar las dificultades que presentan los niños 5 a 6) años en su pensamiento lógico matemático y los juegos didácticos. Los aprendizajes lógico-matemáticas se orientan a la práctica de ejercicios de manera cotidiana y lo más constante posible, pero lo más importante es la forma fácil que se les debe presentar a los alumnos, y esto depende de la didáctica del profesor. La investigación fue cualitativa- cuantitativa, interpretación de los resultados de encuestas; aplicación de cuadros estadísticos. Además, se propuso una guía para ser aplicada por el docente y que pueda favorecer el aprendizaje del área lógico-matemático utilizando juegos didácticos con sus alumnos. La conclusión fue que el juego es una herramienta educativa que el docente debe utilizar, porque les da a los niños la idea de aprender la matemática de manera divertida e interesante.

Mayorga (2017), se planteó como objetivo principal investigar como influencia el material lúdico para mejorar las capacidades lógico matemático (4 a 5 años); es importante averiguar el material lúdico que utilizan las docentes, el tiempo para los juegos que aplican, la frecuencia y las capacidades lógicas y en qué nivel han logrado desarrollar en sus alumnos con sus aplicaciones. La investigación fue cualitativo-cuantitativo, de la tipología exploratorio-descriptivo; con bibliografía. Se aplicó lista de cotejo y encuesta, población (54) unidades de análisis. La investigación concluyó con el resultado favorable al objetivo planteado y la recomendación de que se les facilite a los niños la manipulación ilimitada de los materiales didácticos además de juegos para desarrollar pensamientos lógicos, también las docentes deben capacitarse para poder dirigirlos a los fines del desarrollo del área matemática.

A nivel nacional

Aguilar (2017), en su trabajo investigativo tuvo como prioridad comprobar que el aprendizaje de capacidades lógico matemática no son conceptuales, sino que deben ser prácticos y con la aplicación de didácticas con juegos. La investigación planteó una propuesta metodológica instrumental; se tuvo una población-muestral (18) estudiantes (3,4,5) años; la recolección de datos fue con fichaje, observación y estadística descriptiva. Las Conclusiones fueron que el uso de los juegos es importante para disfrutar de las matemáticas, sobre todo en niños, que la aplicación de los juegos depende de la capacitación.

Morales (2017), nos presentó como fin principal, el investigar como jugando se mejora la seriación en niños (4) años. La metodología de investigación fue aplicada; pre – experimental; pre y post-test en un solo grupo. Población-maestral fue (31) niños. El resultado fue: el objetivo principal comprobado porque la estrategia didáctica mejoró visiblemente el aprendizaje en la seriación en los niños, en estadística el nivel de significación ($\alpha=0,05$), (30) grados de libertad. Con esto quedó demostrado por nivel de confianza (95%) y el puntaje promedio (post-test) fue mayor al (pre-test).

Gaytán (2018) en su investigación sobre el tema se orientó a desarrollar el fin de comprobar que aplicando en sesiones Juegos didácticos se desarrolla seriación en pequeños de inicial (5), la población (52), la muestra de (27) alumnos, se aplicó el tipo censal, investigación no probabilística, cuasi experimental. Los datos recolectados en escala valorativa que miden las nociones básicas (5) años, se utilizó el software SPSS 24, en estadística se aplicó “U de Mann-Whitney”; significancia ($p < 0.05$); el programa aplicado fue nominado “Soy un Mago matemático”. Esta investigación tuvo la conclusión que en los niños es más fácil aprender matemáticas, a través del juego.

A nivel local

Vásquez (2018), en su informe investigativo planteó el fin determinar la influencia juegos didácticos en nociones matemáticas, aplicado en niños de inicial. Se propuso una prueba de entrada para el grupo control y también al experimental, luego los alumnos jugaron con los juegos didácticos en las horas de sesiones matemáticas, para observar si se mejoraba el rendimiento académico del área de matemáticas, y cuando finalmente fue aplicado el post-test (control y experimental), la conclusión fue sorprendente ya que la mayoría obtuvo facilidad para seriar y la minoría se sintió motivada y en proceso de mejorar en comparación del pretest; por lo tanto el resultado fue la comprobación de la hipótesis principal.

Cruz (2020), en cuya investigación planteó determinar qué nivel de capacidades matemáticas (clasificación, seriación, comparación) tienen los alumnos (5 años). Este estudio fue positivista, cuantitativo, no experimental -descriptiva. La población-muestra (14) niños. Como resultado se obtuvo que un 57.14%, obtuvo calificaciones del post test muy por encima del pretest, y el 42.86% obtuvo calificaciones regulares pero superiores al pretest. Además, se detectó que lo que impide desarrollar

adecuadamente las capacidades de los niños es por escasa capacitación de los profesores de matemática porque usan estrategias obsoletas y rutinarias sin incentivar a niños pequeños con métodos novedosos y divertidos.

Idrogo (2016), investigó sobre el tema y planteó como fin identificar si hay influencia de juegos matemáticos en conceptos matemáticos referente al aprendizaje en inicial. Población fue (54), la muestra de (38) niños de inicial. Investigación cuantitativa; preexperimental, observación puesta en el aprendizaje de los niños con sus respectivas calificaciones. Finalmente se comprueba que se analizó, interpretó, comprendió y verificó el uso de los juegos matemáticos y que ayudan al aprendizaje matemático en inicial.

1.2. Fundamentación científica

1.2.1. Concepto de Juegos didácticos

Hay muchos tipos de estrategias didácticas y entre ellas son considerados los juegos didácticos, ellos constituyen un material tan importante y práctico que se pueden utilizar en cualquier nivel o modalidad del educando, pero sobre el tema, es muy lamentable y sabido que los docentes del área de matemáticas no lo utilizan como es debido, por no saber su utilización, o desconocer sus múltiples ventajas. El juego didáctico tiene muchos objetivos y el importante es la estructuración mental progresiva, de manera divertida y entretenida y a su vez reglado. (Avalos, 2017).

La capacitación en el uso de los juegos didácticos, nos permite decidir cómo elaborar un juego, pasos para realizarlo, materiales adecuados para su realización y dirigirlos al objetivo. (Avalos, 2017).

La aplicación de los juegos didácticos desarrolla, estimula e incentiva a los alumnos fortaleciendo sus capacidades matemáticas, porque si en los niños se genera inquietudes, se puede crear su interés en la materia, generando aprendizaje y diversión (Avalos, 2017).

Según Arias (2016) La aplicación de los juegos didácticos en preescolar, se orientan a la ejercitación de la madurez intelectual. El material didáctico en el preescolar, crea mejores espacios pedagógicos y didácticos, porque fortalecen el aprendizaje.

Los juegos didácticos, son una actividad planificada y orientadora que satisfacen las exigencias de motivación, competencia, espontaneidad y participación en el ámbito educativo, descubriendo la personalidad de cada competidor, porque las tomas de decisión se distinguen (Gálvez, 2014) (pág. 30).

Teoría del juego - Anticipación funcional:

Groos (1902), que fue un reconocido filósofo y psicólogo; citado por Ruiz, (2017), se refirió al juego como un fenómeno en investigación, porque influye

en el desarrollo del pensamiento, se basó en “la teoría de la sobrevivencia de las especies” de Darwin.

Teoría Piagetiana:

Ruiz (2017) cita a Piaget, para referir que el juego forma la inteligencia del niño, por representar su realidad en cada etapa evolutiva. Piaget asocia las fases del pensamiento humano:

“el juego como simple ejercicio” (parecido al anima); “el juego como simbolismo” (abstracto, ficticio); y “el juego como conjunto de reglas” (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). El centro de su teoría fue la cognición no las emociones ni motivaciones en niños. Su tema es la inteligencia (lógica) que es personal se desarrolla. Habla sobre etapas que de consistencia-armonía en funciones cognitivas del desarrollo (p.174).

Piaget divide la cognición (desarrollo) en 4 (etapas): Sensomotriz (0-2 años), Preoperativa (2-6 años), Operativa (6-11 años) y Pensamiento operativo formal (12- adulto en adelante) (p.174).

En la etapa “sensomotriz” el niño tiene una manera limitada de entender el mundo aprendiendo lo que ve en su entorno (actividades, exploración y manipulación)

La “Preoperativa” es la representación del niño en su mundo (juegos, imágenes, dibujos) actúa como si creyera lo que imagina (p.174).

“Operativa”, el niño procesa lógicamente, por eso se le debe dar material para manipularlo, clasificarlo, ordenarlo. Por ejemplo, con Legos.

“Operativo formal” el niño tiene razonamiento lógico para hipótesis abstractas. Piaget capta que se realiza en el niño el desarrollo en la interacción entre la madurez física (cambios anatómicos). (p.175).

b) Teoría Vygotskiana:

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924) citado por Ruiz (2017), refiere que el juego es la necesidad del contacto con los demás, el juego es un fenómeno social, que traslucen sentimientos individuales. El juego es la actividad social que integra y muestra roles ficticios.

Objetivos (juego didáctico)

Avalos (2017):

- Plantear un problema y resolverlo.
- Hacer equipo, e integrarse.
- Encender habilidades para el futuro.
- Enseñar que todo tiene reglas.
- Estimular la creatividad, para activar las emociones.

Características (juego didáctico)

Avalos (2017)

- Es didáctico.
- Tiene Objetivos.
- Se basa en Reglas.
- Un límite de jugadores.
- No tiene edad específica.
- Se practica por Diversión.
- Se realiza trabajo en equipo.
- Siempre es competencia.

Como elaborar un juego didáctico.

Avalos (2017):

- Identificar el objetivo.
- Planificar las acciones e ideas del juego.
- Identificar el material que se va a emplear.

- Establecer reglas.
- Imaginar su desarrollo (juego).
- Ensayar para lograr objetivos.
- Registrar sucesos.
- Evaluar los logros alcanzados.

Clasificación de los juegos didácticos

Según Huamán (2015):

Juegos sensoriales. Se manifiestan los sentidos. Sabores, olores, etc.

Juegos motores. Desarrollan la motricidad fina y gruesa.

Juegos Cognitivos. Son los que hacen intervenir, la asonancia (juegos de rima), la razón, reflexión (enigmas o adivinanzas), la creatividad.

El juego didáctico (Educación):

Las primeras experiencias de aprendizaje se dan en la educación inicial, por lo cual el juego es “herramienta educativa” porque vincula el la diversión y aprendizaje. (Huamán, 2015).

El juego considerado como punto de partida para el aprendizaje

Decroly (2005) citado por (Sedano, 2017) refiere que la peor manera de enseñarle a un niño es con trabajos impuestos, si el infante se divierte y se le reta a saber, se obtendrán resultados muy superiores. Ya depende del docente el aplicar método del trabajo-juego.

Clasificación y seriación

Concepto de clasificación

Clasificación es agrupación de objetos. Depende del criterio del niño, utilizando su visión y el tacto. (Labinowicz, 2007), “Clasificar es agrupar según sus semejanzas.”

Tipos de clasificación

- a) **Clasificación figural:** agrupación según figuras y símbolos. Según Boule Francois (2005) es la colección figural en el estadio preoperacional orientado a la cantidad de elementos presentes.

- b) **Clasificación no figural o intuitiva:** se agrupa tomando un solo criterio. Para Boule Francois (2005) (Boule, 2005) “estas colecciones se realizan mediante relaciones de semejanzas, relacionándolas sin estar incluidos en clases más generales”

Concepto de seriación

Es una capacidad lentamente desarrollada en la que el niño ordena según un criterio comparando un grupo de objetos. Por ejemplo: ordena pelotas según su tamaño. Dolle, Marie (2003).

Beard (2001) refiere a la clasificación y seriación como capacidades relacionadas. Por ejemplo, en el caso de un árbol genealógico, la relación es simétrica, pero otras son asimétricas. En este proceso el niño desarrolla la observación en las relaciones visualiza la familia y pone en juego su capacidad de seriar cuando necesita ordenar a los hermanos por sus edades.

Jerarquizar es la coordinación de relaciones, en la cual importa el orden, se logra en los primeros grados de primaria con la seriación perceptiva.

Se da en dos aspectos relacionados: Ordinalidad: Capacidad de ubicación. Cardinalidad: cuantificar objetos según sus clases.

Piaget (1956) citado por Morales (2017) refiere a la seriación como la capacidad de ordenar. Si se tiene una serie de elementos semejantes la diferencia es cuantitativa, y constante entre cada uno.

Clases de seriación

Según el autor Morales (2017):

-Seriación simple: Se trata de ordenar elementos en forma creciente y decreciente.

-Seriación doble: Es la ordenación de conjuntos.

-Seriación con alternativa de elementos: Los elementos se presentan de forma alternada

Propiedades (Seriación)

a) Transitividad: Es una relación entre dos elementos con un tercer elemento. Para determinar cuál es la relación entre los tres elementos. (Piaget, 2001).

b) La Reversibilidad: Observar y concebir dos relaciones inversas, es decir, considerar el mayor y menor de los anteriores (Piaget, 2001).

2. Justificación de la investigación

Teóricamente, la investigación se centra en el establecimiento de la teoría de seriación de Piaget, quien sostiene que, la seriación es una estructura operatoria que antecede a la relación de orden estricto (con las propiedades anti simétrica y transitiva). En lo práctico y metodológico la investigación basa su importancia en el aporte a través de una guía de trabajo con un consolidado de actividades y estrategias. El aporte científico que se otorga es la búsqueda de respuesta a los objetivos tanto generales como específicos planteados, los mismos que serán atendidos a través de una metodología científica. En lo social, los aportes de la presente investigación están en la incidencia orientadas a las capacidades en clasificar y seriar, sobre el pensamiento matemático de cálculo. Nuestras sociedades requieren de mentes calculistas.

3. Problema

La clasificación y la seriación son operaciones mentales imprescindibles para que los niños aprendan matemáticas y con ellas la noción de número (sobre todo ordinal y cardinal). Hoy hablamos de este tipo de operaciones mentales que requieren de cierto desarrollo cognitivo; siendo justamente el desarrollo cognitivo el que presenta falta de homogeneidad entre estudiantes de la misma edad, al menos en el caso peruano. Es conocido que diversos factores pueden influir en el desarrollo de la inteligencia de los niños, sobre todo su propia personalidad y el comportamiento de los padres. Por ese motivo, en la presente investigación se presta también atención a estos aspectos adyacentes que incluso involucran la auscultación sobre el comportamiento de los padres de familia de los niños de la Institución Educativa N° 943, Sócota, hacia la cual enfocamos nuestro estudio.

Se planteó la siguiente pregunta a investigar:

¿Los juegos didácticos, mejoran la capacidad de clasificación y seriación, en niños de 5 años, I.E.I. N° 943, Sócota?

4. Conceptualización - Operación de variables

4.1. Conceptualización.

Variable independiente: “Juegos didácticos”.

Se define como juegos didácticos a la “técnica participativa que tiene como fin orientar a los niños en los métodos de dirección bajo conducta correcta, con estímulo y disciplina y adecuado nivel de decisión” (Flores,2009) (p. 38).

Variable dependiente: Clasificación y seriación.

Son operaciones mentales imprescindibles utilizadas para inducir a los niños en su aprendizaje “matemático” y la noción de “número” (Tarrés, 2021).

4.2. Operacionalización.

Independiente: “Juegos didácticos”.

Es la variable medida en cada alumno por medio de una lista de cotejo consistente en 5 dimensiones y 10 ítems, considerando la siguiente escala: Nivel bajo (0 - 3), nivel medio (4 - 6), nivel alto (7 - 10).

Dependiente: Clasificación y seriación

Es la variable medida en cada estudiante por medio de una ficha de observación consistente de 2 dimensiones y 12 ítems, considerando los siguientes niveles: Bajo (12 - 20), Medio (21-30), Alto (31-36).

5. Hipótesis

Los juegos didácticos, mejoran la capacidad de clasificar y seriar, en niños de 5 años. I.E.I. N° 943, Sócota.

6. Objetivos

6.1. Objetivo (general)

Determinar en qué medida los juegos didácticos, mejoran la capacidad de clasificación y seriación, en niños de 5 años, I.E.I. N° 943, Sócota.

6.2. Objetivos (específicos)

- Determinar cuáles son los niveles de logro de las capacidades de clasificar y seriar, en los niños inicial de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota, por medio de un pre test.
- Valorar la estrategia didáctica aplicada “Juegos didácticos”, en sesiones de aprendizaje con niños de 5 años de la I.E.I. N° 943, Súcota.
- Determinar cuáles son los niveles logrados en capacidades de clasificar y seriar, en niños inicial de 5 años de la I.E.I. N° 943, Súcota, por medio de un post-test.
- Comparar los niveles logrados del pre-test y post- test de las capacidades de clasificación y seriación, en niños de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota.

Metodología

1. Tipo y diseño de investigación

La investigación se ubica en el tipo “aplicada”, porque utiliza lo que se encontró en la investigación básica basada en la práctica, así como su utilización y propósito inmediato (Hernandez, Fernandez y Baptista, 2014).

El diseño elegido fue el pre-experimental, aplicando pre-test y post –test; en un grupo; bajo el siguiente esquema:

$$E: O_1 - Y - O_2$$

Dónde:

E: Muestra de estudio

O1: Pre test

Y: Juegos didácticos (como estímulos).

O2: Post-test

1. Población y muestra.

La población con la que se trabajó fue de 70 niños, de las edades de 3, 4 y 5 años.

Tabla 1**Alumnos de inicial matriculados en la I.E.I. N°943 Súcota**

Aula	Género		Total
	M	F	
3 años	11	10	21
4 años	15	11	26
5 años	13	10	23
	39	31	70

Fuente: Nómina de matrícula del año 2022.

La presente investigación utilizó el muestreo no probabilístico de conveniencia, en este caso la muestra fue de 23 estudiantes, de la población de 70 estudiantes de inicial N° 943, Súcota:

Tabla 2**Muestra seleccionada a investigar I.E.I. N° 943, SÚCOTA**

Aula	Género		Total
	M	F	
5 años	13	10	23

Fuente: Nómina de matrícula del año 2022.

2. Los instrumentos aplicados**a) Una lista de cotejo**

Aplicada para recabar información de la variable independiente y dependiente, a partir de la evaluación que se realizó con una lista de criterios de evaluación, que

fueron anteriormente establecidos para calificar su presencia mediante una escala dicotómica, (1–0) (si o no) (Gómez y Salas, 2013).

Una Ficha de observación

Que fue utilizada para medir, analizar y evaluar algo; con el fin de tener información sobre ese algo (objeto). También se pueden medir situaciones extrínsecas e intrínsecas sobre personas, emociones o las redes sociales como también para indicadores de gestión (Arias, 2020).

De las fuentes de información

La aplicación de la lista de cotejo sirvió para obtener la información que permitió medir la variable independiente en este caso “Juegos didácticos”; y la aplicación de Fichas de observación a cada estudiante sirvió para medir la variable dependiente clasificación y seriación.

Del procedimiento y análisis (información)

A través de la estadística descriptiva se pudo obtener la información de la muestra respecto a sus medidas descriptivas de frecuencias y porcentajes. Para comparar el pre-test y post-test de la variable dependiente, se aplicó la observación directa de puntuaciones a nivel de las dimensiones de las variables participantes, recurriéndose al uso de la “estadística inferencial” con rangos según “Wilcoxon” y como herramienta tecnológica el programa (SPSS v24).

Sobre la prueba “estadística inferencial”

Con el fin de realizar la contrastación de la hipótesis estadística se aplicó Rangos con signo de “Wilcoxon”, refiriéndose a la variable dependiente clasificación y seriación.

Resultados

1. Variable: Juegos didácticos

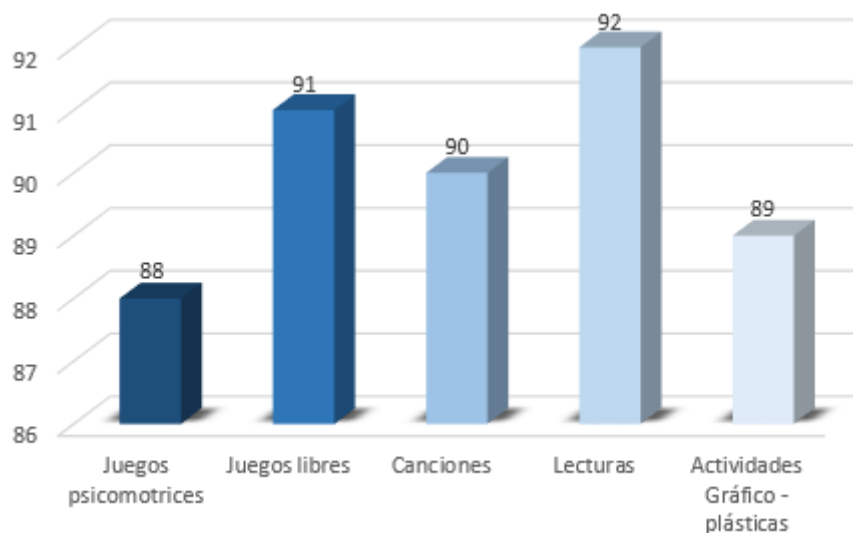


Figura 1 Valoración de la variable independiente Juegos didácticos.

La Figura 1 se refiere a los puntos obtenidos de V.I. Juegos didácticos, y sus 5 dimensiones: Juegos psicomotrices, libres, canciones, lecturas y actividades gráfico plásticas. Para un rango de (23-138) puntos, la dimensión lectura obtiene el mayor puntaje y la dimensión juegos psicomotrices, el menor.

2. Variable: Clasificación y seriación.

Tabla 3

Nivel resultante (Pre - Test) Clasificación y Seriación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel bajo	5	21,7	21,7	21,7
Nivel medio	18	78,3	78,3	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 10 de base de datos

La distribución en niveles de puntuación del Pre Test, según las escalas definidas, se indican en la Tabla 5, y son: Nivel bajo 5 estudiantes o 21,7% (escala de 12 a 20 puntos) y Nivel medio 18 estudiantes o 78,3% (escala de 21 a 30 puntos).

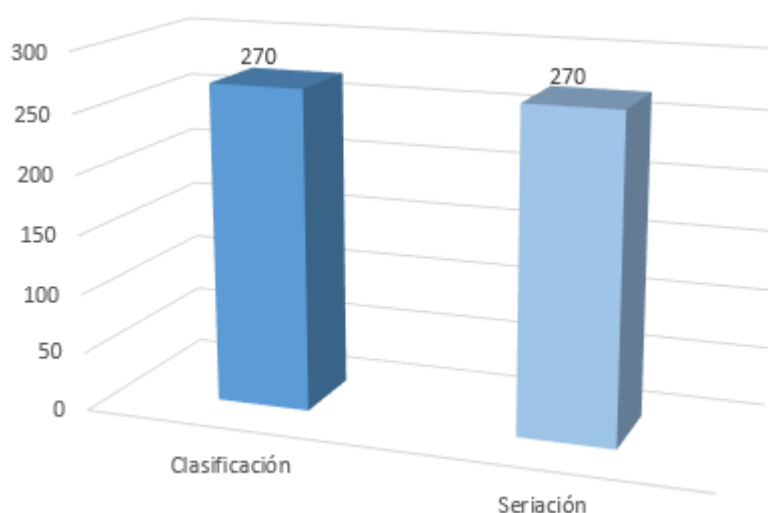


Figura 2 Puntuación de Clasificación y seriación - Pre Test

La Figura 2, puntuación (Pre Test), dimensiones de V.D.: Clasificación y seriación, rango (138-414) puntos, ambos 270 puntos (65.2%).

Tabla 4

Nivel de resultante en el Post Test - Variable: Clasificación y Seriación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel bajo	-	-	-	-
Nivel medio	23	100,0	100,0	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 11 de base de datos

Distribución en niveles de puntuación del Post-test, según las escalas definidas operacionalmente, se indican en la Tabla 6, y son: Nivel medio 23 estudiantes o 100,0% (escala de 21 a 30 puntos).

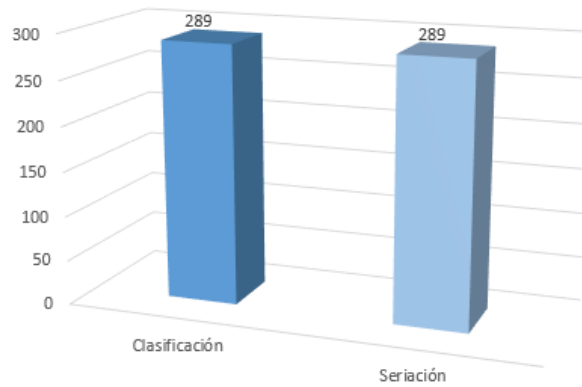


Figura 3 puntuación clasificación y seriación -post -test

En la Figura 4 se muestra la puntuación del Pre-test, V.D.: Clasificación y seriación, en un rango de variación de 138 a 414 puntos, ambas dimensiones obtienen 289 puntos (69.8%).

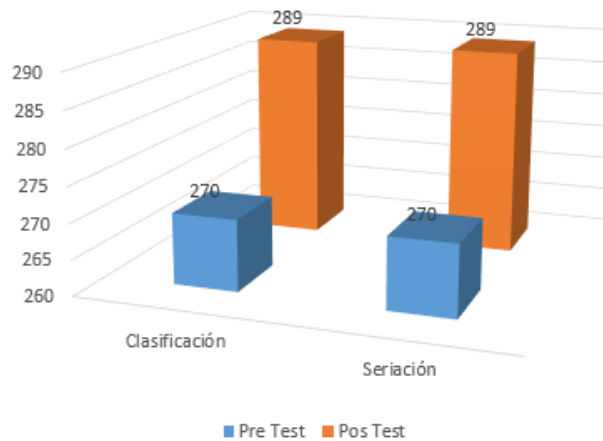


Figura 4 comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable Clasificación y Seriación pre tes - post tes

La Figura 4, referida a la comparación de las dimensiones: Clasificación y seriación de la variable dependiente en el Pre Test y el Post Test, refleja un cierto aumento cuantitativo proporcional de proceso.

3. Sobre la hipótesis

3.1. planteamiento.

H0: Hipótesis-nula

La aplicación Juegos didácticos no mejora el nivel de logro de capacidades de clasificar y seriar, en niños de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota.

H1: Hipótesis-alterna

La aplicación Juegos didácticos mejora el nivel de logro de capacidades de clasificar y seriar, en niños de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota.

3.2. Del nivel de significancia

El nivel de significancia N.S. (0.05)

3.3. Estadística

Tabla 5

Normalidad(prueba) Var. dependiente: Clasificación y Seriación.

	"Shapiro Wilk"		
	Statistic	gl	Sig.
Pre-Test	0,886	23	0,013
Post-Test	0,910	23	0,040

Fuente: Tabla 10 y Tabla 11

La Tabla 5, prueba normalidad de datos, en el que Pre-test y Post-test presentan datos no equivalentes a una distribución normal ($p_1 = 0,013$, $p_2 = 0,040$), la prueba de hipótesis que se eligió fue la "no paramétrica Rangos Wilcoxon".

3.4. Sobre el “p” valor - toma de decisión

Tabla 6

Estadísticos de prueba

	Post-test	Pre-test
Z		-3,544 ^b
Sig. asymptotic (bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 6. “Wilcoxon” ($p=0.000$), representa la diferencia estadística de rangos medios de la variable dependiente clasificación y seriación, en inicial de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota.

En conclusión, la Hipótesis planteada por el investigador “se acepta” variable dependiente: Clasificación y seriación en forma global.

Análisis y discusión

Análisis

En referencia a la puntuación obtenida por la variable Juegos didácticos, a partir de las 5 dimensiones consideradas: Juegos psicomotrices, libres, canciones, lecturas y actividades gráfico plásticas, dentro del rango de puntuación que oscila entre 23 y 138 puntos, la dimensión lectura obtiene el mayor puntaje y la dimensión juegos psicomotrices, el menor. Razón de ello, lo constituye demostraron desarrollar ciertas capacidades de concentración y memoria reflejándose en actividades como identificación de cantidades escuchando lecturas o simplemente identificación de mensajes escuchando lecturas; en contraposición a la combinación concentración capacidad para resolver problemas, en que con menor énfasis, demostraron habilidades como el armado de rompecabezas de 50 piezas en un tiempo determinado por el docente o armado de torres de 5 pisos con material concreto. Por otro lado, en referencia a la variable dependiente distribución en niveles de puntuación del Pre Test, según las escalas definidas operacionalmente, son: Nivel bajo 5 estudiantes o 21,7% (escala de 12 a 20 puntos) y Nivel medio 18 estudiantes o 78,3% (escala de 21 a 30 puntos); nivel medio alto y poca presencia en el nivel bajo, pero nula en el nivel alto. La variable dependiente(dimensiones), alcanzaron en el pre-test

una valoración superior a la media, dado que, en un rango de variación de 138 a 414 puntos, ambas dimensiones obtienen 270 puntos (65.2%). Así mismo, la distribución en niveles de puntuación del Post-test, según las escalas definidas operacionalmente, son: Nivel medio 23 estudiantes o 100,0% (escala de 21 a 30 puntos), resultado que evidencia cierto avance en el paso del nivel bajo al nivel medio, pero con ausencia del nivel alto. Siendo en este caso, la respectiva puntuación de las dimensiones de la variable dependiente también coincidentes e iguales, pero con alcance del 69.8% del total posible (289 puntos de 414 puntos). Aquí, los estudiantes, expresaron ciertas relaciones mentales y reversibilidad del pensamiento con acciones de agrupación y clasificación de objetos ya sea por tamaño, forma, color, textura; así como también con acciones de ordenamiento y construcción.

El análisis de la comparación (dimensiones): variable dependiente en el pre y el post-test, refleja un cierto aumento cuantitativo proporcional de proceso.

Finalmente, en referencia al estadístico de prueba: Wilcoxon ($p=0.000$), representa la diferencia estadística de rangos medios de la variable dependiente, en niños de inicial 5 años, I.E.I. N° 943, Sócota.

En conclusión, se acepta la Hipótesis del investigador para la variable dependiente: Clasificación y seriación en forma global.

Discusión

Considerando a la clasificación y la seriación como operaciones mentales imprescindibles para que los niños aprendan matemáticas y con ellas la noción de número (Tarrés, 2021), analizamos los aportes de especialistas que desarrollaron investigaciones en esa dirección; así tenemos a Camargo (2020), Alvarado (2017), Mayorga (2017) y otros, quienes ponen énfasis en la influencia de la lúdica sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático y el establecimiento de la necesidad de motivar a los docentes en el uso de herramientas de trabajo en el aula basado en la lúdica con miras a enriquecer las metodologías de enseñanza - aprendizaje en el área de matemáticas. Por otro lado, autores como Aguilar (2017) hacen énfasis en la importancia de los juegos didácticos y el verdadero rol motivacional en el aprendizaje de las matemáticas. Estos trabajos sirvieron de base en la presente investigación, sobre todo en el establecimiento de estrategias de trabajo orientadas al desarrollo de capacidades de clasificación y seriación, pero en relación con la lógica matemática, es decir en actividades que incentivan el razonamiento de los estudiantes. Es interesante mencionar también a Morales (2017), quien, dedicándose al estudio de la influencia del juego en el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años, nos dio algunas luces para el establecimiento de estrategias de trabajo, y cuyos resultados fueron similares a los obtenidos en nuestra investigación.

Conclusión - Recomendación

Conclusiones

La investigación llegó a las siguientes:

- El estadístico de prueba: Rangos con signo de Wilcoxon ($p=0.000 < 0.05$), expresa la diferencia estadística de rangos medios de la variable dependiente clasificación y seriación, en niños de 5 años, I.E.I. N° 943, Sókota. Por lo tanto, se acepta la Hipótesis alterna o hipótesis del investigador para la variable dependiente: Clasificación y seriación en forma global.
- La distribución en niveles de puntuación del Pre Test, según las escalas definidas operacionalmente, son: Nivel bajo 5 estudiantes o 21,7% (escala de 12 a 20 puntos) y Nivel medio 18 estudiantes o 78,3% (escala de 21 a 30 puntos); y la puntuación referida a las dimensiones de la variable dependiente: Clasificación y seriación, en un rango de variación de 138 a 414 puntos, tuvieron la valoración de 270 puntos (65.2%).
- La puntuación obtenida por la variable independiente Juegos didácticos, a partir de sus cinco dimensiones consideradas: Juegos psicomotrices, juegos libres, canciones, lecturas y actividades gráfico plásticas, dentro de un rango de puntuación que oscila entre 23 y 138 puntos, fue: Juegos psicomotores: 88, juegos libres 91, canciones 90, lecturas 92, actividades gráfico plásticas 89.
- La distribución en niveles de puntuación del Pos Test, según las escalas definidas operacionalmente, son: Nivel medio 23 estudiantes o 100,0% (escala de 21 a 30 puntos); y la respectiva puntuación en el Pos Test, de las dimensiones de la variable dependiente: Clasificación y seriación, en un rango de variación de 138 a 414 puntos, ambas dimensiones obtienen 289 puntos (69.8%).

- La comparación de las dimensiones: Clasificación y seriación de la variable dependiente en el Pre Test y el Post Test, refleja un cierto aumento cuantitativo proporcional de proceso.

Recomendaciones

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

- Sistematizar estrategias lúdicas diversas con miras al desarrollo de conceptos y capacidades matemáticas.
- Desarrollar investigaciones explicativas con uso de las variables: capacidad de clasificación, seriación y desarrollo del pensamiento matemático.
- Promover la práctica de uso de estrategias lúdicas, en las instituciones educativas.
- Valorar la importancia de las capacidades de clasificación y seriación como capacidades fundamentales previas a la construcción del pensamiento matemático.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, R. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños N° 583-2, Santa- Junín* . Huancavelica - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica .
- Alvarado, A. (2017). *El proceso del desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Sarah Flor Jiménez de. Guayaquil- Ecuador.:* Universidad de Guayaquil.
- Arias. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el Jardín de Ibague*. Lima: Jardín de Ibague .
- Arias, J. (2020). *Técnicas es instrumentos de investigación científica*. Arequipa: Enfoques Consulting EIRL.
- Avalos, F. (2017). *Influencia del Juego Didáctico en el Desarrollo de capacidades del área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa “Rafael Narváez Cadenillas”– Trujillo*. Trujillo - Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
- Beard, R. (2001). *Psicología evolutiva de Piaget*. California: Kapelusz.
- Boule, F. (2005). *Manipular, organizar, representar. Iniciación a las matemáticas*. España: NARCEA Ediciones.
- Camargo, L. (2020). *Influencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático*. Barranquilla - Colombia: Universidad de la costa CUC.
- Cruz, M. (2020). *Matemática de número y operaciones en los niños de 5 años en la I.E. N°032 Chamaya provincia de Jaén -Cajamarca*. Jaén: Universidad Particular de Chiclayo.
- Cuervo, O., & Pedroza, E. (2017). *El mágico mundo de la seriación y clasificación en educación inicial*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia.

- Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura*. México: Universidad Tangamanga de México.
- Gálvez, R. (2014). *Aplicación de Juegos Didácticos en el aprendizaje de la adición de números enteros en estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Túpac Amaru del distrito de Villa María del Triunfo*. Lima-Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Gaytán, B. (2018). *Juegos didácticos de razonamiento para desarrollar nociones básicas del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Gómez, G., & Salas, N. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo*. San José: Universidad Estatal a Distancia.
- Hernandez , R., Fernandez , C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. Mexico: Mc Graw Hil.
- Huamán, M. (2015). *Programa de juegos didacticos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 106 del distrito de Cachachi*. Chimbote: Universidad Catolica del Perú.
- Idrogo, S. (2017). *Los juegos matematicos y su influencia en el aprendizaje de las matematicas en los estudiantes*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Labinowicz, E. (2007). *Introduccion a Piaget*. E.U.A.: Iberoamericana.
- Marie, J. (2003). *Para comprender a Jean Piaget*. México: Editorial Trillas. Mexico: Editorial Trillas.
- Mayorga, E. (2017). *Material didáctico para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en niños de 4 a 5 años*. Quito: Universidad Central del Ecuador.

- Morales, L. (2017). *Influencia del juego en el aprendizaje de la seriación en los niños de 4 años de la I.E.P “Kinder Crayolitas”*. Huancayo - Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Piaget, J. (2001). *Teoria del desarrollo por etapas*. Suiza.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo Integral del Niño*. Madrid -España: Universidad de Cantabria .
- Sedano, M. (2017). *Iniciación de las nociones matematicas en los niños de 4 años del distritode tres de diciembre - Chupaca*. Huancavelica: Universidad de Huancavelica.
- Tarrés, S. (febrero de 2021). *Mamá psicóloga infantil*. Obtenido de Clasificación y seriación para el aprendizaje matemático: <https://www.mamapsicologainfantil.com/clasificacion-y-seriacion-para-el/>
- Vasquez, C. (2018). *Influencia de los juegos didacticos en el aprendizaje de la matematica*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

Anexos

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos didácticos	Juegos psicomotrices	- Concentración y capacidad para resolver problemas	- Arma rompecabezas de 50 piezas - Arma torres de 5 pisos con material concreto
	Juegos libres	- Movimiento y conciencia de espacio	- Inserta la pelota en la canasta desde cierta distancia - Ejecuta movimientos adecuados según la naturaleza del juego
	Canciones	- Desarrollo auditivo y del habla	- Identifica cantidades entonando canciones. - Identifica mensajes entonando canciones
	Lecturas	- Capacidad de concentración y memoria	- Identifica cantidades escuchando lecturas - Identifica mensajes escuchando lecturas
	Actividades gráfico plásticas	- Desarrollo de habilidades cognitivas	- Realiza trazos rectos y curvos - Moldea figuras diversas con plastilina

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Clasificación y Seriación	- Clasificación	- Relaciones mentales	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona por tamaño los objetos - Define cuales son los objetos grandes - Define cuales son los objetos pequeños - Selecciona objetos por forma geométrica - Selecciona por el color los objetos - Selecciona por textura los objetos.
	- Seriación	- Reversibilidad del pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuye objetos de grueso a delgado - Distribuye objetos de más largo a corto - Distribuye objetos de más alto a bajo - Conformar series numerales ascendentes también descendentes - Conformar secuencias con figuras geométricas - Constituye series dobles combinando (objetos y numerales)

Anexo 2. Instrumentos

Lista de cotejo - variable Juegos didácticos

Implementación de la estrategia de Juegos didácticos en sesiones de aprendizaje de estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 943, Sócota.

Docente

evaluador:

.....

N°	Variable: Juegos didácticos	No	Si
Dimensión: Juegos psicomotrices			
1	Arma rompecabezas de 50 piezas		
2	Arma torres de 5 pisos con material concreto		
Dimensión: Juegos libres			
3	Inserta la pelota en la canasta desde cierta distancia		
4	Ejecuta movimientos adecuados según la naturaleza del juego		
Dimensión: Canciones			
5	Identifica cantidades entonando canciones.		
6	Identifica mensajes entonando canciones		
Dimensión: Lecturas			
7	Identifica cantidades escuchando lecturas		
8	Identifica mensajes escuchando lecturas		
Dimensión: Actividades gráfico plásticas			
9	Realiza trazos rectos y curvos		
10	Moldea figuras diversas con plastilina		

Escala de valoración	
Nivel bajo	0 – 3
Nivel medio	4 – 6
Nivel alto	7 – 10

Ficha de observación: Variable Clasificación y seriación

Institución Educativa : I.E.I. 943, Súcota.

Sección : 5 años

Docente :

Fecha : / / 2022

Nombre del niño..... Edad.....

Sexo.....

En inicio = 1, en proceso = 2, logro esperado = 3

N°	Variable: Clasificación y seriación	1	2	3
	Dimensión: Clasificación			
1	Agrupar los objetos por tamaño			
2	Clasifica los objetos grandes			
3	Clasifica los objetos pequeños			
4	Clasifica objetos según su forma geométrica			
5	Agrupar los objetos por color			
6	Clasifica objetos según su textura			
	Dimensión: Seriación			
7	Ordena los objetos del más grueso al más delgado			
8	Ordena los objetos del más largo al más corto			
9	Ordena los objetos del más alto al más bajo			
10	Forma series numerales ascendentes y descendentes			
11	Establece secuencias de figuras geométricas			
12	Construye seriaciones dobles combinando objetos y numerales			

Escala de valoración	
Nivel bajo	12 – 20
Nivel medio	21 – 30
Nivel alto	31 - 36

Anexo 3. Matriz de datos

Tabla 7

Base de datos, variable independiente juegos didácticos.

	Juegos psicomotorices		S1	Juegos libres		S2	Canciones			S3	Lecturas		S4	Actividades Gráfico - plásticas		S5	Total
	It 1	It 2		It 3	It 4		It 5	It 6	It 7		It 8	It 9		It 10			
1	1	2	3	1	2	3	2	1	3	2	2	4	1	2	3	16	
2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	2	2	4	2	1	3	16	
4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
5	1	2	3	2	2	4	2	1	3	2	2	4	2	2	4	18	
6	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
7	2	2	4	2	2	4	2	2	4	1	2	3	2	1	3	18	
8	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
9	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
10	2	2	4	3	2	5	3	2	5	2	3	5	2	2	4	23	
11	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
12	3	2	5	2	2	4	3	2	5	2	2	4	3	2	5	23	
13	2	1	3	2	2	4	2	1	3	1	2	3	2	1	3	16	
14	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
15	2	3	5	2	3	5	3	2	5	2	2	4	2	2	4	23	
16	2	2	4	2	2	4	2	3	5	2	2	4	3	2	5	22	
17	2	2	2	1	2	3	2	1	3	2	2	4	2	2	4	16	
18	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
19	2	3	5	2	2	4	2	2	4	3	2	5	2	2	4	22	
20	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
21	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
22	2	1	3	2	2	4	1	2	3	2	2	4	1	2	3	17	
23	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	20	
			88			91			90			92			89	450	

Tabla 8

Base de datos, variable: Clasificación y Seriación - Pre Test

	Clasificación						S1	Seriación						S2	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6		It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12		
1	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
2	1	2	1	2	1	2	9	2	1	2	2	2	1	10	19
3	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
4	2	2	1	2	2	1	10	2	2	1	2	2	1	10	20
5	2	2	2	3	2	2	13	2	2	3	2	2	2	13	26
6	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
7	2	1	2	2	1	2	10	2	1	2	1	2	2	10	20
8	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
9	2	1	2	2	1	2	10	2	2	1	2	2	2	11	21
10	3	2	2	3	2	2	14	2	2	3	2	2	2	13	27
11	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
13	2	1	2	2	2	1	10	2	1	2	2	1	2	10	20
14	3	2	2	3	2	2	14	2	3	2	2	2	2	13	27
15	2	1	2	2	1	2	10	2	2	1	2	2	2	11	21
16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
17	2	3	2	2	3	2	14	3	2	2	3	2	2	14	28
18	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
19	1	2	2	1	2	2	10	2	1	2	2	1	2	10	20
20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
21	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
22	2	3	2	3	2	2	14	2	2	3	2	2	2	13	27
23	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
							270							270	540

Tabla 9

Base de dato, variable: Clasificación y Seriación -Pos Test

	Clasificación						S1	Seriación						S2	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6		It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12		
1	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	2	13	25
2	2	2	1	2	2	2	11	2	2	3	2	2	1	12	23
3	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	25
4	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	12	23
5	2	2	2	3	2	2	13	2	2	3	2	2	2	13	26
6	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	2	2	2	12	25
7	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	3	2	13	25
8	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
9	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	2	2	13	25
10	3	2	3	3	2	2	15	2	2	3	2	2	2	13	28
11	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
12	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	2	3	13	26
13	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	2	2	11	23
14	3	2	2	3	2	2	14	2	3	2	3	2	2	14	28
15	2	2	2	2	1	2	11	2	2	2	2	2	2	12	23
16	2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	25
17	2	3	2	2	3	2	14	3	2	2	3	2	2	14	28
18	2	2	2	3	2	2	13	3	2	2	3	2	2	14	27
19	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
21	2	2	2	3	2	2	13	2	2	3	2	2	2	13	26
22	2	3	2	3	2	2	14	2	2	3	2	2	2	13	27
23	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	24
							289							289	578

Anexo 4. Documento de autorización



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – CAJAMARCA
UGEL - CUTERVO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 943 "LOS AMAUTAS"



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

La que suscribe; Directora de la Institución Educativa N° 943 los Amautas –Súcota

HACE CONSTAR

Que, mediante la presente mi persona autoriza a la estudiante: **LOZANOVILCHEZ, Nilda Catalina**, con DNI N° 44023823, de la Universidad San Pedro de Chimbote de la carrera profesional de Educación Inicial, para que realice la aplicación y desarrollo de su trabajo de investigación en nuestra Institución Educativa N° 943 los Amautas – Súcota; titulado "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA CLASIFICACIÓN Y SERIACION ESTUDIANTES DE 5 AÑOS I.E.I. N° 943- SOCOTA"

Se le expide la presente a solicitud de la parte interesada, para los fines que crea conveniente.

Súcota 04 de abril del 2022



Lic. Katherine L. Badales Hoyos
DIRECTORA (r)
C.P.P. 0946926174

Anexo 5. Actividades de Aprendizaje

I.E.I. N° 943 LOS AMAUTAS - SÓCOTA ACTIVIDADES DE JUEGO DIDÁCTICOS PARA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN.

PRESENTACIÓN: El juego es una actividad que fomenta o estimula algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica.

El juego es una actividad espontánea y libre y puede darse de manera individual o colectiva.

El juego es importante en el aprendizaje de la matemática, porque desarrolla la capacidad del pensamiento lógico, para la clasificación y seriación.

El juego no sólo divierte, sino que también permite a los estudiantes, a construir sus propios conocimientos mediante la manipulación, la reflexión, la comparación y la actuación en diferentes escenarios.

ACTIVIDAD DE JUEGOS DIDACTICOSA PARA LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
01	Nos divertimos armando torres	04/04/22
02	Conociendo los números ordinales	06/04/22
03	Nos recreamos encestando pelotas	09/04/22
04	Nos divertimos escuchando el cuento “el castillo de la Reyna”	11/04/22
05	Jugamos a construir secuencias	16/04/22
06	Moldea y clasifica figuras con plastilina	18/04/22
07	Nos divertimos aprendiendo número y cantidad	20/04/22
08	Que divertido es aprender los números	23/04/22
09	Nos ubicamos en el espacio (arriba – abajo	25/04/22
10	Jugamos a la competencia de carritos	27/04/22

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 01

TITULO: Nos divertimos armando torres


PROPÓSITO: que los niños y niñas logren armar torres de diferentes pisos con material concreto.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
		5 años		
Matemática	<p>Resuelve problema de cantidad.</p> <p>Capacidad:</p> <p>- Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar</p>	<p>Establece y arma torres de diferentes tamaños con material concreto</p>	<p>Comparar y armar diferentes torres con material concreto.</p>
ENFOQUE TRANSVERSAL: Del bien común		VALOR: Responsabilidad		

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Se motivará presentándoles una cajita sorpresa que contenga material concreto a través de la canción: <i>¿Abra calabra?</i></p> <p>Con ayuda de un niño o niña para sacaremos los objetos que contiene la cajita. y posteriormente mostrarla a sus compañeros y compañeras. Los niños deberán observar cada material concreto que contiene la caja y decir que observan.</p> <p>¿Qué descubrieron en la cajita sorpresa? ¿Qué han observado? ¿de qué color son? ¿para qué nos servirá este material concreto?</p> <p>¿Qué podemos hacer con todo este material concreto?</p> <p>Propósito: que los niños y niñas logren armar torres de diferentes pisos con material concreto.</p>	<p>Recursos humanos.</p> <p>Caja</p> <p>cubos</p>

DESARROLLO	 <p>La docente organiza a los niños y niñas y pide traer sus alfombras para compartir y jugar armando torres con el material.</p> <p>- los niños arman torres atreves de su imaginación, cuentan el número de pisos de sus torres y comparan con sus compañeros</p> <p>¿Cómo se sintieron armando torres? ¿Cuántos pisos tenía sus torres? ¿Qué color de bloques utilizaron? ¿todas las torres que armaron eran iguales?</p> <p>La docente explica que al material concreto se le puede dar diferentes utilidades i que podemos armar diferentes figuras.</p> <p>La docente reparte ficha con la imagen de una torre de 10 pisos para que los niños colorean hasta el piso que ellos armaron su torre.</p>	<p>Material concreto</p> <p>Alfombras</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Pinturas</p> <p>lápiz</p>
CIERRE	<p>¿Qué hemos aprendido el día de hoy?, ¿para qué nos servirá el haber aprendido armar torres? ¿Cómo armaron sus torres?</p> <p>Comenta en casa lo aprendido el día de hoy.</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

TITULO: Números Ordinales

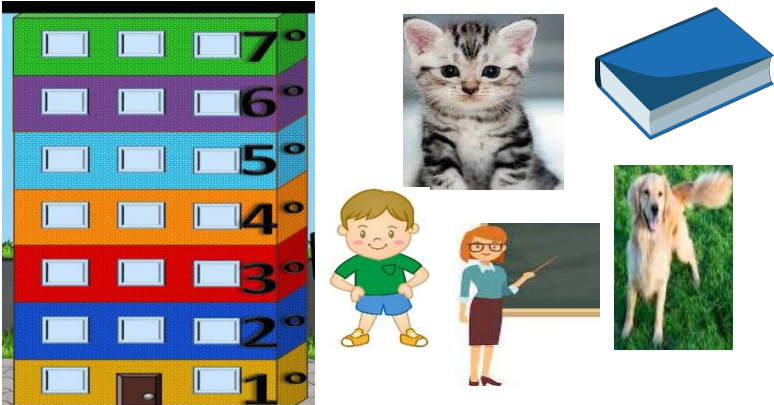
Propósito: Que los niños y niñas reconozcan los números ordinales para establecer la posición de un objeto.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> •Resuelve problemas de cantidad. -Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Reconoce la posición de los objetos o de las personas en actividades cotidianas.	Ubica los objetos de acuerdo al lugar que corresponde.
ENFOQUE: Búsqueda de la excelencia		VALOR: Superación personal		

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se motivará saliendo al patio para realizar el juego de competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> •A cada participante se le colocará una imagen de un animal en la espalda o pecho y al son del silbato se inicia la carrera y la docente anotará el orden de llegada de cada participante a la meta. Y así se continuará con el juego hasta culminar la participación de todos los niños y niñas. •De regreso al aula se conversa con los niños acerca del juego que se ha realizado <p>¿Para qué hemos salido al patio? ¿A que hemos jugado? ¿Qué animal representaron en la carrera? ¿Quién llevo primero? ¿Quién llevo segundo? ¿Quién llevo tercero? Etc. ¿Saben cómo se llama el orden o lugar que han ocupado en la competencia?</p>	<p>Fichas</p> <p>Silbato</p> <p>Recursos humanos</p>
	La docente declara el tema y a la vez dirá la organización para el desarrollo de su clase	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Llego primero? ¿Quién llego segundo? ¿Quién llego tercero? • Seguidamente se presentará fichas con los números ordinales para colocarles a cada participante de acuerdo al orden que llegaron en la competencia • Después se presentará fichas rojas con los números naturales para hacer las comparaciones con los números ordinales que estará escrito en fichas azules. ¿Qué observan en las fichas rojas? Y que observan en las fichas azules. ¿saben cómo se llama a los números que está en las fichas azules. • Los números que están en las fichas azules se les llama números ordinales porque indican un orden o lugar que ocupa según la posición dentro de una formación, que puede ser: de una persona, objeto o animal y se escribe, el número más un circulo pequeño al lado derecho y se lee 1° 2° 3° 4° etc. • Después se les hará formar de manera intercala niñas y niños y cada uno dirá el orden que ocupa • Para reforzar se les presentará en un papelote un edificio con los números ordinales y la docente les dirá que ubique la silueta en el piso que la docente indica. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalmente, se les repartirá una hoja impresa para que colorean el objeto, animal o persona respetando el orden que ocupa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • exhiben sus trabajos en su mural y exponen a su manera. 	<p>Papelote</p> <p>Plumón</p> <p>Fichas</p> <p>Siluetas etc.</p>
CIERRE	<p>¿Qué han aprendido hoy?</p> <p>¿Para qué nos servirá</p> <p>¿Qué harías si no conocieras los números ordinales</p> <p>¿Qué harías para poder ubicar en el orden que corresponde</p> <p>¿en otras actividades utilizamos los N° ordinales.</p> <p>Estará bien conocer los números ordinales etc.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

TITULO: Nos recreamos encestando pelotas.


Propósito: Que los niños y niñas logren encestar en equipos la mayor cantidad de pelotas en una canastilla.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	<p>•Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p> <p>Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Prueba diferentes formas de resolver una de -terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.</p>	<p>Prueba diferentes formas para encestar la mayor cantidad de pelotas por equipo.</p>	<p>Lograr encestar la mayor cantidad de pelotas con el propósito de que su equipo salga ganador.</p>
ENFOQUE: Búsqueda de la excelencia			VALOR: Superación personal	

SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se motivará con una canción: “https://youtu.be/DYmyZOWS”</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas.</p> <p>¿De qué trato la canción?</p> <p>¿Cómo podemos jugar con las pelotas? ¿todas las pelotas tendrán el mismo color? ¿qué forma tienen las paletas?</p> <p>¿Cuáles son los juegos que podemos realizar con las pelotas?</p>	<p>Fichas</p> <p>Silbato</p> <p>Recursos humanos</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p>La docente declara el tema y a la vez dirá la organización para el desarrollo de su clase.</p> <p>La docente explica que vamos a realizar un juego muy divertido: “encesta pelotas”</p> <ul style="list-style-type: none"> •Luego solicita a los niños y niñas para que se ordenen todos en equipos de cuatro participantes para realizar el juego. <p>Cada equipo se pone en competencia y encesta la mayor cantidad de pelotas a una distancia determinada</p>  <p>¿Cómo se sintieron en el juego? ¿todos encestaron la misma cantidad de pelotas? ¿Cómo podemos mejorar nuestra habilidad de encestar pelotas?</p> <p>La docente entregara hojas bond para que los niños y niñas dibujen lo que más gusto del juego.</p>	<p>Pelotas canastillas</p> <p>Hojas bond Lápiz pinturas</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE</p>	<p>¿Qué han aprendido hoy?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p> <p>¿Cómo asiste para encestar las pelotas?</p> <p>Comenta en casa lo aprendido</p>	<p>Recursos humanos</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04


TITULO: El cuento de las figuras geométricas

PROPÓSITO: Que los niños y niñas reconozcan las figuras geométricas.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
		5 años		
Matemática	<p>Resuelve problemas de formas, movimientos y localización.</p> <p>Capacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	<p>•Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar</p>	<p>Reconocen las figuras geométricas.</p>	<p>Colorea las figuras geométricas según consigna.</p>
ENFOQUE TRANSVERSAL: Del bien común		VALOR: Responsabilidad		

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Se motivará presentándoles una cajita sorpresa que contienen las figuras geométricas a través de la canción: <i>¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué hay acá?</i></p>  <p>Saldrá un niño o niña para sacar una figura y posteriormente mostrarla a sus compañeros y compañeras. Los niños deberán observar la figura y decir que observan.</p> <p>¿Qué sacaron de la cajita sorpresa? ¿Qué han observado? ¿de qué color son? ¿Cuántas figuras geométricas han sacado? ¿para qué servirán las figuras geométricas?</p> <p>CC. ¿Qué podemos hacer con las figuras geométricas?</p>	<p>Recursos humanos.</p>

La docente declara el tema, luego presenta un cuento en una lámina y junto a los estudiantes lo exploran a través de la observación libre. El relato del cuento, es acompañado de la presentación de figuras geométricas.

EL CASTILLO DE LA REINA

Un buen día una reina estaba muy preocupada porque quería construir un lindo castillo, grande y majestuoso. Pero no sabía cómo hacerlo, así que pensó y pensó hasta que se le ocurrió llamar a las figuras geométricas.

- Ustedes me ayudaran a construir mi castillo, dijo la reina al cuadrado, al triángulo, al rectángulo y al círculo.

- ¿Nosotros?, preguntaron las figuras geométricas al mismo tiempo.

- Claro, ustedes son las llamadas a construir mi palacio.

El cuadrado estaba muy emocionado, con mis cuatro lados iguales ayudaremos a construir las torres, dijo.

El rectángulo también se mostró feliz, yo puedo ser las puertas, dijo. Y por supuesto, el triángulo era el más emocionado, yo seré el techo dijo. Pero el círculo se notaba algo triste y a diferencia de sus amigos estaba muy callado.

- Círculo, ¿te pasa algo? Preguntó el cuadrado

- No cuenten conmigo dijo el círculo, yo no seré parte de ningún castillo.

- Tu eres muy importante, círculo, replicó la reina; pero el círculo señaló que eso no era cierto, pues al no tener lados, no podría ayudar a construir el castillo.

Sus amigos le dijeron que el diferente pero no menos importante.

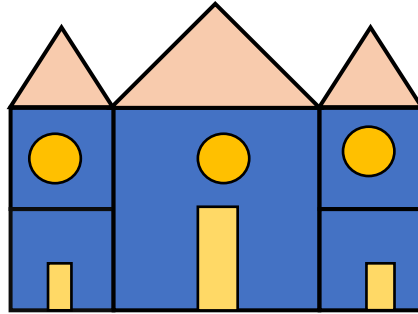
El rectángulo, el triángulo y el cuadrado le recordaron al círculo que el sol, las llantas de los carros, las monedas y muchos objetos tienen forma de círculo.

Láminas,
cuento, pizarra.

El círculo pareció animarse, pero seguía triste porque él quería formar parte del castillo de la reina. Entonces, a la reina se le ocurrió una idea.

- Círculo, tú puedes ser las ventanas, yo quiero que mi castillo tenga ventanas en forma de círculo.

Y así, todas las figuras geométricas formaron parte del castillo de la reina y el círculo aprendió que era muy importante.



¿De qué trató el cuento? ¿Cuál era el título del cuento? ¿Cuáles son las figuras geométricas? ¿Qué figuras se utilizaron para hacer el castillo de la reina? ¿Para qué parte del círculo sirvió el círculo? ¿el rectángulo, en que parte del castillo se utilizó?

A los niños se les pedirá colorear de determinados colores cada figura geométrica que conforma un dibujo.

CIERRE

¿Qué hemos aprendido el día de hoy?, ¿para qué nos servirá las figuras geométricas? ¿Qué pasaría si no existieran las figuras geométricas?

SESION DE APRENDIZAJE 05

TITULO: Jugamos a construir secuencias


Propósito: Que los niños y niñas a construir secuencias con cajas de diferentes tamaños.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	<p>•Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.</p>	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Realiza seriaciones utilizando los tamaños grande, mediano, pequeño	Lograr establecer seriaciones utilizando los tamaños grande, mediano, pequeño
ENFOQUE: Búsqueda de la excelencia		VALOR: la responsabilidad.		

SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se motivará con una canción: "https://youtu.be/3UT04Gn6nuE" La docente realiza las siguientes preguntas. ¿De qué trato la canción? ¿Cómo podemos diferenciar los tamaños? ¿Quién fue el más grande de la canción? ¿acá en el aula podemos diferenciar grande mediano pequeño? ¿se podrá ordenar por tamaño grande mediano pequeño? Propósito: que los niños y niñas a construir secuencias con cajas de diferentes tamaños.</p>	<p>canción</p> <p>Recursos humanos</p>

DESARROLLO	<p>La docente presenta cajas de diferentes tamaños.</p> <p>La docente explica que vamos a ordenar de acuerdo al tamaño grande mediano pequeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego solicita a los niños y niñas para que salgan al frente y ordenen las cajas siguiendo la seriación: <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la seriación? ¿con que otros objetos se puede realizar seriaciones? ¿con los colores también se podrá realizar seriaciones?</p> <p>La docente entregara una ficha de rompecabezas para que los niños recorten y ordenen la seriación de acuerdo al tamaño.</p>	<p>cajas</p> <p>Fichas Tijeras goma</p>
CIERRE	<p>¿Qué han aprendido hoy?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p> <p>¿Cómo realizaste, la seriación?</p> <p>Comenta en casa lo aprendido</p>	<p>Recursos humanos</p>

SESION DE APRENDIZAJE 06

TITULO: Moldea y clasifica figuras con plastilina

Propósito: Que los niños y niñas a realizar figuras geométricas de plastilina y luego clasifique por forma.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	<p>•Resuelve problemas de forma localización y movimiento.</p> <p>Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	<p>Reproducir diseños a partir de modelos determinados, mediante la asociación de formas y colores</p>	<p>Logran realizar figuras geométricas con plastilina utilizando diferentes colores</p>
ENFOQUE: Búsqueda de la excelencia		VALOR: la responsabilidad.		

SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivamos a los niños y niñas con la canción: “redondo, redondo como una ruedita, el círculo no tiene ni una esquinita: triángulo, triángulo uno, dos tres, lados son; soy cuadrado, soy cuadrado, uno, dos, tres, cuatro, lados son”.</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a realizar un paseo por el aula para que ubiquen objetos que tengan las formas de las figuras geométricas mencionadas en la canción.</p> <p>Preguntamos si han visto en su casa o en algún otro lugar objetos que tengan estas formas. Con ayuda de una lámina con imágenes de las figuras geométricas, los niños y niñas</p>	<p>Objetos del aula con formas geométricas.</p> <p>Láminas con imágenes de las figuras geométricas plastilina</p>

	<p>identificarán las figuras que les son familiares. Mostramos el material plastilina y explicamos que con ella se pueden formar diversas figuras.?</p> <p>Propósito: que los niños y niñas a realizar figuras geométricas de plastilina y luego clasifique por forma.</p>	
DESARROLLO	<p>Organizamos a los niños y niñas en grupos, para que jueguen simultáneamente. Repartimos a cada grupo una determinada cantidad de plastilina de distinto color. Invitamos a los niños y niñas a jugar libremente con el material. Aprovechamos estos momentos para recoger saberes previos mediante preguntas: ¿Qué textura tiene la plastilina?, ¿de qué color es? y ¿qué podemos hacer con ellas? Realizamos las indicaciones para que formen las figuras geométricas que han observado. Mientras juegan se va monitoreando sus interacciones y verbalizando el criterio matemático.</p>	<p>Pelotas canastillas</p>
CIERRE	<p>Al culminar el juego dialogamos en asamblea: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué utilizamos??</p>	<p>Recursos humanos</p>

SESION DE APRENDIZAJE 07

TITULO: Nos divertimos relacionando número y cantidad

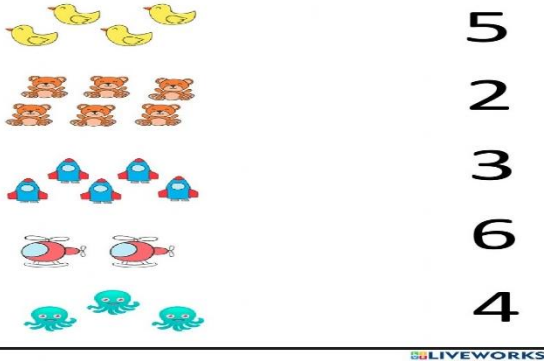
Propósito: Que los niños y niñas hagan corresponder número y cantidad

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	<p>•Resuelve problemas de cantidad Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo.</p>	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Relaciona correctamente cantidades con su respectivo numeral.	Consigue relacionar de manera coherente cantidades haciendo uso de número del 1 al 10
ENFOQUE: de derechos		VALOR: solidaridad.		

SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivamos a los niños y niñas con un video del cuento “Ricitos de oro” https://youtu.be/50LpU-ZgxMg La docente realiza las siguientes preguntas.</p> <p>¿Cuántos eran los osos?</p> <p>¿Quién era Ricitos de oro? ¿Cuántos platos vio Ricitos de oro?</p> <p>¿Qué materiales podremos utilizar para contar?</p> <p>Propósito: que los niños y niñas hagan corresponder número y cantidad</p>	video
DESARROLLO	<p>Organizamos a los niños y les invitamos a los a realizar un paseo por el patio y recolectar diferentes objetos que encuentren luego lo agrupan en conjuntos para luego contarlos y hacer corresponder con su numeral</p> <p>Mientras lo realizan la maestra monitorea sus interacciones y verbalizando el criterio matemático.</p>	Palitos piedritas hojas flores

	 <p>¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo aprendimos? ¿para qué nos servirá?</p> <p>La docente entregara una ficha con cantidades para que los niños y niñas cuenten y escriban el numero</p>	<p>Fichas Lápiz colores</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Al culminar el juego dialogamos en asamblea: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué utilizamos??</p>	<p>Recursos humanos</p>

SESION DE APRENDIZAJE 08

TITULO: Que divertido es aprender los números


Propósito: Que los niños y niñas aprendan los números hasta el 10

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	<p>•Resuelve problemas de cantidad Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo.</p>	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Enumeran los números del 1 al 10	Escriben correctamente los números 1 al 10
ENFOQUE: de derechos		VALOR: solidaridad.		

SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivamos con una canción aprendemos los números” https://youtu.be/pSqn12eSu9Y La docente realiza las siguientes preguntas. ¿Cuántos eran los números? ¿podrían repetir algunos números? ¿Cómo se pronuncian? ¿a quién hemos cantado? Propósito: que los niños y niñas aprendan los números hasta el 10</p>	canción
DESARROLLO	<p>Organizamos a los niños y les invitamos a observar al gusanito de los números luego a que cada niño identifique los números, para luego salir a dibujarlo en la pizarra Mientras lo realizan la maestra monitorea sus interacciones y verbalizando el criterio matemático.</p>	Pizarra Plumos

	 <p>¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo aprendimos? ¿para qué nos servirá?</p> <p>La docente entregara una hoja bond para que los niños y niñas realicen los números del 1 al 10 utilizando la técnica de la dactilopintura</p>	<p>Fichas Lápiz colores</p> <p>hoja bond tempera</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Al culminar el juego dialogamos en asamblea: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué utilizamos?</p>	<p>Recursos humanos</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

TITULO: Nos ubicamos en el espacio ARRIBA – ABAJO

PROPOSITO: Que los niños y niñas conozcan la noción de arriba – abajo para poder ubicar los objetos.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	<p>•Resuelve problemas de forma movimiento y localización.</p> <p>-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>•Se expresa con su cuerpo o algunas palabras como cerca de, lejos de, arriba, abajo que muestra las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Reconocen ubicación de los objetos arriba – abajo dentro - fuera</p>	<p>•Ubican y reconocen objetos arriba abajo dentro fuera.</p>
ENFOQUE: busque da del bien común		VALOR: solidaridad.		

SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se motivará mediante la canción “arriba – abajo”</p> <p>Les voy a enseñar un juego Muy fácil y divertido Que tienes que adivinar De donde viene el sonido Arriba esta mi cabeza Abajo esta mis pies arriba toco el cielo abajo toco el suelo arriba abajo arriba abajo arriba me pongo el gorro y abajo me pongo los zapatos.</p> <p>Preguntamos: ¿Les gusto la canción? ¿Dónde está la cabeza? ¿Dónde está los pies? ¿Qué tocamos arriba? ¿Qué tocamos abajo? ¿Qué vemos arriba ¿Qué vemos abajo Etc. ¿Las cosas que están en nuestro alrededor podrán están en un solo lugar?</p>	<p>RR.HH. canción pandereta</p>

	<p>propósito: Que los niños y niñas conozcan la noción de arriba – abajo para poder ubicar los objetos</p>	
DESARROLLO	<p>Niños y niñas hoy vamos a escuchar “LA HISTORIA DE JUANITA”</p> <p>Un día la niña Juanita salió a pasear por el campo y de pronto se puso a pensar y dijo ¿Qué cosas veo arriba y que cosas veo abajo y cuando llegó a un lugar muy bonito se puso a mirar que cosas ve arriba, y que cosas ve abajo, y de pronto se dio cuenta que arriba vio el sol, las nubes y así mismo vio un árbol muy bonito que tenía naranjas en la parte de arriba y también observo naranjas que se había caído y estaban en el piso , seguía observando y vio un pajarito que vino y se posó en la parte de arriba del árbol seguía observando y vio unas abejas que se posaron arriba del árbol y Juanita siguió caminando y observó que unas mariposas vinieron y se posaron arriba en las flores del árbol, ella seguía observando y dijo ahora voy a ver qué cosas hay abajo y se puso a ver y vio 3 naranjas que se había caído del árbol, y seguía y seguía observando y vio un hermoso perrito, una pelota, entonces Juanita estuvo muy feliz porque había aprendido que cosas tiene en la parte de arriba y que cosas en la parte de abajo.</p> <p>Luego Juanita decidió ir a su casa muy feliz y con ganas de regresar otro día para jugar en el mismo lugar.</p> <p>Preguntamos: ¿Quién salió a pasear?</p> <p>¿Qué vio arriba?</p> <p>¿En dónde se posaban las abejas, las mariposas? Y ¿Que observó abajo, cuantas naranjas encontró, ¿qué color eran? Etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Seguidamente salimos al patio y observamos y mencionamos que podemos observar arriba y que podemos observar abajo •Luego repartimos unas hojitas de aplicación donde habrá un árbol y colorear los frutos de color rojo los que están arriba y los que están abajo lo encierran con un círculo 	<p>Papelote</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores y otros.</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué hemos tratado el día de ahora? ¿Para qué nos servirá? ¿todos los objetos estarán en un solo lugar? ¿Qué pasaría si las cosas estuvieran en solo lugar? ¿Qué harías tu para poder ubicar los objetos? 	<p>Recursos humanos</p>

SESION DE APRENDIZAJE10


TITULO: Jugamos a la competencia de carritos

Propósito: que los niños y niñas aprenda el orden de llegada de cada carro.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA Y/O CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS
		5 AÑOS		
Matemática	Resuelve problemas de cantidad. Capacidad: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo	Utiliza los números ordinales para determinar la llegada de cada carrito.	Logra identificar la posición de cada carrito mediante ordinales.
ENFOQUE: Búsqueda de la excelencia		VALOR: la responsabilidad.		

SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se motivará con una lámina con imágenes de diferentes carritos.</p>  <p>La docente realiza las siguientes preguntas. ¿Qué observan en la imagen?</p>	<p>Fichas</p> <p>Silbato</p>

	<p>¿todos los carros tienen el mismo color? ¿Qué podemos realizar con los carritos?</p> <p>¿se podrá realizar una competencia de carros?</p> <p>Propósito: que los niños y niñas aprenda el orden de llegada de cada carro.</p>	<p>Recursos humanos</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente presenta los siguientes materiales:</p> <p>Paletas de colores, tapitas de botella, silicona, alambre. La docente explica que vamos a elaborar nuestros propios carritos, Los niños junto con la docente realizan su carrito.</p> <p>La docente explica que con esos carros vamos a realizar una competencia de carrera dibujamos la pista con tiza y nos organizamos para realizar la carrera en grupos de 5</p>  <p>¿Cuántos carritos participaron en la competencia? ¿Cuál es el orden de llegada de cada carrito? ¿Qué color tiene el carro que llego primero? ¿Qué color tiene el carro que llego el ultimo?</p> <p>La docente entregara una ficha de aplicación con imágenes de carros y pide que colorean y coloquen el orden en el que se encuentra ubicado,</p>	<p>Pelotas canastillas</p> <p>Hojas bond Lápiz pinturas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué han aprendido hoy?</p> <p>¿Qué juego hemos realizado?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>Comenta en casa lo aprendido</p>	<p>Recursos humanos</p>

Anexo 6. Evidencias

NIÑOS CLASIFICANDO POR COLOR



**NIÑOS AGRUPANDO POR FORMA,
TAMAÑO Y COLOR**



**NIÑOS REALIZANDO
SERIACIÓN, SIGUIENDO
UN PATRON**



NIÑO REPRESENTANDO NÚMEROS



NIÑOS CONSTRUYENDO EL
PALACIO CON FIGURAS
GEOMÉTRICAS.



NIÑAS EXPONRIENDO SU
TRABAJO FINAL



NIÑOS JUGANDO



NIÑOS DEL AULA DE 5 AÑOS
DE LA I.E.I. N° 943 - SÓCOTA



Anexo 7. Documento de conformidad de Asesor acerca de % similitud

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

DECLARATORIA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, **MARÍA EVELYN CERNA GÁLVEZ** docente de la Filial Cajamarca, asesor(a) de la investigación el programa de estudios de **Educación Inicial**

denominada:

“Juegos didácticos para la clasificación y seriación, estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 943, Súcota”

Doy fe, que la investigación realizada por **Nilda Catalina Lozano Vilchez**, cumple con los requisitos establecidos por la Universidad San Pedro y la Facultad de **Educación y Humanidades**, así como, constato que tiene un índice de similitud del **20%**, verificable en el reporte del software anti plagio Turnitin.

El suscrito ha analizado la investigación y reporte concluyendo que cada una de las coincidencias encontradas no constituyen plagio alguno. Por lo que, de acuerdo con los requisitos establecidos y mi conocimiento, cumplen con todas las normas tales como el uso de citas, referencias, estructura y/o formatos establecidos por la Universidad San Pedro. Salvo, en futuras investigaciones el porcentaje varíe por diversas circunstancias.

Cajamarca, 26 de octubre del 2022



Firma

Mg. MARÍA EVELYN CERNA GÁLVEZ
Código ORCID: 0000-0003-3792-7590