



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° “1372” DEL DISTRITO VEINTISÉIS
DE OCTUBRE. – PIURA, 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

EDQUÉN JIMÉNEZ, YAMILI
ORCID: 0000-0001-8724-4611

ASESOR

LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL
ORCID: 0000-0002-8775-9467

PIURA – PERÚ

2020

TÍTULO DE LA TESIS

**EL JUEGO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE
LA SERIACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “1372” DEL DISTRITO VEINTISÉIS
DE OCTUBRE – PIURA, 2019**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Edquén Jiménez, Rosa Yamili

ORCID: 0000-0001-8724-4611

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Piura, Perú

ASESOR

Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8775-9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

JURADO

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

Concha Alburqueque, Jessica Gabriela

ORCID: 0000-0002-8405-2910

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID: 0000-0002-8255-3009

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgt. Barranzuela Cornejo,
Delia Fabiola

Miembro

Mgt. Concha Alburqueque,
Jessica Gabriela

Miembro

Dra. Domínguez Martos, Rosa María

Presidenta

Mgt. Lachira Prieto, Liliana Isabel

Asesora

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por ser mi guía y acompañarme en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas propuestas.

A mis padres, por ser mi pilar fundamental y haberme apoyado incondicionalmente, pese a las adversidades e inconvenientes que se presentaron.

Agradezco a los todos docentes en especial a los que me enseñaron quienes con su sabiduría, conocimiento y apoyo, motivaron mi desarrollo como persona y profesional en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote- Piura.

A la docente de tesis Mgtr. Lachira quien, con su experiencia, conocimiento y motivación me orientó en la investigación, y sobre todo amistades brindadas en los momentos más difíciles de mi vida.

Así mismo a la Lic. Gladis Coronel Cardoza y a los estudiantes del aula de 5 años de la I.E N° “1372”, por participar en la ejecución de mi trabajo de investigación.

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Ha significado orgullo y privilegio ser su hija, pues son los mejores padres.

A mis hermanas (os) por estar siempre presentes, por su compañía y el apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta importante etapa de mi vida.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito, en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

RESUMEN

La presente investigación parte de la realidad problemática identificada en la I.E. 1372 en el distrito Veintiséis de Octubre – Piura, pues los estudiantes presentaban dificultades notorias en cuanto a la noción de seriación y los docentes no aplicaban estrategias didácticas que promuevan este aprendizaje. Ante tal situación, el presente estudio tuvo como objetivo general determinar de qué manera el juego didáctico mejora el aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020. Se utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo del nivel aplicativo y diseño pre experimental con un solo grupo con pre test y post test. La población estuvo conformada por 69 estudiantes y la muestra fueron 20 alumnos. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación y como instrumento una lista de cotejo. El análisis estadístico se realizó a través del programa del software estadístico SPSS. Los resultados arrojaron que al aplicar el pre test el 85% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, 15 % en proceso y ninguno en logrado. Después de la aplicación del post test, se comprobó que el 80 % alcanzó el nivel logrado y el 20 % en proceso. Por lo tanto, se concluyó que se acepta la hipótesis planteada; es decir, la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de la seriación en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.

Palabras clave: Aprendizaje, juego didáctico, matemática, seriación, pensamiento lógico.

ABSTRACT

The present investigation starts from the problematic reality identified in the I.E. 13722 in the district Veintiséis de Octubre - Piura, as the students presented notorious difficulties regarding the notion of serialization and the teachers did not apply didactic strategies that promote this learning. Faced with such a situation, the present study had the general objective of determining how the didactic game improves learning in 5-year-old students of the Educational Institution 1372 of the district Veintiséis de Octubre- Piura, 2020. A methodology of type applied with a quantitative approach of the explanatory level and pre-experimental design with a single group with pre-test and post-test. The population consisted of 69 students and the sample was 20 students. For data collection, the observation technique was applied and a checklist was used as an instrument. Statistical analysis was performed through the SPSS statistical software program. The results showed that when applying the pre-test, 85% of the students were at the beginning level, 15% in process and none were achieved. After the application of the post test, it was found that 80% reached the level achieved and 20% in process. Therefore, it was concluded that the proposed hypothesis is accepted; In other words, the application of didactic games significantly improves the learning of seriation in 5-year-old students of the initial level of the I.E. 1372 of the district Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.

Keywords: Learning, didactic game, mathematics, seriation, logical thinking.

ÍNDICE DE CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS.....	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	18
2.1 Antecedentes	18
2.1.1. Antecedentes a nivel Internacional.....	18
2.1.2. Antecedentes a nivel nacional	19
2.1.3. Antecedentes a nivel regional.....	21
2.2. Bases teóricas de la investigación	25
2.2.1. El juego.....	25
2.2.1.1 Teorías que sustentan el juego	26
2.2.1.2. El juego didáctico	27
2.2.1.3. Características del juego didáctico	29
2.2.1.4. Objetivos del juego didáctico	30
2.2.1.5. Importancia del juego didáctico.....	31
2.2.1.6. Clasificación de los juegos	32
2.2.1.7. Juegos didácticos para promover el aprendizaje de las matemáticas ..	32
2.2.2 La seriación	34

2.2.2.1. Dimensiones de la seriación	35
2.2.2.2. Propiedades Fundamentales de la seriación5.....	36
2.2.2.3. Estadios de la seriación.....	36
2.2.2.4. Niveles de la seriación.....	37
2.2.2.5. Rol del docente en el aprendizaje de la seriación.....	37
2.2.2.6. Actividades de seriación	38
2.2.2.7. Bloques lógicos para seriación	39
2.2.2.8. Dominó	40
2.2.2.9. Abaco	40
2.2.2.10. Importancia de la seriación para el niño	41
III. HIPÓTESIS	42
3.1. Hipótesis General	42
IV. METODOLOGÍA.....	42
4.1. Diseño de la investigación	42
4.1.1. Tipo de la investigación.....	42
4.1.1. Nivel de la investigación	42
4.1.1. Diseño de la investigación.....	43
4.2. Población y muestra	44
4.2.1. Población	44
4.2.2. Muestra	44
4.3 Definición y operacionalización de variables	45
4.3.1. Variable independiente.....	45
4.3.2. Variable dependiente	45
4.4. Matriz de operacionalización	46
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
4.6. Plan de análisis de datos.....	47

4.7. Matriz de consistencia.....	49
4.8. Principios éticos	50
V. RESULTADOS.....	51
5.1. Resultados	51
5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico	51
5.1.2. Resultados según el segundo objetivo específico.....	56
5.1.3. Resultados según el tercer objetivo específico	61
5.1.4. Prueba de hipótesis	63
5.2. Análisis de resultados.....	65
5.2.1. Análisis respecto al primer objetivo específico.....	65
5.2.2. Análisis respecto al segundo objetivo específico	67
5.2.3. Análisis respecto al tercer objetivo específico	68
5.2.4. Análisis respecto al objetivo general	69
VI. CONCLUSIONES	71
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXOS	80
Instrumento de evaluación (lista de cotejo).....	80
Sesiones de aprendizaje.....	81
Constancia.....	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra	45
Tabla 2: Técnica e instrumento	47
Tabla 3: Dimensión 1 - Seriación por tamaño	51
Tabla 4: Dimensión 2 - Seriación por color	53
Tabla 5: Dimensión 3 - Seriación por forma	54
Tabla 6: Resultados Generales del Pre Test	55
Tabla 7: Dimensión 1 - Seriación por tamaño	56
Tabla 8: Dimensión 2 - Seriación por color	58
Tabla 9: Dimensión 3 - Seriación por formas	59
Tabla 10: Resultados Generales Post Test	60
Tabla 11: Comparativo pre test y post test	62
Tabla 12: Prueba T Student para dos muestras emparejadas	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Dimensión 1- Seriación por tamaño	52
Figura 2: Dimensión 2 - Seriación por color	53
Figura 3: Dimensión 3 - Seriación por formas	54
Figura 6: Resultados Generales del Pre Test	55
Figura 5: Dimensión 1 - Seriación por tamaño	57
Figura 6: Dimensión 2 - Seriación por color	58
Figura 7: Dimensión 3 - Seriación por formas	59
Figura 8: Resultados Generales Post Test	60
Figura 9: Comparativo pretest y post test	62

I. INTRODUCCIÓN

En un mundo actualizado donde la matemática como una ciencia cobra gran relevancia ya que permite al estudiante enfrentarse a situaciones problemáticas y así poder dar solución a las mismas dentro de un contexto real o abstracto, con una actitud crítica y reflexiva. Es por ello que el aprendizaje de esta ciencia es indispensables ya que favorece el desarrollo del pensamiento analítico y permite conocer mejor el mundo como parte de su vida diaria; así también el dominio de esta área permite al estudiante desarrollar la habilidad de investigar lo que traerá consigo dar respuesta a las interrogantes del su contexto.

El aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas no significan solo aprender nociones o conceptos matemáticos, o resolver ejercicios y problemas fuera del contexto, sino que también debe ser equivalente a resolver ciertos problemas que parten de la realidad mediante el pensamiento. Es necesario mejorar la capacidad de autoaprendizaje de los estudiantes, sin embargo, una persona es un ser sociable y necesita un trasfondo social para aprender y desarrollar habilidades matemáticas.

En la sociedad actual, la tecnología crece vertiginosamente y deja de lados los juegos didácticos, y es preciso considerar que estos juegos son la base fundamental para que los estudiantes desarrollen la noción de seriación.

Diferentes investigadores como Cuellar (2014) y Gonzales & Medina (2012) señalan que es fundamental el desarrollo del pensamiento matemático en el niño de preescolar y sobre todo que los docentes y padres de familia conozcan la importancia de involucrar el juego en sus actividades escolares diarias; ya que en esta etapa los niños tienen la facilidad de construir sus aprendizajes y su inteligencia la misma que

se va ampliando poco a poco con ayuda de las experiencias que vive a diario.

MINEDU (2016), menciona que, para enseñar la noción del número, se debe utilizar el juego, con ayuda de materiales educativos estructurados y no estructurados, que sirvan para el entendimiento del niño. Asimismo, Piaget (1999) cree que el juego es parte de la inteligencia de los niños, porque simboliza la asimilación funcional o reproductiva según la existencia de cada etapa evolutiva del objeto.

A nivel regional, El Ministerio de Educación brindó programas actualizados en Matemática, Comunicación, Personal social, dirigidos a los docentes principiantes de instituciones educativas públicas en áreas donde los resultados de la evaluación censal fueron inferiores al primer nivel; pero no es necesario que los gobiernos estatales y locales inviertan en el sistema educativo para asegurar la mejora del aprendizaje de los estudiantes. En el caso de invertir en la formación del profesorado, muchas veces no se consiguen buenos resultados, porque los profesores normalmente solo mejoran su práctica docente durante el desarrollo del curso, para luego retomar sus rutinas y tradiciones después del tiempo de formación práctica.

En la realidad de la Institución Educativa N°1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, los niños de 5 años no están desarrollando adecuadamente el aprendizaje de la matemática, especialmente lo que respecta a seriación. Asimismo, se evidencia desinterés por parte de los docentes para emplear estrategias adecuadas e innovadoras para enseñar, captar la atención y desarrollar el interés de los niños por el área en mención. En ellos se observan dificultades para organizar, serializar, y clasificar objetos de forma ascendente o descendente o según sus características específicas, lo que dificulta el aprendizaje de la seriación.

Ante la problemática descrita se formuló el siguiente enunciado: ¿De qué manera el juego didáctico mejora el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020? Par dar respuesta a esta interrogante, se planteó como objetivo general: Determinar de qué manera el juego didáctico mejora el aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.

Asimismo, se formularon los siguientes objetivos específicos: a) Evaluar mediante un pretest el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020, antes de la aplicación del juego didáctico; b)Evaluar mediante un post test el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020, después de la aplicación del juego didáctico; c) Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del juego didáctico, para mejorar el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.

La presente investigación se justificó teóricamente porque se centró en desarrollar juegos didácticos, como una serie de recursos de aprendizaje, por medio de juegos, teorías y experiencias se ha verificado que esta es una excelente estrategia en el transcurso de enseñanza inicial. Los niños son vistos y considerados sujetos de acción inmersos en el mundo lúdico. Gracias a los juegos, los infantes aprenden de una forma más agradable y natural, lo que repercute positivamente en su estructura cognitiva y en las relaciones interpersonales.

Asimismo, la investigación se justificó de manera práctica porque se aplicaron juegos de enseñanza y el plan de estudios de aprendizaje está diseñado para mejorar el concepto de serialización. Como medio de aprendizaje, utilizar el propio cuerpo, materiales concretos y gráficos para la estimulación de los niños así también, fomentar su interés por el aprendizaje continuo, para que comprendan sus cambios y sean conscientes de sus avances.

Metodológicamente el estudio se justificó porque la estrategia empleada es innovadora y no enfatiza en un aprendizaje memorístico; sino que procura que el niño construya su propio aprendizaje a partir de actividades dinámicas; para ello se aplicaron diez sesiones de aprendizaje involucrando el juego y en todas ellas se empleó la lista de cotejo para evaluar el progreso de los estudiantes.

Los favorecidos para este estudio son principalmente los infantes de la muestra, porque el juego ayudará a aprender mejor la matemática. Además, los padres de estos niños se benefician de manera indirecta, al señalar que sus hijos tienen un mayor nivel de desarrollo cognitivo. Por otro lado, debido a que los estudiantes mostrarán habilidades matemáticas tanto dentro como fuera de la escuela, las instituciones educativas también se benefician de ello.

La metodología que se utilizó en esta investigación fue de tipo cuantitativo del nivel aplicativo y diseño pre experimental con un solo grupo con pre test y post test, el cual se realizó en la I.E. "1372" del distrito de Veintiséis de Octubre en el aula de 5 años y cuenta con 20 niños. El recojo de información se realizó a partir de la técnica de la observación directa y se empleó la lista de cotejo como instrumento respectivamente.

En los resultados obtenidos en la primera evaluación realizada (pre test), los estudiantes presentaron serias deficiencias en su aprendizaje relacionado con la noción de seriación; así que se obtuvo que (17) de ellos, es decir el 85% se encontraba en un nivel de inicio, antes de la aplicación de la propuesta de mejora, conforme fue planteada en la primera hipótesis específica.

En la segunda evaluación (post test), estos resultados fueron revertidos, es decir después de la aplicación de la estrategias basadas en juegos didácticos, planificadas para favorecer el aprendizaje de la noción de seriación de los niños de 5 años, (16) de ellos, es decir el 80 % obtuvieron un nivel de logro, lo que permitió asegurar que la estrategia empleada, el juego didáctico es fundamental para mejorar las enseñanzas de los niños, conforme fue planteado en la segunda hipótesis específica.

Por su parte, la contrastación de los resultados obtenidos tanto en el pre test y en el post test, así como los resultados arrojados por la prueba T Student aplicada, ayuda a determinar la importancia que tienen los juegos didácticos, puesto que facilitaron de manera significativa la mejora del aprendizaje de la seriación, demostrándose así la aceptación a la hipótesis principal planteada en la investigación.

Por consiguiente, se concluyó que el juego didáctico conlleva al desarrollo de nuevas habilidades y estrategias relacionadas con la mejora de la comprensión, análisis y motivación de los estudiantes que fueron objeto de esta investigación dentro de esta institución. Este estudio coadyuvó a demostrar que aplicando técnicas de juego, las partes involucradas tendrán un nivel de aprendizaje más certero en esta área denominada Matemática.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes a nivel Internacional

Granda y Guachagmira (2020) realizó su tesis titulada “*El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil Amaguaña*” en el período lectivo 2019 – 2020. Quito- Ecuador. La investigación se realizó para optar del título de licenciatura en ciencias de la educación, mención parvulario, en la Universidad Central del Ecuador. La investigación, se realizó sobre el juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil Amaguaña, con el propósito de fomentar los juegos como una estrategia metodológica. El estudio tuvo un enfoque mixto empleando técnicas como la encuesta y observación, e instrumentos como la ficha de observación y lista de cotejo. El tipo de investigación fue descriptiva a nivel general y analítica a nivel específico. De acuerdo a los resultados obtenidos, se llegó a la conclusión que las docentes emplean regularmente juegos que potencien el desarrollo en áreas cognitivas, motoras, sociales y emocionales para la adquisición de sus habilidades.

Cerón y Gutiérrez (2015) elaboró la tesis titulada “*La construcción del concepto de número natural en preescolar: una secuencia didáctica que involucra juegos con materiales manipulativos*”. Santiago de Cali; para que obtención del título de Licenciada en Educación básica. Así mismo tuvo como objetivo, aportar elementos conceptuales y procedimentales sobre la construcción del concepto de número natural a estudiantes de Jardín y Transición de las instituciones educativas Helen Keller y Colegio Mayor San Francisco de 16. Se utilizó la metodología

descriptiva, el instrumento fue la observación y la entrevista en profundidad, con una población de 23 niños. Se llegó a la conclusión que el material manipulativo en sí mismo, no moviliza el pensamiento matemático en el aula, puesto que se requiere de la orientación adecuada por parte del docente para potenciarlo en los estudiantes.

Caro, (2015), realizó una investigación titulada: “*Propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número en el nivel preescolar*”. Presentó su trabajo para obtener el grado de maestría en la Universidad Nacional de Colombia, siendo su objetivo general, determinar la enseñanza de la noción de número en niños menores de 5 años; empleando una metodología cuantitativa, de nivel explicativo, con un diseño no experimental. Teniendo como conclusión, que la aplicación de la propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción, fue posible con actividades que el docente propone en el aula.

2.1.2. Antecedentes a nivel nacional

Arias y García (2016) realizaron un estudio sobre “*Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué*”. Lima, Perú. Sustentaron en la Universidad Privada Norbert Wiener, para obtener el grado de maestro en Educación con mención en Pedagogía. La presente investigación, tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015; además, se pretendió brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos. La población estuvo conformada por 60 estudiantes, fue una investigación aplicada

de nivel explicativo y diseño experimental; se empleó un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. De acuerdo con los resultados obtenidos se concluyó que los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.

Cruz (2020), realizó un trabajo de investigación titulado *“El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 307, provincia de Casma, año 2019.* Chimbote- Perú. La investigación se realizó para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El estudio tuvo como objetivo general, determinar si la aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019. El tipo de estudio fue explicativo, nivel cuantitativo y diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 26 estudiantes, así mismo la técnica fue la observación y como instrumento que utilizó fue la lista de cotejo. Los resultados obtenidos del pos test, según sus logros de aprendizaje demostraron que el 84,62 % de los estudiantes mejoran las habilidades del pensamiento lógico matemático. Se concluyó que la aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes ya mencionados, en un 84,62 %.

Lachi (2015) presentó su tesis denominada *“Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en*

niños (as) de cinco años”. Lima- Perú. Este estudio se desarrolló para obtener el grado de académico de Maestro, en la Universidad San Ignacio de Loyola. El propósito de la investigación fue el diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años. El método utilizado fue aplicada proyectiva con enfoque cualitativo. Se trabajó con una muestra intencionada conformada por 6 niños y 2 docentes. Para la obtención de datos se empleó el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) aplicada a los niños y la guía de entrevista a las docentes. La investigación concluyó que la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad

2.1.3. Antecedentes a nivel regional

Mío (2019) ejecutó una investigación titulada *“El juego didáctico para la mejora de la clasificación y seriación de los niños(as) de 5 años de educación inicial de la institución educativa Alitas de Jesús Sol Naciente”* Castilla -Piura 2017; sustentado en Uladech, para obtener el título de licenciada en Educación Inicial. La investigación fue de tipo aplicada, con nivel explicativo y de diseño pre preexperimental, y tuvo por objetivo general, determinar si el juego didáctico mejora la clasificación-seriación de los niños(as) de 5 años de educación inicial de la I.E. “Alitas de Jesús Sol Naciente”-Castilla-Piura-2017. La muestra estuvo conformada por 15 niños (8 varones y 7 mujeres); y se llegó a las siguientes conclusiones: En el momento del pretest, el nivel de desarrollo de la clasificación seriación muestra al 67.6 % de los niños, en Nivel Inicio, un 20.6 % en Nivel

Proceso y un 11.9 % en Nivel Logrado. En el momento del post test, el nivel de desarrollo de la clasificación-seriación muestra al 46.5 % de los niños en Nivel Logrado, un 27 % en Nivel Proceso y un 26.5 % en Nivel Inicio. El nivel de desarrollo de la clasificación-seriación después del juego didáctico muestra una diferencia significativa respecto a los resultados obtenidos en el pre test.

Reyes (2017) realizó un estudio sobre *“Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. Kinder Creativos”*, Piura- Piura. 2017, sustentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Dicho estudio se realizó con la finalidad de obtener el grado de licenciada en educación. Su objetivo fue, determinar la efectividad de los juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de número en los niños de 5 años la institución donde se llevó a cabo la investigación. Fue una investigación de tipo explicativa y la población estuvo conformada por 18 estudiantes de 5 años. El instrumento empleado fue una lista de cotejo. Los resultados obtenidos lograron evidenciar que, efectivamente, los juegos didácticos como estrategia lograron desarrollar la adquisición de la noción de números en los niños de cinco años de la I.E. “Kinder Creativos” – Piura

Rojas, D. (2015) realizó un estudio titulado *“El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una I.E.P del distrito de Castilla”* - Piura, 2015. Sustentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para obtener el título de licenciada en Educación Inicial. Su objetivo fue determinar los efectos del juego en el aprendizaje de la seriación entre los niños de cinco años de edad de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura. El estudio se enmarcó dentro de

la metodología cuantitativa de tipo explicativa, y para el recojo de información se utilizó como instrumento una lista de cotejo. Los resultados obtenidos demostraron que los juegos didácticos tuvieron un gran impacto en la potenciación de las habilidades propias de la seriación que caracteriza a los niños en esta etapa de su desarrollo. Las conclusiones determinaron que luego de aplicado el programa basado en juegos didácticos, los niños mostraron la mejora de sus aprendizajes relacionados con la capacidad de la seriación.

2.2. Bases

2.2.1. El juego

El juego adquiere en la infancia un valor educativo evidente; en primer lugar, porque despierta la curiosidad que es el motor del aprendizaje y también proporcionan alegría y satisfacción. Además, al jugar los niños exteriorizan: miedos, angustias y proporcionan sus preocupaciones más íntimas creándolas a través de los objetos; a veces inventando nuevas historias, sellando nuevos finales en situaciones más difíciles, poniéndose en la piel de los demás o repitiendo en la sociedad situaciones placenteras para ellos.

Según (Real Académica Española, 2014), define al juego como “la acción y efecto de jugar y como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”. Así mismo (Moyle, 1999) define el juego como un medio a través del cual los seres humanos y animales exploran diferentes experiencias en diversos casos y con fines distintos. Es importante tanto para niños como para adultos y está constituido por el contexto, los materiales y entorno en el que se produce. Además, asegura el aprendizaje partiendo de los conocimientos y de las destrezas que posee previamente la persona.

Asimismo, para (Winnicott, 1993) el juego representa una experiencia creativa y es una forma básica de vida. Es decir, esta actividad permite que las personas expresen de manera particular su forma de ser, además de promover la identificación, experimentación y descubrimiento de sus capacidades y limitaciones. Para (Garvey, 1985) el juego se caracteriza por ser placentero y divertido, tiene una motivación intrínseca, es espontáneo y voluntario e implica una

participación activa por parte de quien lo realiza.

2.2.1.1 Teorías que sustentan el juego

Para Gallardo (2018) citado en (Córdova, 2018) las teorías que sustentan el juego son las siguientes:

Hebert Spencer (1855) en su teoría sobre el excedente energético, menciona que el juego tiene por finalidad evitar tensiones y desprender las energías sobrantes; convirtiéndose en una herramienta del cuerpo para restaurar el equilibrio interno. Por lo tanto, el niño o niña libera energía a través del juego desarrollando esta actividad en sus espacios libres.

Lázaro (1833), propuso la teoría sobre la relajación, el descanso y la distensión, afirma que el juego es una actividad compensadora del esfuerzo o agotamiento de los niños por otras actividades más serias. Por lo tanto, considera al juego como una actividad que permite relajarse y reestablecer energías consumidas en otras situaciones.

Para Groos (1898), el juego cumple un rol importante en el desarrollo de las capacidades y habilidades del niño para desenvolverse posteriormente en su vida adulta; es decir, esta actividad se convierte en un pre-ejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

Granville Stanley Hall (1904) propuso una teoría generalizada y creía que los juegos son características del comportamiento de la ontogenia, incluidas las funciones filogenéticas y evolutivas de la especie. Por tanto, el juego reproduce la forma de vida humana más primitiva.

Sigmund Freud (1856-1939) en su teoría del psicoanálisis plantea que cada persona nace con una determinada cantidad de energía biológica la cual es fija, pero se puede canalizar de diversas maneras. Las tres fuentes de energía son la sexualidad o libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte. Para este autor, el juego tiene características simbólicas, similares a los sueños, permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños, en los niños se realizan través del juego.

Para Vigotsky (1924), el juego nace debido a la necesidad de tener contacto con los demás y es una actividad de tipo social, donde se muestran escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Asimismo, el autor menciona que en el juego se pone en práctica la cooperación entre niños y que gracias a esta se adquieren roles que complementan el propio.

La teoría de Édouard Claparède (1932) denominada “Teoría de la derivación por ficción” plantea que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable desde la posición de “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza al juego es la función simbólica.

2.2.1.2. El juego didáctico

Un juego didáctico es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. También actúan como un estimulante de la superación personal a partir de la

experimentación del éxito que es la base de la propia confianza. Estos tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa.

(Chacón, 2008) afirma que “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero, por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”. Es aquel que tiene un fin educativo y se estructura de manera reglada incluyendo momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares”.

Para (Andreu & García, 2000) los juegos didácticos son aquellas actividades que forman parte del programa de una asignatura en la que se evidencia un contexto real y la necesidad de emplear el idioma y vocabulario específico con un fin lúdico – educativo. Asimismo, los autores mencionan que cuando el docente emplea como estrategia este tipo de actividades, se convierte en facilitador y conductor del proceso de enseñanza – aprendizaje; además de permitir que los estudiantes desarrollen sus propias estrategias de aprendizaje.

(Flores, 2009) menciona que los juegos didácticos son una técnica participativa que tiene por finalidad fomentar en los niños procedimientos de dirección y conducta correcta, procurando estimular la enseñanza con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Así mismo hay variedad de juegos didácticos que se pueden volver a diseñar con un objetivo específico para que los niños alcancen aprendizajes significativos, también es un recurso muy útil ya que a los niños les encanta jugar.

Así mismo podrán aprender diferentes áreas, especialmente en el área de matemática, ya que los va a entusiasmar y motivar a seguir aprendiendo. El juego para que se convierta en didáctico debe ser motivador, atractivo, fácil de jugar, de esta manera, va ayudar al docente a fin de que logre que los estudiantes realicen actividades escolares usuales, procurando además que no pierdan el interés por las mismas y que no se conviertan en actividades rutinarias.

2.2.1.3. Características del juego didáctico

Se han realizado numerosos estudios e investigaciones para determinar cuáles son las características del juego de la educación preescolar, destacando que es una necesidad en la etapa infantil

Canda (2000) señala que “el juego es la primera actividad del niño, influye y estimula desarrollo biopsicosocial” (p.23). Podemos determinar que lo principal expresión del niño es el juego.

Calderón (2013) citado en (Montero, 2017) menciona que el juego didáctico tiene tres características específicas: espontaneidad, motivación y estimulación de la imaginación. Esta actividad promueve una participación libre del estudiante, motivándolo durante las clases y desarrollando sus destrezas, habilidades o imaginación para la resolución de problemas que se le puedan presentar.

Así mismo para Morín (2208) citado en (Zapata, 2015) el juego didáctico tiene como objetivo el divertirse y menciona que posee las siguientes características:

Ambientación: Este fenómeno es difícil de desarrollar porque el animador debe creer plenamente en el juego que explicará, el dominio del equipo, la forma de entrenar y su propia seguridad para lograr la participación activa y dinámica de los jugadores, en este caso viene a ser todos los estudiantes.

Las edades: Para que los niños jueguen muy alegres, se recomienda que tengan mucha imaginación (los niños pueden jugar de todo), tengan competitividad al jugar con los adolescentes, practiquen habilidades y juegos divertidos, y estén tranquilos con los jóvenes, juegos de razonamiento, habilidades pasivas y juegos de adultos juegos juntos, con canciones conmovedoras.

Estudio previo: Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las restricciones y ejecución de todos los juegos.

Preparar un juego: Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se ponen en práctica todos los puntos anteriores. Sin perder de vista ninguno de ellos.

Ensayo: afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia, se procura la obtención de todo lo que se precise.

Realización: Es la implementación misma del juego. Aquí se muestra el fruto de los pasos anteriores.

2.2.1.4. Objetivos del juego didáctico

Chacón (2008) determina que “un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad” (p.3).

2.2.1.5. Importancia del juego didáctico

La vida infantil no puede concebirse sin juego, jugar es su principal actividad y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, imaginar, saber, expresar, crear, soñar, etc. Es un impulso primario que nace desde el crecimiento y conlleva a describir, explorar, dominar y amar el mundo que nos rodea. Posibilitando así un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la efectividad y la sociabilidad. Jugar es sin duda, una de las fuentes más importante del progreso y aprendizaje.

Los juegos son una fuente para el desarrollo motor y cognitivo de los niños y niñas. Allvé (2003) citado en Aguirre (2003) el interés del juego “proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el alumno revela al educador, el carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades” (p.9).

Los juegos didácticos son importantes porque potencializan e incrementan el aprendizaje en los niños. En el juego, el niño representa lo vivido. El adulto no es el generador del juego, puede promover, provocar, pero no dirigir la actividad del niño, en el juego ese rol generador le compete al niño y el motor son sus deseos, necesidades y la libertad de acción. La experiencia que va viviendo día tras día le va a permitir al mismo tiempo resolver conflictos y problemas.

Bruner y Haste citados en (Chacón, 2008) señalan que “la importancia de esta estrategia radica en que no enfatiza en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los estudiantes a

construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido”

2.2.1.6. Clasificación de los juegos

Yvern (1998) citado en (Chacón, 2008) menciona que en los juegos didácticos se pueden clasificar según:

Número de jugadores: individuales o colectivos.
Cultura: tradicionales y adaptados.
Director: dirigidos y libres.
Edad: para adultos, jóvenes y niños.
Discriminación de formas: puede ser de engranaje y rompecabezas.
Orientación de las formas: imágenes invertidas.
De ordenamiento lógico: secuencias temporales y de acción.
Probabilidades de ganar: de azar y de razonamiento lógico.

2.2.1.7. Juegos didácticos para promover el aprendizaje de las matemáticas

Según (Paucar, 2017) existen diversos juegos didácticos que se pueden aplicar en la enseñanza de las matemáticas. Estos pueden ser:

- a) **Cartas:** se consideran como un material sencillo de construir, ya que se pueden crear cartas de diferente tipo y permiten trabajar conceptos distintos. Existen diversos juegos que se pueden realizar con este material y que benefician el desarrollo del aprendizaje cognitivo de los estudiantes.
- b) **Parejas de fracciones:** es una variante de las cartas y pueden representarse de dos maneras: con una grafía de una fracción o de forma numérica. La finalidad de estas es formar parejas coincidiendo cada carta de representación gráfica con una de representación numérica. Este tipo de juego beneficia el asimilar conceptos de fracciones y, además, desarrolla la memoria y el aspecto socializador del juego.
- c) **Parejas de operaciones:** este juego es otra variante de las cartas, pero para este

caso se tendrán números u operaciones tales como sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. Para este tipo de actividad, las parejas se forman con el mismo valor como, por ejemplo; cartas de operaciones, de números solos o de operación y número. Resulta de mucha utilidad pues se adecua a diferentes niveles pudiendo crear operaciones adecuadas y, además, se practica este aprendizaje desarrollando la velocidad del cálculo mental.

d) *El dominó:* Es un juego adaptable a diversos contenidos de aprendizaje del área de matemática. Se realiza entre cuatro personas y consta de 28 piezas con siete resultados diferentes. Cada uno de estos aparece en una ficha: en una doble y en otras seis fichas con los otros seis resultados. La finalidad de este juego es ubicar la totalidad de las piezas que se han repartido entre los jugadores (siete para cada uno) antes que otro de ellos o, se puede terminar el juego cuando no se logran poner más fichas y resulta como ganador aquel jugador que tenga menos fichas.

Con este tipo de actividad se puede también trabajar el tema de las fracciones, así como el de conceptos de volumen y capacidad. Para el caso del *dominó de fracciones*, estas se muestran representadas de cinco maneras distintas. Pueden ser cuatro en forma gráfica (círculos, polígonos, barras, y bloques) y, también, en forma numérica de fracción. En el dominó de volúmenes y capacidad, se representan medidas diferentes señalando en qué base está. Para este caso, se debe unir las medidas que representen el mismo número. Por lo tanto, se puede afirmar que este juego sirve para mejorar, practicar y afianzar los contenidos estudiados.

2.2.2 La seriación

Para (Alcalde, Navarro, Marchena, Ruiz, & Aguilar, 2007) la seriación consiste en ordenar una serie de objetos según un rango determinado: de mayor a menor, del más delgado al más grueso, de pequeño a grande o viceversa.

Según Piaget (1920) citado en (Balcázar, 2018) la seriación “consiste en ordenar elementos según sus dimensiones sea creciente o decreciente”.

Asimismo, para este último autor, la seriación se alcanza mediante dos métodos: el sistemático, el cual consiste en comparar dos objetos; y el operativo, el cual puede estar conformado por tres o más objetos y a través de este los estudiantes pueden ordenar una colección estableciendo los elementos.

Martínez (2005) citado en (Balcázar, 2018) “la seriación es una operación mental indispensable para que el niño adquiera la noción de número y pueda aprender matemáticas”. Es decir, si un alumno no interioriza el concepto de esta noción y no evidencia en la práctica, difícilmente consolidará el concepto de número, realizando operaciones de este tipo de forma mecánica y no consciente de la misma actividad.

Se podría decir que seriar es observar elementos que pertenecen a un conjunto y los ordenamos por diversas características que pueden ser: por altura, por grosor, por tamaño, por color, diversas características según los materiales. Esto sirve para aprender a clasificar, ordenar y desarrollar nuestro pensamiento matemático.

Según MINEDU (2015), el término seriación, también conocido como serie o sucesión, significa una colección ordenada de objetos según determinadas

condiciones (relaciones de orden). Este desarrollo posibilita que el niño desenvuelva la estructura del tiempo y el espacio, lo que le permitirá comprender las secuencias numéricas o la sucesión.

2.2.2.1. Dimensiones de la seriación

a. Seriación por tamaño

Pérez, J. y Merino, M. (2014). Señalan que “una actividad frecuente consiste en entregarle al niño figuras de diferentes tamaños para que las ordene. Por lo tanto, procederá a la seriación de las figuras, situándolas en una serie de menor a mayor. Estos elementos, de esta manera, mantendrán una relación entre sí en la serie según el tamaño (cada uno es más grande que el anterior y más pequeño que el posterior, con excepción del primero –que no tiene anterior– y el último –que carece de posterior–)”.

b. Seriación por color

Roger (s.f) determina que “el juego consistente en seriar tres colores ofrecidos en el mismo orden en que aparecen, con distintas opciones. El juego persigue el objetivo de adiestrar la memoria de trabajo (memoria a corto plazo, la cual permite integrar percepciones instantáneas producidas en períodos cortos y combinarlas con el recuerdo de experiencias pasadas)”.

c. Seriación por forma

Testa (2014) menciona que “Al estimular al niño con seriaciones le brindamos la oportunidad de iniciarse en el camino de las matemáticas. Al comparar elementos se va complejizando el pensamiento de modo que puede establecer jerarquizaciones como “mayor que”, “más grueso que”, “más grande que”, etc”

En la seriación por forma, los niños van a realizar combinaciones, separar fichas según su forma, etc.

2.2.2.2. Propiedades fundamentales de la seriación

Piaget (1920) citado en (Balcázar, 2018) menciona que la noción de seriación posee dos propiedades: transitividad y reversibilidad.

- **Transitividad:** Herrera (2019) sostiene que “cuando se establece deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparados efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente”. (p.19)

Balcázar (2018) determina “cuando el niño necesita comparar cada elemento que incorpora con todos los que ha seriado anteriormente, es muestra de que aún no ha conseguido la noción de transitividad

- **Reversibilidad:**

Es aquella propiedad en la que se puede concebir de manera simultánea dos relaciones inversas; es decir, a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores. “Este método se centra en la movilización del pensamiento lógico, donde hay dos diferentes direcciones e inversas” (Chávez & García, 2019).

2.2.2.3. Estadios de la seriación

Según Condemarín, citado en (Meza & Torres, 2012), la noción de seriación consta de tres estadios:

- a. **Primer estadio:** en esta primera fase, el niño aún no determina los vínculos “mayor que” ni “menor que”. En este estadio solo es capaz de establecer dos subdivisiones que pueden ser: grande y pequeño; posteriormente, puede formar

tríos de elementos: pequeño, mediano y grande. Asimismo, el niño puede ordenar según el tamaño, pero en cantidades pequeñas.

- b. **Segundo estadio:** en esta etapa el niño puede construir series, pero a manera de ensayo error, es decir, prueba diversas maneras según el tamaño hasta que decide si el objeto se coloca delante o detrás del anterior. Por lo tanto, la seriación se construye conforme compara los objetos presentados, pues en este estadio empieza a establecer diferencias entre “más grande que” y “más pequeño que”.
- c. **Tercer estadio:** el niño es capaz de establecer un orden creciente o decreciente según las características de los objetos, ya sea por color, tamaño, entre otros. En esta etapa, el niño sabe los pasos para realizar una serie y lo hace de forma sistemática ya que ha interiorizado las propiedades de los estadios anteriores: reversibilidad y transitividad; logrando establecer relaciones de tamaño y también de manera inversa.

2.2.2.4. Niveles de la seriación

Según Piaget (1975) “la seriación inicia en *el periodo preoperacional (2 – 7 años)*, pasa por *el periodo de operaciones concretas (7 – 11 años)* y se consolida en *el periodo de operaciones formales (11 – 15 años)*, posteriormente es utilizada en las diferentes acciones de su vida diaria donde use sistemas de orden”.

Labinowicz (1987), siguiendo el estudio de Piaget, resume “el proceso de seriación en dos periodos ya escritos. Para nuestra investigación, mencionaremos el periodo preoperacional y el periodo de operaciones concretas” (p.14).

2.2.2.5. Rol del docente en el aprendizaje de la seriación

Para el Ministerio de Educación del Perú (2014), el docente debe cumplir el siguiente rol frente al aprendizaje de la seriación:

El docente centrarse en procurar facilitar “conjuntos de elementos de la misma clase, que presenten diferencias en tamaño, grosor, etc, es decir, que posean elementos o criterios para la seriación. Así mismo debe comenzar con un número de tres a cinco elementos y progresivamente ir incorporando elementos entre siete u ocho, permitiendo que el niño tenga acceso a una mayor cantidad si así lo requiere, ya que con muy pocos elementos el problema puede resolverse perceptivamente y dar al niño la sensación de que la seriación está lograda, aunque no haya sido de esta manera. Así mismo debe intentar que los niños realicen comparaciones de parejas y tríos, y que paulatinamente agreguen elementos nuevos y comparen los diferentes tamaños (más grande, más pequeño). Y por último al utilizar material que no tenga base, para que el niño se vea obligado a comparar la longitud total de objetos y así evitar que se centre en un solo extremo”.

2.2.2.6. Actividades de seriación

Cano, Curiel, Fuentes, & García (2014, p. 234) citados en (Chávez & García, 2019) mencionan las siguientes actividades relacionadas con la noción de seriación:

a. **Actividades de orden:** “En la serie numérica los números naturales están bien ordenados por la relación de menor a mayor. Cada número ocupa un lugar preciso dentro de la serie” (Chávez & García, 2019).

Entre las actividades que se pueden realizar tenemos: cuentos e historias, casitas, formar de otro modo, actividades de cocina, etc.

b. **Actividades con algoritmos:** Según Chávez & García (2019) señalan que “si a cualquier número se le suma más 1, se obtiene el sucesor de dicho número. Asimismo, es posible construir series no numéricas, a estas, se les denomina series algorítmicas”.

c. Actividades de seriación:

Consiste en las seriaciones de actividades cotidianas, en las que el maestro realiza diferentes actividades a lo largo del año, las cuales pueden servir a los niños en la construcción de diversos tipos de series. Estas pueden ser: el juego del doctor, muestrarios para la mercadería, los lápices, formarse por estaturas, gráficas de alturas, entre otras. (Chávez & García, 2019).

d. Actividades de orden numérica:

Consiste en que los niños trabajen en orden numérica que guardan las imágenes o cualquier objeto. Como, por ejemplo, en los dibujos sorpresa, los niños unen puntos numerados mediante trazos con lápiz. La cantidad de puntos para cada dibujo debe estar de acuerdo con la cantidad de números que el niño conoce. (Cano, Curiel, Fuentes, & García, 2014, p. 262) citados en (Chávez & García, 2019)

2.2.2.7. Bloques lógicos para seriación

Los bloques lógicos fueron ideados por Dienes con la finalidad que el estudiante logre trabajar de forma libre y manipulativa a través de experiencias que permitan desarrollar su pensamiento lógico matemático.

Valencia & Galeano (2005) mencionan que “los bloques lógicos son una herramienta didáctica útil para la seriación ya que las piezas representan distintas variables como el color, forma, tamaño y grosor. Estas permiten ordenar de manera sistemática las características y diferencias de un conjunto de elementos”

Arias & Lisandro (2016) señalan que:

La seriación trata de reconocer un criterio de construcción en una serie y repetir el modelo sucesivas veces, es decir, disponer un conjunto de elementos en secuencias que se repiten según un criterio o pauta de repetición. Por ejemplo, en los bloques lógicos una serie puede ser triángulo, cuadrado, círculo, todos del mismo tamaño; y variarlos por colores, grosor, formas, entre otras.

Cascallana (1988) determina que “Los bloques lógicos facilitan a que los niños puedan

razonar, pasando por el proceso gradual de lo concreto a lo abstracto. Con este recurso el niño es capaz de mejorar la forma de organizar su pensamiento, asimilar los nuevos conceptos de forma, color, tamaño y grosor” (p.39).

2.2.2.8. Dominó

Es considerado como un juego clásico que favorece el aprendizaje y capacidades de los estudiantes, pues ayuda con aspectos como la manipulación, construcción y relación de esquemas. Asimismo, es una actividad lúdica que permite desarrollar la imaginación y la memoria de los niños en etapa preescolar.

Chaverry (2013) menciona que en el domino para niños de preescolar tiene una gran variedad de juegos que implican el cálculo mental, la comprensión de la secuencia numérica, relación biunívoca (uno a uno) y muchos otros conceptos numéricos que al jugar los niños refuerzan en forma automática. (p.25).

Este mismo autor Chaverry señala que:

La propuesta del uso de este juego refuerza el manejo de conteo en niños de edad escolar, propone una herramienta para que estos, mientras desarrollan sus destrezas sociales, aumenten su capacidad para calcular y reconocer cantidades de objetos, adicionando, disminuyendo, repitiendo o separando cantidades, conceptos básicos anteriores a los de la suma, resta, multiplicación y división. (p.38)

2.2.2.9. Ábaco

Según Alsina (2006) el ábaco es un instrumento simbólico que consta de bolas y cada una de estas ocupa una determinada posición lo que permite que se sirva para enseñar y reforzar el valor posicional de las cifras.

El ábaco es útil porque estimula en los niños de educación inicial la creación del concepto de conservación de cantidad (cantidades discontinuas). Para esto es necesario utilizar fichas de diferentes tamaños, formas e incluso colores, que hagan que, a partir de

actividades concretas, en donde el niño deba utilizar el conteo y pueda realizar comparaciones uno a uno, asimila qué cantidades iguales pueden encontrarse con fichas u objetos de diferente forma. Mediante el ábaco, el niño puede diferenciar cantidad – tamaño y cantidad – forma. (Arias & García, 2016)

2.2.2.10. Importancia de la seriación para el niño

Para (Reimer, 2006) las matemáticas, especialmente la noción de seriación, son importantes porque permiten configurar actitudes y valores en los estudiantes preescolares, además de generar interés en conocer y adquirir conocimientos a través de la observación y aplicando técnicas de trabajo intelectual y sentido crítico. Asimismo, a manera conductual, permite desarrollar capacidades como la decisión, prudencia, iniciativa y confianza en sí mismo.

La seriación es importante pues permite desarrollar la capacidad discriminatoria visual de los estudiantes haciendo posible identificar tamaños, tonalidad de colores, formas. Desarrolla la capacidad de concentración; pues la seriación requiere de diferenciar los objetos, cosas, seres; por lo que, exige mayor concentración. Desarrolla el lenguaje matemático, la seriación utiliza los términos: es más grande o es más pequeño; y su relación con otros seres u objetos. Desarrolla la creatividad e imaginación, al resolver problemas de seriación tiene que imaginarse cómo debe resolverlo, de qué maneras puede hacerlo, como debe explicar lo que realizó (Tilirio, 2019).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

La aplicación del juego didáctico mejora significativamente el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

Pita y Pertegas (2002) precisan que: “La investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables”.

Del mismo modo Valderrama, (2017) afirma que: la investigación cuantitativa “se caracteriza porque usa la recolección y el análisis de los datos para contestar a la formulación del problema de investigación; utiliza, además, los métodos o técnicas estadísticas para contrastar la verdad o falsedad de la hipótesis”

4.1.2. Nivel de la investigación

Lozano (2017) determina que en el nivel aplicativo “se requiere realizar evaluación del éxito de la intervención, tratamiento o la solución al problema, se supone que en este último nivel se interviene en las unidades de estudio o a la población de estudio, para lograr un resultado positivo y transformar la realidad”.

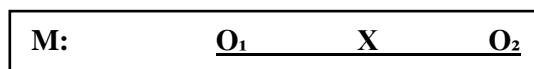
La investigación es aplicada porque se ejecutó 10 sesiones de aprendizaje considerando el juego didáctico como estrategia para mejorar la seriación de los niños(as) de 5 años de educación inicial de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de

Octubre- Piura, 2020.

4.1.3. Diseño de la investigación

De acuerdo con Campbell & Stanley (2015) el presente estudio tendrá un diseño de investigación pre experimental, ya que su grado de control es mínimo, si se compara con un diseño experimental real. El diseño específico es de un solo grupo pre test y post test, se aplica un pre test antes de la aplicación del uso del juego didáctico y un post test luego de la aplicación de la mencionada estrategia de aprendizaje.

El diseño de la investigación se grafica de la siguiente manera:



Donde:

- M** = Muestra de 20 estudiantes de ambos sexos con una edad de 5 años que se encontraban matriculados el nivel de inicial en la I.E. N° 1372 en el distrito Veintiséis de Octubre, Piura en el año 2019, sometidos al pre experimento.
- O₁**= Prest- test (prueba de entrada para medir nivel de aprendizaje en cuanto a la seriación antes del pre experimento).
- X** = Pre experimento a partir de la aplicación del juego didáctico para mejorar nivel de aprendizaje de la seriación.
- O₂**, Post- test (prueba de salida para medir los niveles de aprendizaje en cuanto a la seriación después de aplicado el pre experimento).

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Según el autor Gallardo y Moreno (1998); la población es un conjunto de elementos que presentan una característica peculiar. Para la investigación la población corresponde al conjunto de referencia sobre el cual se va desarrollar la investigación o estudio (p. 103).

La institución educativa 1372, se encuentra ubicado en el AA. HH “Los Claveles” del distrito Veintiséis de Octubre, provincia Piura, Región Piura, consta de una población de 69 estudiantes distribuidos en aulas de 3, 4 y 5 años, y cuenta con una plana docente conformada por 03 docentes incluida la directora de la institución mencionada.

4.2.2. Muestra

(López, 2004) señala que “La muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación” (p. 14).

La muestra es intencional no probabilística intacta porque el aula ya está conformada por los estudiantes del aula de 5 años. Los criterios para su selección fueron: Se consideraron solo los estudiantes de asistencia regular y que están registrados en la nómina de matrícula.

En ese sentido, en la presente investigación se dispuso de una muestra representada por 20 estudiantes de 5 años de la I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre, Piura, 2020.

Tabla 1. Muestra

Estudiantes matriculados en el año 2019	
Aula 5 años	Cantidad
Niños	10
Niñas	10
Total	20

Fuente: Nómina de matrícula año 2019

4.3 Definición y operacionalización de variables

4.3.1. Variable independiente: Juegos Didáctico

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza, encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

4.3.2. Variable dependiente: La seriación

La seriación es una actividad fundamental para el desarrollo de la noción de número. Por medio de la clasificación, los niños son capaces de agrupar objetos en clase, en función de sus semejanzas, por medio de la seriación deberán consolidar la capacidad de comparar objetos y de ordenarlos conforme a sus diferencias.

4.4. Matriz de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición de operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
El juego didáctico	(Chacón, 2008) afirma que “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero, por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”.	Esta estrategia didáctica puede ser encaminada a desarrollar en los estudiantes el pensamiento lógico matemático.	Juegos de ordenamiento lógico	Juegos con bloques lógicos	- Realiza series de forma creciente con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes. - Realiza series de forma decreciente con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes.
				Juegos con botones	- Ordena los botones según su tamaño. - Forma series con botones intercalando las formas.
				Juegos con dados	- Ordena los dados según su cantidad. - Ordena los dados según su tamaño.
Seriación	Según Piaget (1920) citado en (Balcázar, 2018) la seriación “consiste en ordenar elementos según sus dimensiones sea creciente o decreciente”	Es la operación del pensamiento a través de la cual el niño realiza actividades que implica un determinado orden en los objetos presentes en el aula.	Seriación por tamaño	Ordena objetos según su tamaño	- Ordena objetos del más grande al más pequeño
					- Ordena objetos del más pequeño al más grande
					- Realiza una columna con sus compañeros ordenado del más pequeño al más grande.
			Seriación por color	Ordena de acuerdo al color	- En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por los colores.
					- Ordena objetos del más claro al más oscuro. - Ordena objetos del más oscuro al más claro.
			Seriación por forma	Ordena figuras geométricas según su forma	- Ordena haciendo combinaciones según la forma de las figuras geométricas
- Separa fichas según su forma: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos					

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se empleó fue la observación directa. El instrumento aplicado fue una Lista de Cotejo, en la cual se han elaborado 14 ítems de desempeño, correspondientes a la noción de seriación, de los niños(as) de 5 años de educación inicial de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre, Piura, 2019; la evaluación será de acuerdo a tres niveles: Inicio, Proceso y Logrado. Las técnicas que se utilizaron en la presente investigación corresponden a fuentes primarias tales como:

Tabla 2

Técnica e instrumento

TÉCNICA	INSTRUMENTO	SUJETO
Observación	Lista de cotejo	Niños y niñas de 5 años

Fuente: Elaboración propia

4.6. Plan de análisis de datos

El procedimiento de análisis conlleva a la siguiente metodología:

- a) **Limpieza de datos:** Se realizará con la finalidad de depurar los ítems que carezcan de información y de este modo, no considerarlos.
- b) **Codificación:** Para realizar la codificación de los datos se procederá a colocarle número a cada instrumento lo que facilitó el mejor tratamiento de los resultados de los instrumentos aplicados.

- c) **Tabulación:** Es el tratamiento estadístico se realizó a través de la matriz de tabulación que facilitó el trabajo de las respuestas al presentarlas en el resumen de la matriz que originó las tablas estadísticas.
- d) **Elaboración de gráficos:** Para representar gráficamente los cuadros estadísticos fueron seleccionados acorde con la naturaleza de las variables indicadas que permitieron visualizar con mayor claridad y objetividad los resultados.
- e) **Análisis de datos:** El análisis se puede concebir como un principio básico de una unidad de información que implica comparar, distinguir y resaltar la información obtenida.
- f) **Interpretación de datos:** Consiste en la aplicación del significado de cada uno de los datos obtenidos. Una vez obtenidos los datos, se procedió a analizar cada uno de ellos, atendiendo a los objetivos y variables de investigación; de manera tal que se pudo contrastar hipótesis con variables y objetivos, y así demostrar la validez o invalidez de estas. Al final se formularon las conclusiones y sugerencias para mejorar la problemática investigada.

4.7. Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>El juego didáctico para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura 20120.</p>	<p>¿De qué manera el juego didáctico mejora la seriación en los estudiantes de 5 años en la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura 2019?</p>	<p>O. General: Determinar de qué manera el juego didáctico mejora el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.</p> <p>O. Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar mediante un pre test el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020, antes de la aplicación del juego didáctico - Evaluar mediante un post test el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020, después de la aplicación del juego didáctico - Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del juego didáctico para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020. 	<p>H. General La aplicación del juego didáctico mejora significativamente el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura 2020</p>	<p>El juego didáctico</p> <p>La seriación</p>	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel Aplicativo</p> <p>Diseño Pre- experimental con un solo grupo con pretest y post test.</p> <p>Población: 69 estudiantes de I.E. 1372 Piura, 2019</p> <p>Muestra: 20 estudiantes de 5 años matriculados en el año 2019</p> <p>Técnica Observación directa</p> <p>Instrumento Lista de Cotejo</p>

4.8. Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

- **El principio de Autonomía:** Determina que cada padre de familia decida libre y voluntariamente hacer participar o no a su niño (a) como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué trata la investigación.
- **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de evitar los daños psicológicos a los niños y niñas.
- **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.
- **Derecho a la privacidad:** el investigador debe asegurarse de no invadir más de lo necesario la vida privada o intimidad de la persona durante el estudio.
- **Integridad científica:** la investigación se llevó a cabo con total responsabilidad, integridad, transparencia y honestidad, las actividades fueron realizadas con rigurosidad, objetividad y responsabilidad social. Las fuentes de información que permitieron estructurar el marco teórico, fueron debidamente referenciadas con la finalidad de garantizar el respeto de los derechos de propiedad intelectual.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Después de haber concluido con la investigación, los resultados obtenidos, se muestran de acuerdo a los objetivos planteados en la investigación.

5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico

Evaluar mediante un pre test el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre - Piura 2020, antes de la aplicación de los juegos didácticos.

Tabla 3

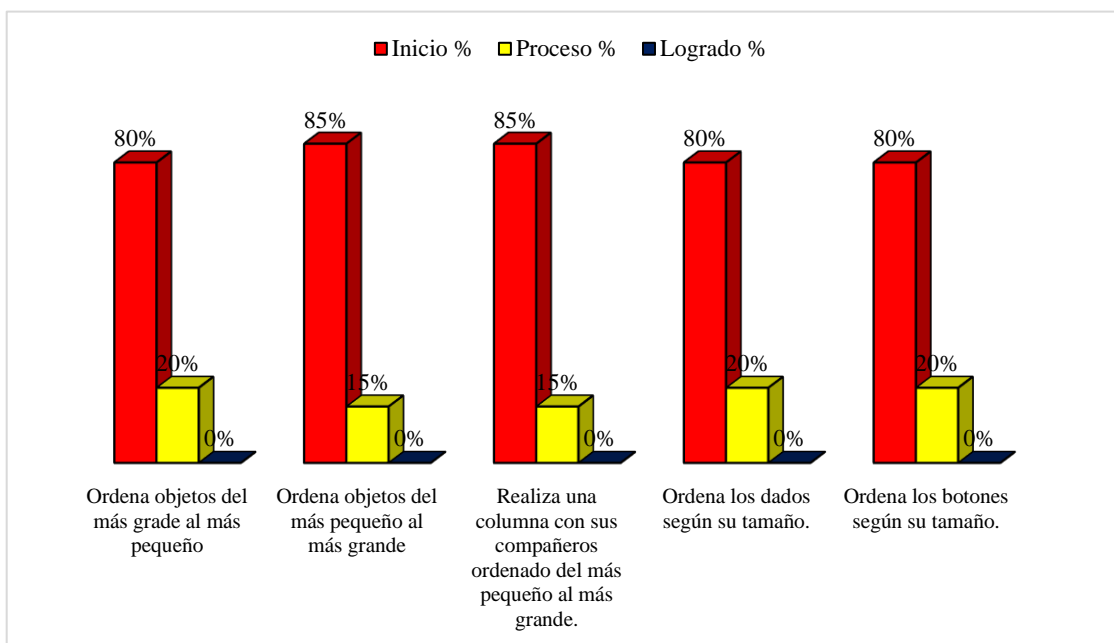
Dimensión 1 - Seriación por tamaño

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado	
	f	%	f	%	f	%
Ordena objetos del más grande al más pequeño	16	80%	4	20%	0	0%
Ordena objetos del más pequeño al más grande	17	85%	3	15%	0	0%
Realiza una columna con sus compañeros ordenado del más pequeño al más grande.	17	85%	3	15%	0	0%
Ordena los dados según su tamaño.	16	80%	4	20%	0	0%
Ordena los botones según su tamaño.	16	80%	4	20%	0	0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Figura 1

Dimensión 1- Seriación por tamaño



Fuente: Tabla 3

Interpretación: En la tabla 3 y figura 1 se aprecia que respecto a la dimensión seriación por tamaño, el 80% de los niños se encuentra en nivel inicio al intentar ordenar objetos del más grande al más pequeño y solo el 20% en nivel proceso. Asimismo, en cuanto a ordenar objetos del más pequeño al más grande, 85% se ubica en nivel inicio y 15% en proceso. Para realizar una columna con sus compañeros ordenándolos del más pequeño al más grande, 85% está en nivel inicio y 15% en proceso. Por último, 80% de los estudiantes se encuentra en nivel inicio para ordenar los dados según tamaño y 20% en proceso tanto para ordenar dados como para ordenar botones según su tamaño. Ante los resultados obtenidos, se afirma que los niños presentan dificultades para seriar según el tamaño de objetos y/o personas.

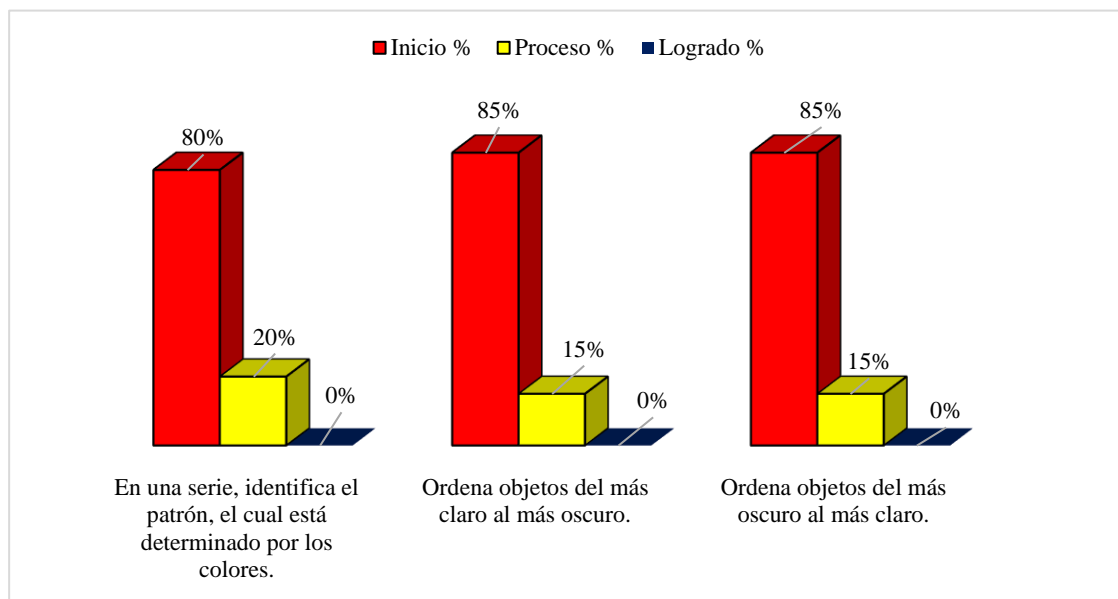
Tabla 4
Dimensión 2 - Seriación por color

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado	
	F	%	f	%	f	%
En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por los colores.	16	80%	4	20%	0	0%
Ordena objetos del más claro al más oscuro.	17	85%	3	15%	0	0%
Ordena objetos del más oscuro al más claro.	17	85%	3	15%	0	0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Figura 2

Dimensión 2 - Seriación por color



Fuente: Tabla 4

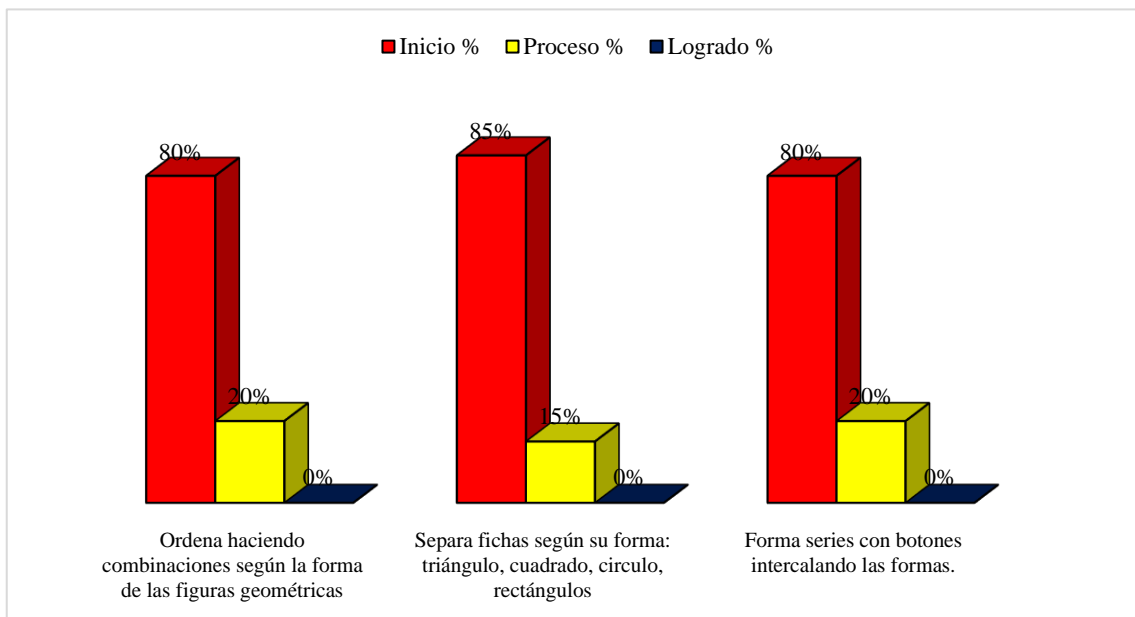
Interpretación: En la tabla 4 y figura 2 se aprecia que, del total del número de estudiantes evaluados, 80% de los estudiantes se ubica en nivel inicio para identificar en una serie el patrón según el color; solo el 20% está en nivel proceso. En cuanto a ordenar objetos del más claro al más oscuro y viceversa, el 85% de los niños están en nivel inicio y el 15% en proceso. Por lo tanto, se afirma que los alumnos presentan dificultades para seriar según el color.

Tabla 5
Dimensión 3 - Seriación por forma

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado	
	f	%	f	%	f	%
Ordena haciendo combinaciones según la forma de las figuras geométricas	16	80%	4	20%	0	0%
Separa fichas según su forma: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos	17	85%	3	15%	0	0%
Forma series con botones intercalando las formas.	16	80%	4	20%	0	0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Figura 3
Dimensión 3 - Seriación por formas



Fuente: Tabla 5

Interpretación: En la tabla 5 y figura 3 se evidencia que, del total del número de estudiantes evaluados, 80% se encontraron en nivel inicio para ordenar haciendo combinaciones según la forma de las figuras geométricas y formar series con botones intercalando las formas; solo el 20% alcanza nivel proceso. Asimismo, para separar fichas según su forma, 85% de niños se ubicaron en nivel inicio y 15% en proceso.

Según lo expuesto, los alumnos presentan dificultades para seriar según la forma de los objetos.

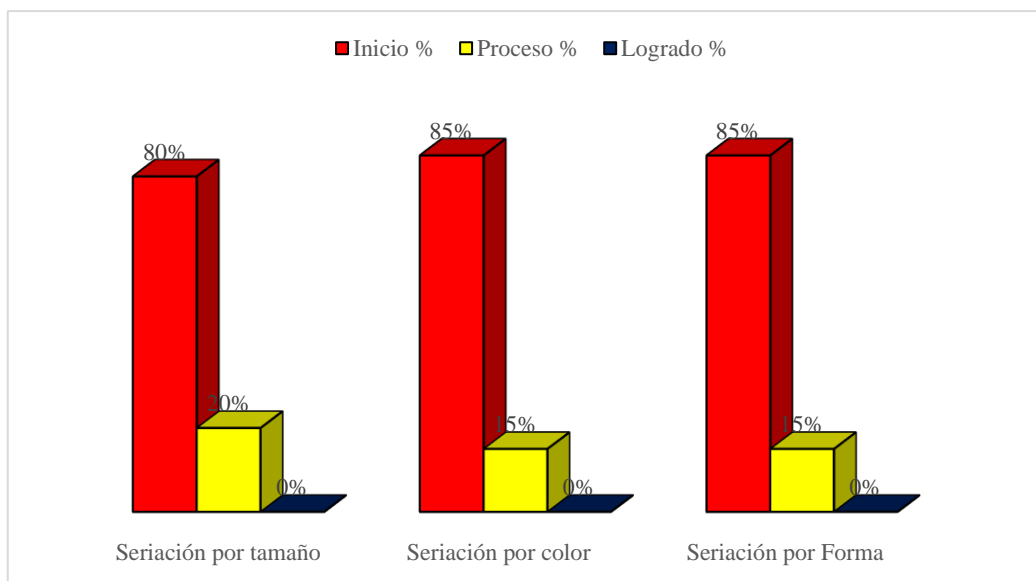
Tabla 6
Resultados Generales del Pre Test

Dimensión	Inicio		Proceso		Logrado	
	f	%	F	%	f	%
Seriación por tamaño	16	80%	4	20%	0	0%
Seriación por color	17	85%	3	15%	0	0%
Seriación por forma	17	85%	3	15%	0	0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 4

Resultados Generales del Pre Test



Fuente: Tabla 6

Interpretación: En la tabla 6 y figura 4 se observa que en la medición del pre test realizada, con respecto a la seriación, se obtuvo en el aprendizaje de seriación por tamaño un 80% de estudiantes se encontraban en nivel de inicio, un 20% se ubicaron en el nivel proceso. Para la seriación por forma y color, el 85% de niños se ubica en inicio y tan solo el 15% en proceso.

Podemos concluir que en esta primera medición los resultados permiten señalar que los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” en el distrito Veintiséis de Octubre - Piura, 2020, muestran deficiencias con relación a la noción de seriación en su mayoría les cuesta ordenar objetos, sujetos o cualquier cosa de acuerdo al tamaño; de la misma manera les cuesta el criterio que usan para ordenar dichos objetos o sujetos. Así mismo, se puede afirmar que los estudiantes presentaban dificultad en su aprendizaje de la seriación por color y por forma, pues en este criterio, la mayoría se ubica en nivel inicio.

5.1.2. Resultados según el segundo objetivo específico

Evaluar mediante un post test el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E “1372” del distrito Veintiséis de Octubre - Piura 2020, después de la aplicación de los juegos didácticos

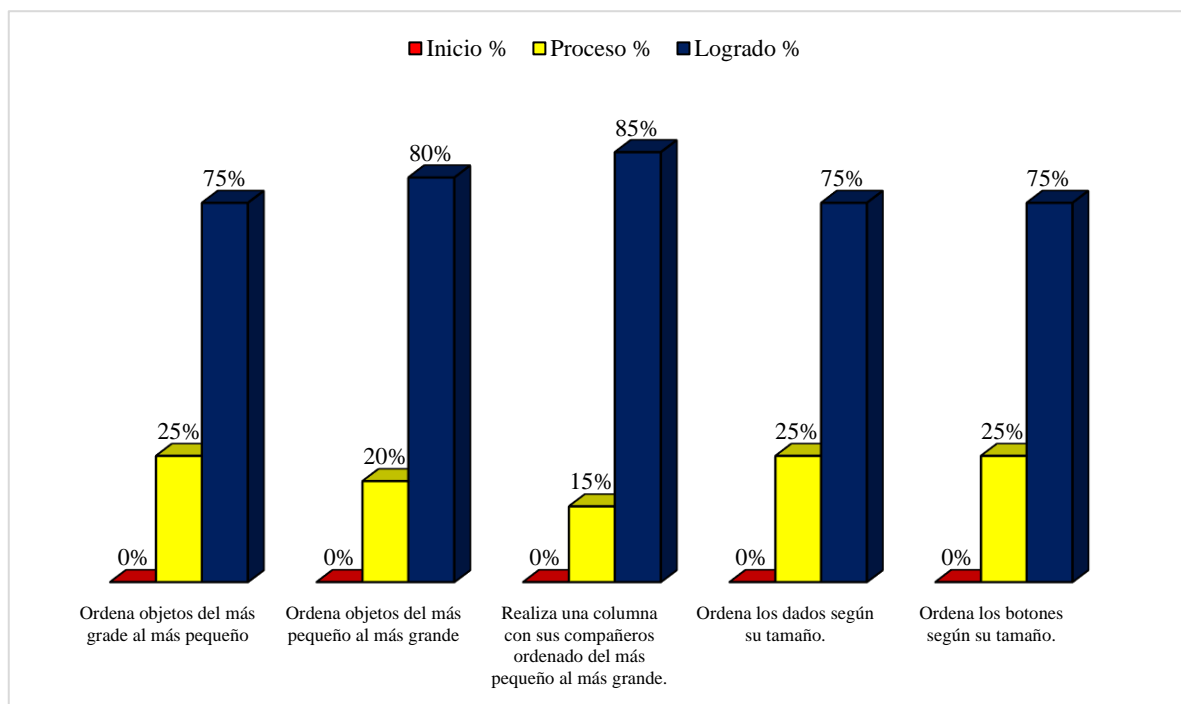
Tabla 7
Dimensión 1 - Seriación por tamaño

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado	
	f	%	f	%	f	%
Ordena objetos del más grande al más pequeño	0	0%	5	25%	15	75%
Ordena objetos del más pequeño al más grande	0	0%	4	20%	16	80%
Realiza una columna con sus compañeros ordenado del más pequeño al más grande.	0	0%	3	15%	17	85%
Ordena los dados según su tamaño.	0	0%	5	25%	15	75%
Ordena los botones según su tamaño.	0	0%	5	25%	15	75%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 5

Dimensión 1 - Seriación por tamaño



Fuente: Tabla 7

Interpretación: En la tabla 7 y figura 5 se aprecia que respecto a la dimensión seriación por tamaño, el 75% de los niños se encuentran en nivel logrado al intentar ordenar objetos del más grande al más pequeño y solo el 25% en nivel proceso. Asimismo, en cuanto a ordenar objetos del más pequeño al más grande, 80% se ubica en nivel logrado y 20% en proceso. Para realizar una columna con sus compañeros ordenándolos del más pequeño al más grande, 85% está en nivel logrado y 15% en proceso. Por último, 75% de los estudiantes se encuentra en nivel logrado para ordenar los datos según tamaño y 25% en proceso tanto para ordenar datos como para ordenar botones según su tamaño. Ante los resultados obtenidos, se afirma que los niños han mejorado su nivel para seriar según el tamaño de objetos y/o personas.

Tabla 8

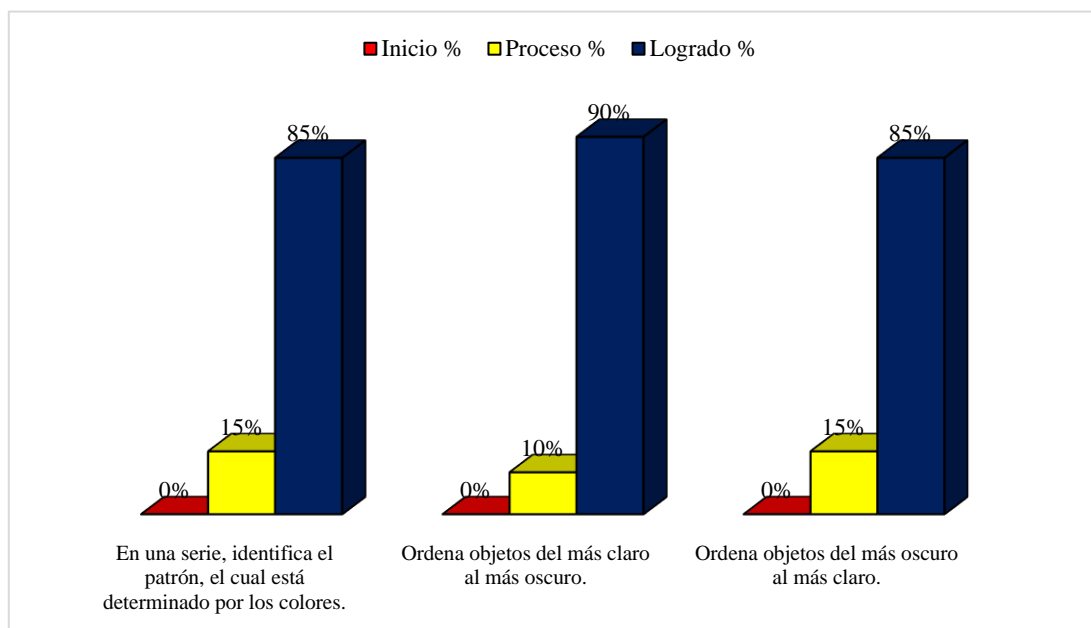
Dimensión 2 - Seriación por color

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado	
	f	%	f	%	f	%
En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por los colores.	0	0%	3	15%	17	85%
Ordena objetos del más claro al más oscuro.	0	0%	2	10%	18	90%
Ordena objetos del más oscuro al más claro.	0	0%	3	15%	17	85%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 6

Dimensión 2 - Seriación por color



Fuente: Tabla 8

Interpretación: En la tabla 8 y figura 6 se aprecia que, del total del número de estudiantes evaluados, 85% de los estudiantes se ubica en nivel logrado para identificar en una serie el patrón según el color; solo el 15% está en nivel proceso. En cuanto a ordenar objetos del más claro al más oscuro, el 90% de los niños está en nivel inicio y

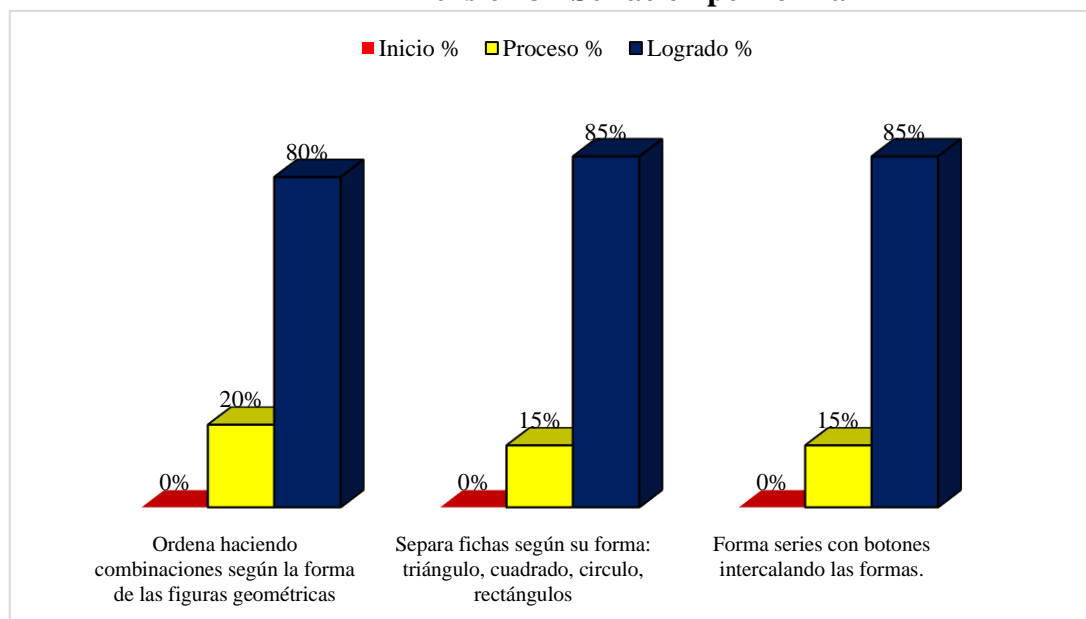
el 10% en proceso; mientras que, para seriar objetos del más oscuro al más claro, 85% está en nivel logrado y 15% en proceso. Por lo tanto, se afirma que los alumnos han mejorado sus niveles para seriar según el color.

Tabla 9
Dimensión 3 - Seriación por formas

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado	
	f	%	f	%	f	%
Ordena haciendo combinaciones según la forma de las figuras geométricas	0	0%	4	20%	16	80%
Separa fichas según su forma: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos	0	0%	3	15%	17	85%
Forma series con botones intercalando las formas.	0	0%	3	15%	17	85%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 7
Dimensión 3 - Seriación por forma



Fuente: Tabla 9

Interpretación: En la tabla 9 y figura 7 se evidencia que, del total del número de estudiantes evaluados, 80 % se encontraron en nivel logrado para ordenar haciendo combinaciones según la forma de las figuras geométricas; solo el 20 % alcanza nivel proceso. Asimismo, para separar fichas según su forma y formar series con botones intercalando las formas, 85 % de niños se ubicaron en nivel inicio y 15 % en proceso. Según lo expuesto, los alumnos han desarrollado positivamente su nivel para seriar según la forma de los objetos.

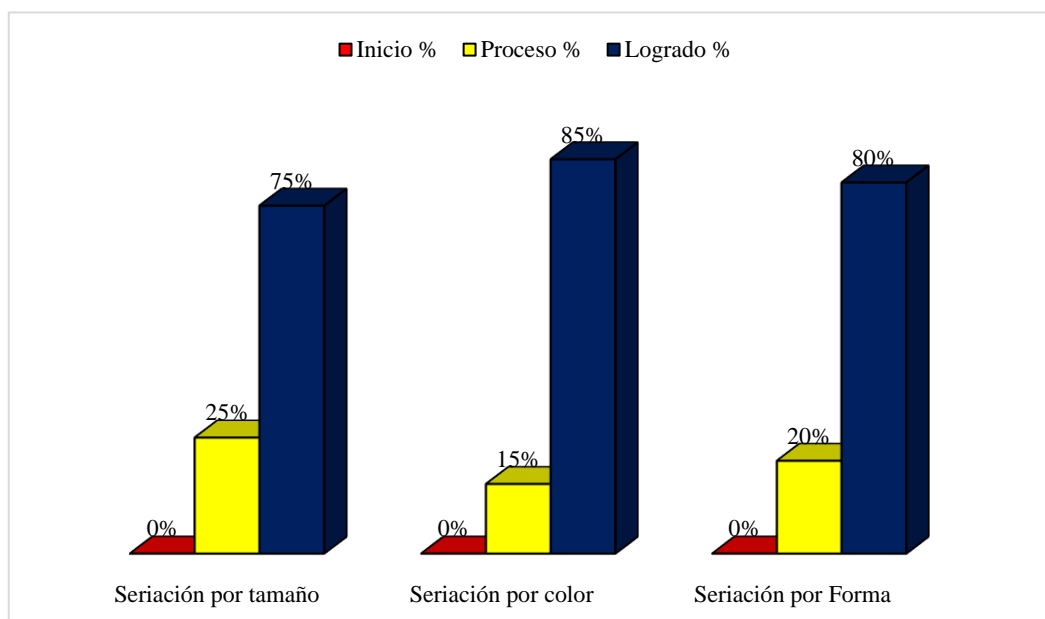
Tabla 10
Resultados Generales Post Test

Dimensión	Inicio		Proceso		Logrado	
	f	%	f	%	f	%
Seriación por tamaño	0	0%	5	25%	15	75%
Seriación por color	0	0%	3	15%	17	85%
Seriación por forma	0	0%	4	20%	16	80%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 8

Resultados Generales Post Test



Fuente: Tabla 10

Interpretación: En la tabla 9 figura 8 podemos observar en la medición del post test realizado, con respecto a la seriación, se obtuvo que en el aprendizaje de seriación por tamaño un 75% de estudiantes se encontraban en nivel de logrado, un 25% se ubicó en nivel proceso. Para la seriación por forma, el 85% de niños se ubica en logrado y tan solo el 15% en proceso. Asimismo, para seriar según forma, 80% está en nivel logrado y solo el 20% en proceso.

Con estos resultados se afirma que la mayoría de los estudiantes alcanzó dominio sobre su aprendizaje de la seriación, es decir la capacidad de identificar el más grande y el más pequeño en una serie establecida.

Así mismo, los estudiantes han demostrado ser capaces de establecer comparaciones y ordenar los elementos siguiendo el criterio de color, con lo cual han demostrado que tienen dominio para la estructuración de objetos siguiendo un orden y una secuencia establecida.

Para terminar, en cuanto a la seriación por formas, los niños fueron capaces de identificar las formas de los objetos y establecer comparación entre ellos que los llevó a seguir este criterio de orden y poder desarrollar una sucesión entre estos elementos.

5.1.3. Resultados según el tercer objetivo específico

Tercer objetivo específico: *Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos didácticos, para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E “1372” del distrito veintiséis de octubre-Piura, 2020.*

Tabla 11

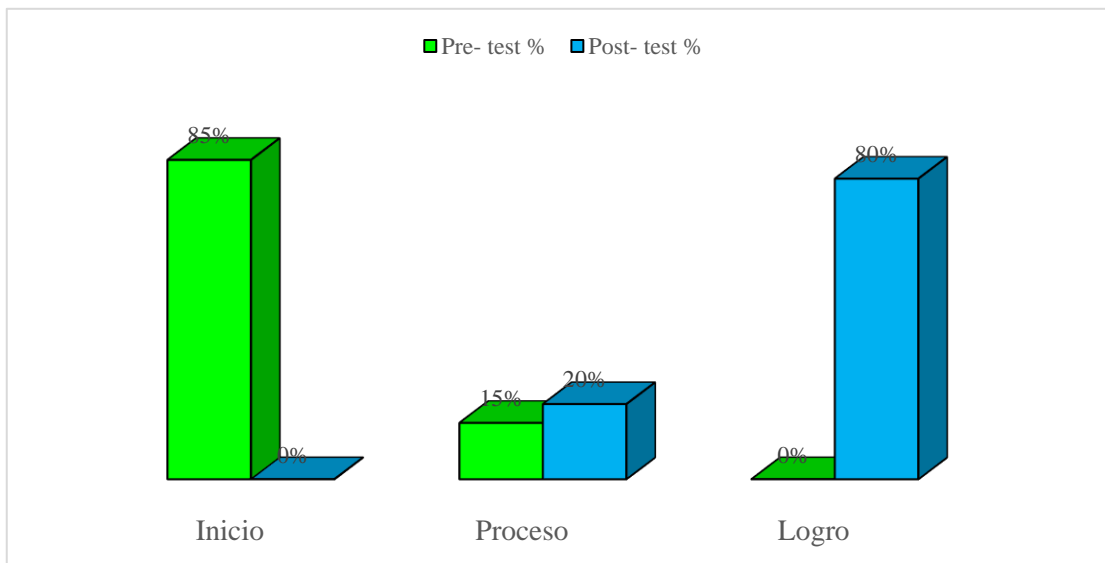
Comparativo pre test y pos test

Nivel	Pre- test		Post- test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	17	85%	0	0%
Proceso	3	15%	4	20%
Logro	0	0%	16	80%
Total	20	100 %	20	100 %

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 9

Comparativo pre test y post test



Fuente: Tabla 11

Interpretación: En la tabla 11 figura 9 respecto a los resultados obtenidos del pre test y pos tes, en el aprendizaje de la noción seriación, se observa que en el pre test antes de aplicar la estrategia los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre-Piura, 2020, el 85 % se ubicó en el nivel inicio, y tan solo el 15 % alcanzó el nivel proceso y ninguno en logrado, pero después de aplicar la estrategia para potenciar el aprendizaje de la noción seriación en el post test el 80 % de los niños y/o (as) se encontraron en el nivel logrado y solo el 20 % en proceso y ninguno en inicio.

Por lo que, se pudo determinar que hubo un cambio significativo en el desarrollo del aprendizaje de la seriación en los estudiantes, estos resultados permiten afirmar que la estrategia metodológica del juego didáctico es importante para mejorar las capacidades de los estudiantes.

5.1.4. Prueba de hipótesis

Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. 1372 del distrito veintiséis de octubre-Piura, 2020

Para determinar el objetivo general, se hizo necesario demostrar la hipótesis principal, por lo que se utilizó el softwar estadístico Excel 2010 y se recurrió a la prueba de contrastación de hipótesis T de Student para muestras relacionadas, lo que permitió comparar las medidas del nivel de aprendizaje de la seriación para la muestra de 20 estudiantes en tiempos diferentes, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica.

Criterios para determinar el valor p con respecto a α

P-valor $> \alpha$ aceptar **H₀**

Valor $\alpha = 0.05$

P-valor $< \alpha$ acepta **H₁**

H₁: La aplicación de juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre - Piura, 2020.

H₀: La aplicación de juegos didácticos no mejoran significativamente el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre - Piura, 2020.

Tabla 12

Prueba T Student para dos muestras emparejadas

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	4.3000	6.9
Varianza	3.4842	2.410526316
Observaciones	20.0000	20
Coeficiente de correlación de Pearson	-0.3886	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	19.0000	
Estadístico t	-4.0736	
P(T<=t) una cola	0.0003	
Valor crítico de t (una cola)	1.7291	
P(T<=t) dos colas	0.000648	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0930	

Fuente: Elaboración propia

$$t_{. (20) = 2.09; p = 0.000648}$$

Los resultados de la prueba T de Student, después de realizar el análisis de la diferencia entre las evaluaciones realizadas a los estudiantes de la pre prueba y post prueba

realizada, utilizando la prueba T de Student muestran que hay diferencias significativas tal es: $(20) = 2.09$; $p=0.000648$, los datos obtenidos indican que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada en la investigación. La aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre - Piura, 2020.

5.2. Análisis de los resultados

A continuación, se presenta el análisis de los resultados del desarrollo del aprendizaje de la seriación en los estudiantes, se busca determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito veintiséis de octubre-Piura, 2020.

Asimismo, se tiene en cuenta las dimensiones: seriación por tamaño, seriación por color y seriación por forma. La discusión del trabajo de investigación está organizada conforme a los objetivos planteados, y los datos obtenidos a través del pre test y post test respectivamente; para finalizar se obtuvo la hipótesis de investigación la cual se analizó buscando antecedentes teóricos que afiancen o rechazan los resultados obtenidos.

5.2.1. Análisis respecto al primer objetivo específico

Evaluar mediante un pre test el nivel de aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020, antes de aplicar los juegos didácticos, se puede evidenciar que, con respecto a la dimensión seriación por tamaño, el 80% de estudiantes se encuentra en nivel inicio pues presentan dificultades para ordenar objetos del más grande al más

pequeño y viceversa. Asimismo, no logran realizar fácilmente una columna con sus propios compañeros ordenándolos del más pequeño al más grande ni ordenar dados o botones según su tamaño. Con referencia a seriación por color, los resultados demuestran que el 85% de los niños se ubican en nivel inicio y el 15% en proceso.

Esto se evidencia porque los estudiantes presentan dificultades para identificar el patrón de color, ordenar objetos del más claro al más oscuro y viceversa. Asimismo, con relación a la seriación por forma, el 85% de estudiantes está en nivel inicio, pues no logra ordenar figuras geométricas haciendo combinaciones, separar fichas según su forma ni formar series con botones intercalando formas.

Estos resultados coinciden con los obtenidos por García (2015), en cuyo estudio se evidenció que en la etapa de pre test los alumnos presentaron niveles altos de deficiencias y problemas en las diversas seriaciones, lo que le llevó a aplicar juegos didácticos para desarrollar esta noción.

Estas coincidencias, permiten evidenciar los problemas que actualmente se presentan en el entorno del proceso de aprendizaje respecto a la seriación en los estudiantes de nivel inicial. Estos problemas se pueden aplicar, tanto a nivel nacional como regional en el Perú.

Es importante señalar lo mencionado por Martínez (2005) citado en (Balcázar, 2018) la noción de seriación es de suma importancia para consolidar el concepto de número y si no aprende a seriar, realizará operaciones matemáticas básicas de manera mecánica y no consciente.

Asimismo, en el ámbito nacional, el MINEDU (2015) afirma que el desarrollo de la noción seriación es fundamental para el niño, pues permitirá afianzar los conceptos de tiempo y espacio permitiendo crear el concepto de sucesión.

5.2.2. Análisis respecto al segundo objetivo específico

Evaluar mediante un posttest el nivel de aprendizaje de la seriación de los estudiantes de 5 años de la I.E. "1372" del distrito veintiséis de octubre-Piura, 2020, después de aplicar los juegos didácticos; los resultados demuestran que hubo progreso por parte de los estudiantes, pues el 75 % se ubicó en nivel logrado en seriación por tamaño ya que podían ordenar objetos del más grande al más pequeño y viceversa, realizar una columna con sus compañeros del más pequeño al más grande, ordenar dados y botones según su tamaño.

Asimismo, el 85 % de niños alcanzó el nivel logrado en cuanto a seriación por color, pues pudieron identificar el patrón de colores, ordenar del más claro al más oscuro e inversamente. Por último, el 80 % de los alumnos alcanzó el nivel logrado en seriación por forma al demostrar mayor habilidad en ordenar haciendo combinaciones según la forma de las figuras geométricas, separar fichas según su forma y seriar botones intercalando formas.

Estos resultados coinciden con los obtenidos por (Zapata, 2015) quien en su investigación logró demostrar que la aplicación de juegos didácticos potenció las habilidades de seriación de los estudiantes al lograr que estos agrupen objetos por semejanza y ordenen por diferencias, adquiriendo la posibilidad de clasificar y seriar a la misma vez.

Es importante señalar lo mencionado por (Chacón, 2008), quien afirma que “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier modalidad educativa y que, de acuerdo a su fin educativo, permite incluir momentos de acción pre – reflexiva y de simbolización abstracta y lógica a su vez”.

Los resultados obtenidos para este objetivo demuestran el nivel obtenido en el desarrollo de la capacidad de seriación. Así mismo, se demostró que los estudiantes han sido capaces de establecer comparaciones y ordenar los elementos siguiendo el criterio de seriación por tamaño, color y por forma, lo cual ha demostrado que tienen dominio para la estructuración de objetos siguiendo un orden y una secuencia establecida, dominando y alcanzando el aprendizaje de la noción estudiada.

5.2.3. Análisis respecto al tercer objetivo específico

Comparar los resultados obtenidos antes, y después de aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “1372” del distrito veintiséis de octubre-Piura, 2020; se evidencia una diferencia entre el pre y post test, pues antes de la aplicación de juegos didácticos, el 85 % de estudiantes se ubicaron en nivel de inicio referente a la noción de seriación y el 15 % en proceso. Por el contrario, después de aplicar la estrategia didáctica mencionada, el 80 % de los estudiantes se encontró en nivel logrado y el 20 % en proceso.

Estos datos coinciden con los de Mío (2019) en su investigación demostró que existe una diferencia significativa entre antes y después de aplicar los juegos didácticos en el desarrollo de las nociones de clasificación y seriación; quedando

demostrado en la aplicación del post test donde obtuvo mejores resultados que en el pre test.

Cabe resaltar lo mencionado por Bruner y Haste citados en (Chacón, 2008), quienes afirman que los juegos didácticos son importantes porque promueven la creación de un contexto estimulador para que el estudiante construya su propio aprendizaje dándole sentido a este proceso.

Asimismo, Castro (1994) menciona que “la seriación es una operación lógica que consiste en ordenar sistemáticamente las diferencias entre los elementos de un mismo grupo y serie; de acuerdo a la variación de una o más características”. Por lo tanto, los resultados referidos a este objetivo, evidencian la importancia cada vez mayor de emplear juegos didácticos en el proceso educativo de los estudiantes. El correcto empleo de estos juegos puede convertirse en una técnica didáctica y estratégica para un aprendizaje significativo.

5.2.4. Análisis respecto al objetivo general

Los resultados expuestos en relación a la seriación, tanto en el pre test como en el post test, así como el resultado de la comparación de la hipótesis principal para poder determinar la efectividad del juego didáctico como estrategia didáctica, permitieron avalar los resultados generales de la presente investigación y determinar que el juego didáctico mejora significativamente la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E. 1372 del Distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2019., por lo que se dio por aceptada y válida las hipótesis planteada.

Arias y García (2016) concluyó que “los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad”.

(Maza, 1989). Determina que “Cada niño construye su conocimiento a partir de todos los tipos de relaciones que crea entre él y los objetos. Por ello la necesidad de estimularlo a establecer estas correspondencias entre toda clase de objetos. El niño interioriza y construye el conocimiento al crear y coordinar relaciones, aprestándose así al número que es una relación creada mentalmente por cada sujeto”. (p.97)

Estos resultados no hacen más que evidenciar la importancia que tiene el juego didáctico en el ámbito educativo especialmente en la noción de seriación ya que logra potenciar aprendizajes significativos en los estudiantes, evolucionando el pensamiento matemático. Así mismo desarrollaran diferentes habilidades y destrezas en bienestar de los mismos.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo a los datos obtenidos en la investigación, se puede concluir que:

- Con base en la evaluación aplicada a los estudiantes antes de la utilización de juegos didácticos, se puede afirmar que el 85 % de niños y niñas se encontraban en un nivel inicio y el 15 % en proceso; es decir, presentaban problemas para realizar seriaciones o sucesiones por tamaño (80%), color (85%) y forma (85%). Esto evidenció la necesidad de aplicar estrategias que motiven a los alumnos y despierten su curiosidad para así producir la activación mental que permita desarrollar su pensamiento lógico.
- Con respecto a los resultados obtenidos en la evaluación llevada a cabo después de la aplicación de juegos didácticos, se concluye que la mayoría de los niños y niñas (80%) logró desarrollar la noción de seriación pues pudo establecer sucesiones por tamaño (75%), por color (85%) y forma (80%); demostrando que el empleo de estrategias de enseñanza adecuadas y motivadoras, produce efectos positivos en los estudiantes mejorando su aprendizaje, especialmente en aquellos que son esenciales para el desarrollo de futuras capacidades como el pensamiento matemático.
- En referencia al tercer objetivo, existe una diferencia notoria entre el pre y post test. Por lo tanto, se puede concluir que los juegos didácticos contribuyeron a que los estudiantes adquieran la noción de seriación. Con base en estos resultados, se afirma que la aplicación de este tipo de estrategias motiva a los estudiantes a aprender potenciando su pensamiento lógico y desarrollando sus hábitos de razonamiento.

- En relación al objetivo general de la presente investigación, se puede concluir que la aplicación de sesiones de aprendizaje basadas en juegos didácticos de tipo ordenamiento lógico, mejora significativamente la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E 1372 del distrito Veintiséis de Octubre – Piura, 2020. Por lo tanto, se afirma que la intervención didáctica aplicada permitió que los niños y niñas de dicho centro educativo superaran dificultades como: establecer coincidencias o diferencias, clasificar los elementos y elaborar sucesiones; alcanzado el nivel logrado de aprendizaje.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Después de obtener los resultados en la presente investigación, se presentan las siguientes sugerencias:

- Se recomienda a la I.E “1372”, ejecutar planificaciones destinadas a la programación continua de actividades lúdicas, con juegos didácticos que permitan la motivación y estimulación de aprendizajes significativos en los estudiantes, evolucionando el pensamiento lógico y de análisis matemático.
- Se recomienda a las docentes del nivel inicial de dicha institución, desarrollar proyectos de aprendizaje en el aula de clase para interactuar con los estudiantes construyendo la noción de número partiendo de situaciones reales y objetivas, teniendo como principales componentes a la realidad de cada estudiante; la utilización de los bloques lógicos que por su peculiaridad (tamaño, forma y color), ayudan a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades y destrezas en bienestar de los mismos y de su institución.
- Se recomienda a la I. E, como objeto de estudio implementar materiales innovadores para el desarrollo y mejor dominio del área de matemática, ya que este curso es de vital importancia para el estudiante en la etapa de aprendizaje. Aplicarlos permitirá que los niños expresen sus vivencias y emociones en su realidad generándoles mejores resultados en su autoestima y futuras evaluaciones.
- Se recomienda emplear los resultados de la presente investigación referidos al uso de los juegos didácticos ya que permiten mejorar el aprendizaje de la seriación. Analizar otras dimensiones de seriación y otras dimensiones geográficas como muestra para futuras investigaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcalde, C., Navarro, J., Marchena, E., Ruiz, G., & Aguilar, M. (2007). *El aprendizaje de conceptos de comparación, seriación y calificación en personas con retraso mental*. Obtenido de Universidad de Cádiz: file:///C:/Users/ Downloads/Dialnet-ElAprendizajeDeConceptosDeComparacionSeriacionYCla-2482866%20(1).pdf
- Aguirre, J. E. (2015). *Evaluación de siete juegos matemáticos en el desarrollo de la lógica y el aprendizaje de la matemática en los alumnos de tercero básico del instituto nacional de educación básica de la cabecera municipal de catarina, san marcos. (Tesis de grado)*. Universidad Rafael Landívar, Coatepeque-Guatemala. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>
- Andreu, M., & García, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. (U. P. España, Ed.) Obtenido de I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos: https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Arias, C., & García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el jardín de IBAGUÉ – 2015. (Maestro en educación con mención en pedagogía)*. Universidad Privada Norbert Wiener, Lima- Perú. Obtenido de <https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+Sexta+Edici%C3%B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>
- Arivilca, R., & Catari, A. (2019). *El Sudoku como estrategia didáctica para el desarrollo de la seriación y clasificación en el área de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Privada la Recoleta Kids, distrito de San Miguel provincia de San Román 2018*. Obtenido de Universidad Nacional del Altiplano: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12811/Arivilca_Rosmer_y_Catari_Angela.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Balcázar, G. (2018). *Programa de juegos didácticos para mejorar la clasificación y seriación en niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa primaria colegios y academias Montessori Chiclayo 2017*. Obtenido de Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5840/PROGRAMA_JUEGOS_DIDACTICA_BALCAZAR_RAMIREZ_GUISELA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Bautista, J. M. (2004). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Editorial Adhara, Granada.
- Benites, S. Y., y Solana, T. M. (2016). *Programa "Reciclaeduca" para el Desarrollo de Operaciones Matemáticas de Clasificación y Seriación en niños y niñas de 4 años de la I.E. 215 Urbanización Miraflores de la ciudad de Trujillo- 2014*. (Licenciada en Educación Inicial). Universidad Nacional de Trujillo. Obtenido de: <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5559/BENITES%20AURORA-SOLANO%20SOLANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cerrón, C. C., & Gutierrez Vecca, L. V. (2013). *La Construcción del concepto de números naturales en preescolar: Una secuencia didáctica que involucra juegos con materiales manipulativos*. Santiago de Cali. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/159615403.pdf>
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* (R. N. Abierta, Ed.) Obtenido de Universidad Pedagógica Experimental Libertador: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego.pdf?1434048209=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_Juego_Didactico_como_estrategia_d_e_en.pdf&Expires=1603738932&Signature=TgEMf759QskFTf-bzdnoRgnrzWLZ-ad1dYS29m9ZHfrJoPOH0GhfJktXL28Emb
- Chávez, G., & García, L. (2019). *"Actividades de seriación y clasificación en las nociones matemáticas en niñas y niños de 04 años de la Institución Educativa N° 157 - Huancavelica"*. Obtenido de Universidad Nacional de Huancavelica: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2857>
- Córdova, F. (2018). *Teoría del juego como recurso estratégico en el aprendizaje del nivel. Trabajo Académico*. Jaén, Perú: Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/913/CORDOVA%20PANDO%20FLORENTINO%20FRANCISCO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Emma, M. (2016). *El juego didáctico como recurso para el aprendizaje cooperativo e Biología en 2do de Bachillerato. Trabajo Fin de Master*. Universidad Internacional de la Rioja, Barcelona. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3963/MAYOL%20RICARTE%20GEMMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición*

de la lecto - escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la escuela Manuel José Othón. Tesis de Licenciatura Universidad Tangamanga, México. Obtenido de:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/433/BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

García, P. (2013). *Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática*. Tesis de Grado, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango - Guatemala. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. (E. M. S.A, Ed.) Recuperado el Junio de 2020, de
https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=vKjVXKbHwScC&oi=fnd&pg=PA4&dq=el+juego&ots=r8jNR5SOqh&sig=izdl9qQZRb8kBr31kGpvX7_gkDA#v=onepage&q=el%20juego&f=false

González, R. A., y Medina, V. A. (2012). *El desarrollo del pensamiento matemático en el niño preescolar*. México. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/28930.pdf>

Granda, Y., & Guachagmira, I. (2020). El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil Amaguaña en el período lectivo 2019- 2020. (*tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Parvularia*). Quito- Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21604/1/T-UCE-0010-FIL-902.pdf>

Marcano, K. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de investigación*, 181-204. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140399009.pdf>

Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de números y operaciones en niños (as) de cinco años*. (Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima- Perú. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf

Lozano, E. (2017). *Vocación estadística. Nivel de investigación*. <http://vocacionxestadistica.blogspot.com/2017/10/criterio-2-el-nivel-de-investigacion.html#:~:text=En%20nivel%20aplicativo%20se%20requiere,y%20transformar%20positivamente%20la%20realidad.>

López, P. (2004). Población Muestra y Muestreo. *Scielo*. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1815>

[02762004000100012&script=sci_arttext](https://doi.org/10.1002/02762004000100012&script=sci_arttext)

Marcano, K. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de investigación*, 181-204.

Meza, J., & Torres, R. (2012). *Operaciones de seriación y clasificación en niños de 5 años de instituciones educativas estatales y privadas - Callao*. Obtenido de Universidad San Ignacio de Loyola: <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1298>

Ministerio de Educación (2013). *Estudio de: un acercamiento a los aprendizajes de los niños y niñas de cinco años de edad*. Perú. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/3557/Estudio%20de%20educaci%C3%B3n%20inicial%20un%20acercamiento%20a%20los%20aprendizajes%20de%20las%20ni%C3%B1as%20y%20los%20ni%C3%B1os%20de%20cinco%20a%C3%B1os%20de%20edad.%20Marco%20de%20trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MINEDU. (18 de Abril de 2014). *EDUCACIÓN EN RED. PE*. Obtenido de Programas de actualización docente 2014 - MINEDU - www.minedu.gob.pe. Obtenido de <https://www.educacionenred.pe/noticia/?portada=52411>

Mío, N. S. (2019). *El Juego Didáctico para Mejorar la Clasificación y Seriación de los niños (as) de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Alitas de Jesús Sol Naciente Castilla- Piura 2017*. (tesis de licenciatura). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura- Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13982/JUEGO_DIDACTICO_MIO_SERRATO_NANCY_SOLEDAD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Minerva, c. (2002). El juego: una estrategia importante. *Red de Revistas Científicas*, 289- 296. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Montero, B. (Abril de 2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura*. Obtenido de Revista Pensamiento Matemático: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=600005>

Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. (E. Morata, Editor) Recuperado el Junio de 2020, de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10&dq=el+juego&ots=m1yLDE8fXw&sig=yexm7BhvVifSDQH-ccAU52xU-Do#v=onepage&q=el%20juego&f=false>

- Paucar, V. (2017). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Alata, Huancán*. Obtenido de Universidad Nacional de Huancavelica: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1564>
- Pérez, J. y Merino, M. (2014). *Definición de seriación*. Obtenido de: <https://definicion.de/seriacion/>
- Pita, S & Pertégas, S. (2002). *Investigación cualitativa y cuantitativa*. España https://www.fisterra.com/gestor/upload/guias/cuanti_cuali2.pdf
- Reimer, J. (2006). *El pensamiento lógico*. Lima, Perú: Ediciones Mar.
- Reyes, M. d. (2018). Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. Kinder Creativos, Piura- Perú 2017. (*Licenciada en Educación Inicial*). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura- Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8097/JUEGOS_DIDACTICOS_APRENDIZAJE_REYES_MECA_MILAGROS_DEL_SOCORRO.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Real Academia Española (2014). El juego. *Asociación de Academias de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/juego>
- Rojas, D. L. (2017). El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una I.E.P del distrito de Castilla - Piura, 2015. (*tesis de maestría*). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura- Perú. Obtenido de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4704/JUEGO_DIDACTICO_APRENDIZAJE_ROJAS_ZAPATA_DANITZA_LUZDARY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salas. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao*. Tesis de grado, Lima - Perú. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/272780584/2012-Salas-Programa-Jugando-en-los-sectores-para-desarrollar-capacidades-matematicas-en-ninos-de-4-manos-de-una-institucion-educativa-del-Callao-pdf>
- Tilirio, A. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 "Virgen del Carmen", Chaccho - Antonio Raimondi, 2018*. Obtenido de Universidad Católica los Ángeles de Chimbote:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11529>

TOVAR, C. M., & García Mendoza, L. (2015). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué*. Lima- Perú. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20%20GARC%C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valderrama Mendoza, S. (2017). *Pasos para Elaborar Proyectos y Tesis de Investigación Científica* (2da Edición ed.). Lima, Lima, Perú: San Marcos

Winnicott, D. (1993). *Realidad y Juego*. (Gedisa, Ed.) Obtenido de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT_Winnicott_Unidad_4.pdf

Zapata, D. (2015). *El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una I.E.P del distrito de Castilla - Piura, 2015*. Obtenido de Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4704>

ANEXOS

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

ITEM	SI	NO
Seriación por tamaño		
Ordena objetos del más grande al más pequeño.		
Ordena objetos del más pequeño al más grande.		
Realiza una columna con sus compañeros ordenado del más pequeño al más grande.		
Ordena los dados según su tamaño.		
Ordena los botones según su tamaño.		
Seriación por color		
En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por los colores.		
Ordena objetos del más claro al más oscuro.		
Ordena objetos del más oscuro al más claro.		
Seriación por forma		
Ordena haciendo combinaciones según la forma de las figuras geométricas		
Separa fichas según su forma: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos		
Forma series con botones intercalando las formas.		

SESIONES DE APRENDIZAJES

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. **Área** : Matemática
1.3. **Nivel** : Inicial
1.4. **Tema** : Ordenamos por tamaño

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Explora situaciones cotidianas referidas a ordenar una colección de hasta 5 objetos de grande a pequeño, utilizando material concreto y gráfico

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>La maestra narra a los niños la historia de Ricitos de Oro, adaptada con la variante: “Ricitos de oro, que ahora es amiga de la familia de Osos: mamá oso, papá oso y osito, va a visitarlos llevando con ella un plantado con cilindros de diferentes tamaños y colores ordenados del más grande al más pequeño, que le habían regalado el día de su cumpleaños. Fue a buscar a Osito porque quería enseñarle su juguete nuevo y jugar con él, ella estaba muy emocionada. Pero, al ingresar al cuarto de Osito, y abrir su caja se encontró que todo estaba desordenado, Ricitos de oro se puso muy triste pues no sabía cómo ordenarlo”.</p> <p>Posterior a la lectura, la profesora plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo podrá solucionar este problema Ricitos de Oro?• ¿Qué creen ustedes que harán?• ¿Cómo ordenaran el plantado de colores?• ¿Cuál cilindro irá primero?• ¿Por qué todo lo que han recolectado no es igual?	<p>Texto</p> <p>Diálogo</p> <p>Pizarra</p> <p>Tiza</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La docente anota las respuestas de los niños en la pizarra? <p>La docente escribirá en la pizarra los aportes de los niños que luego se les lee para que realicen la solución planteada y verifiquen sus hipótesis.</p> <p>Luego se pide a un niño que los ordene según su criterio mientras sus compañeros observan y dan sus opiniones sobre el orden que realizó.</p> <p>Se procede así con todos los niños que decidan salir a ordenar los cilindros del plantado.</p> <p>Terminada la acción se interroga a los niños: ¿cómo ordenaron los cilindros del plantado?, ¿de cuántas maneras se pueden ordenar?</p>	
Desarrollo	<p>La docente a una consigna les motiva a salir al patio para formarse en grupos, les plantea ordenarse de más grande a más pequeño, luego le pregunta a cada grupo ¿quién es el más grande?, ¿quién es el más pequeño?, ¿quién es más grande que ...? quién es más pequeño que ...? quién está delante ...? quién está detrás de...?</p> <p>Regresan al aula y cada equipo de trabajo recibe un sobre conteniendo siluetas de objetos de diferentes alturas para que los ordenen según su criterio y peguen en un papelote.</p> <p>Cada grupo expone y dialoga sobre las colecciones que ordenaron.</p> <p>La docente realiza la sistematización del aprendizaje mencionando el orden de cada colección.</p> <p>Luego, individualmente los niños recortan siluetas ordenando del más bajo al más alto los colores y pegan en ficha de trabajo.</p>	<p>Plumones</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Lápiz</p> <p>Ficha de trabajo.</p>
Cierre	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Cómo lo harías en tu casa?</p> <p>¿Para qué te sirve?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	• Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
	• Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
Juegos con botones	• Ordena los botones según su tamaño.		
	• Forma series con botones intercalando las formas		
Juegos con dados	• Ordena los dados según su cantidad.		
	• Ordena los dados según su tamaño.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.2. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. **Área** : Matemática
1.3. **Nivel** : Inicial
1.4. **Tema** : Ordenamos de acuerdo al color

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	*Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas de ordenamiento hasta con 5 elementos con material concreto. *Explica el criterio que utilizó para ordenar los conos teniendo en cuenta el color

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>Recordamos el cuento de Ricitos de oro y pegaremos en la pizarra la familia oso, de acuerdo a sus tamaños.</p> <p>Luego nos reuniremos sentados en nuestros cojines en el piso para escuchar lo que haremos.</p> <p>Mostraremos los conos y escucharemos las sugerencias de cómo podemos jugar con los conos.</p> <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Realizar seriaciones de grueso a delgado.</p>	<p>Conos plásticos de diferente color</p> <p>Diálogo</p>
Desarrollo	<p>Conoceremos el juego y estableceremos las reglas del juego, así mismo daremos a conocer que lo realizaremos fuera del salón.</p> <p>En la cancha de futbol indicamos que nos formaremos en columnas del más grande al más pequeño y nos desplazaremos en orden a la cancha de futbol al compás del sonido de la pandereta moveremos nuestro cuerpo para realizar un calentamiento.</p> <p>Formaremos grupo y recogerán los conos libremente.</p> <p>Regresan a su grupo con los conos para ordenarlos por color, contaremos hasta 5 y daremos por terminado el tiempo para ordenar. Nos acercaremos a los grupos para conversar con los niños sobre lo que están realizando ¿Qué han hecho?</p> <p>Por grupos iremos a observar lo realizado por cada grupo y dialogaremos que grupo lo realizó correctamente. ¿Qué grupo lo hizo correctamente? ¿Por qué crees que está colocado de manera incorrecta el cono? ¿Qué color crees tú que debe ir ahí?</p> <p>Se socializan las respuestas.</p>	<p>Conos plásticos de diferente color</p> <p>Diálogo</p>
Cierre	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Cómo lo harías en tu casa?</p> <p>¿Para qué te sirve?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	• Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
	• Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
Juegos con botones	• Ordena los botones según su tamaño.		
	• Forma series con botones intercalando las formas		
Juegos con dados	• Ordena los dados según su cantidad.		
	• Ordena los dados según su tamaño.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.3. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. **Área** : Matemática
1.3. **Nivel** : Inicial
1.4. **Tema** : Ordenamos objetos según su grosor.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa criterios para ordenar seriar hasta 5 objetos de grueso, delgado.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>Se establecen las normas para salir al campo, donde se realizará la observación de árboles, troncos, hojas, etc.; recolectando hojas palos pequeños, troncos, etc.</p> <p>Al regresar al aula, la profesora plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué han observado? • ¿Qué hemos recolectado? • ¿Todos son del mismo color? • ¿Para qué lo usan ustedes en su casa? • ¿Qué creen que podemos hacer con este material? • ¿Por qué todo lo que han recolectado no es igual? • ¿La docente anota las respuestas de los niños en la pizarra? <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Realizar seriaciones de grueso a delgado.</p>	<p>Hojas</p> <p>Palitos</p> <p>Tronquitos</p> <p>Piedritas</p>
Desarrollo	<p>De una caja sorpresa damos a los grupos material concreto (Grueso – delgado) como: plumones, pinceles, palitos, pequeñas maderitas, dados, bloques lógicos, etc.</p> <p>Los niños manipulan libremente el material y luego responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué materiales son? • ¿Qué forma tienen? • ¿Para que los usamos? • ¿Todos son iguales • ¿Cómo lo podemos ordenar? <p>Los niños libremente eligen el criterio para seriar.</p> <p>Teniendo en cuenta las ideas de los niños junto con el material presentado, se les explica que estos materiales no son iguales algunos son más gruesos y otros son más delgados.</p> <p>Moldean plastilina y forman figuras gruesas y delgadas y lo pegan en el papelote.</p> <p>Luego socializan sus trabajos ante sus compañeros</p>	<p>Cajita sorpresa</p> <p>Material concreto</p> <p>Papel bond</p> <p>Plastilina</p>

Cierre	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Cómo lo harías en tu casa?</p> <p>¿Para qué te sirve?</p>	Lista de cotejo
--------	--	-----------------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
Juegos con botones	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los botones según su tamaño. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Forma series con botones intercalando las formas 		
Juegos con dados	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su cantidad. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su tamaño. 		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.4. Institución Educativa	: I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. Área	: Matemática
1.3. Nivel	: Inicial
1.4. Tema	: Ordeno de acuerdo al tamaño

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordena hasta cinco elementos desde el más grande hasta el más pequeño.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>Recordamos que hicimos en la clase anterior o el juego que realizamos</p> <p>Entregaremos botones y cuentas de diferentes tamaños, cuerdas y se le reparte a cada grupo de niños.</p> <p>Pediremos que inserten los botones del más grande al más pequeño por la cuerda y otro grupo insertarán las cuentas del más pequeño al más grande.</p> <p>Se entrega una hoja A4 a cada uno de ellos, y dibujaran los botones que eligieron y los pintaran de acuerdo a su color y tamaño.</p> <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Realizar seriaciones de acuerdo al tamaño.</p>	<p>Botones</p> <p>Cuentas</p> <p>Cuerdas</p> <p>Diálogo</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>En el aula nos reuniremos sentados en nuestros cojines en el piso para escuchar lo que haremos.</p> <p>Mostraremos los peces con los que jugaremos y escucharemos que podemos hacer con los peces que son de diferentes tamaños.</p> <p>Conoceremos el juego y estableceremos las reglas del juego.</p> <p>Ordenan imágenes de peces siguiendo el criterio sugerido: del más grande al más pequeño en grupos de trabajo.</p> <p>Responden: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>La respuesta dada se escribe en un papelote</p> <p>Elaboran series de imágenes de peces de diferente tamaño pegándolas en la pizarra.</p> <p>Luego socializan sus trabajos ante sus compañeros</p>	<p>Peces de cartulina</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Cómo lo harías en tu casa?</p> <p>¿Para qué te sirve?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
Juegos con botones	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los botones según su tamaño. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Forma series con botones intercalando las formas 		
Juegos con dados	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su cantidad. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su tamaño. 		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.5. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
 1.2. **Área** : Matemática
 1.3. **Nivel** : Inicial
 1.4. **Tema** : Seríamos adornando los sectores del salón

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas. Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 10 objetos, de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado, etc. Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar objetos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>Recordamos que hicimos en la clase anterior o el juego que realizamos</p> <p>Se recogen los saberes previos planteando las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo les gustaría ordenar los materiales de los sectores del aula? • ¿Qué materiales ordenarían del más grande al más pequeño? • ¿Y del más delgado al más grueso? • Se consignan las respuestas en la pizarra. <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Ordenar colecciones de objetos según su color, grosor y tamaño.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p>
Desarrollo	<p>Se organiza a los estudiantes en grupos y se les solicita que elaboren adornos con bloques lógicos, figuras geométricas y tiras de papel.</p> <p>Se entrega a cada grupo los materiales necesarios para iniciar el trabajo: bloques lógicos, cartulina, papel lustre, plastilina, serpentinas, goma, tijeras, colores, etc.</p> <p>La docente monitorea el trabajo de cada grupo y va indicando qué pueden realizar con el material.</p> <p>Luego, en una hoja bond, elaboran dibujos que tengan diferente tamaño, grosor o color; y, posteriormente, invítalos a elaborar sus adornos en las tiras, según uno de esos tres criterios.</p> <p>Posteriormente, exponen los adornos que elaboraron y se les pregunta: ¿Qué dibujos usaron para diseñar los adornos?, ¿todos los dibujos son iguales?, ¿por qué? Expresan de forma oral sus criterios.</p> <p>Se formaliza el aprendizaje de los criterios y se concluye mencionando que para ordenar colecciones de figuras u objetos debemos tener en cuenta determinados criterios, como el tamaño, el color o la forma que poseen.</p>	<p>Colores</p> <p>Goma</p> <p>Cartulina</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>Tiras de papel</p>
Cierre	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Cómo lo harías en tu casa?</p> <p>¿Para qué te sirve?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	<ul style="list-style-type: none">Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
	<ul style="list-style-type: none">Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
Juegos con botones	<ul style="list-style-type: none">Ordena los botones según su tamaño.		
	<ul style="list-style-type: none">Forma series con botones intercalando las formas		
Juegos con dados	<ul style="list-style-type: none">Ordena los dados según su cantidad.		
	<ul style="list-style-type: none">Ordena los dados según su tamaño.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. **Área** : Matemática
1.3. **Nivel** : Inicial
1.4. **Tema** : Ordeno las cintas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordena hasta cinco elementos desde el más grande hasta el más pequeño

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>Nos reunimos formando un círculo sobre el piso y entregamos cintas de colores.</p> <p>Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué colores tienen? • ¿Son todas iguales? • ¿Qué pueden hacer con ellas? <p>Escuchamos las ideas de los niños</p> <p>Se anotan las participaciones en la pizarra.</p> <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Ordenar cintas según el tamaño.</p>	<p>Cintas</p> <p>Diálogo</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p>
Desarrollo	<p>Puestos de pie bailaremos y moveremos la cinta al ritmo de la música.</p> <p>Al toque de la pandereta se agruparán en número de 5 niños con la cinta del mismo color y observarán el tamaño de la cinta que le toco a su compañero.</p> <p>Agrupados con sus cintas cada uno, iremos llamando a cada niño del grupo para que coloque su cinta en el piso.</p> <p>Preguntaremos ¿Todas las cintas son del mismo tamaño? ¿Cuál es la más grande? ¿Cuál es la más pequeña? Les preguntaremos ¿Qué les parece si jugamos a ordenarlas de la más grande a la más pequeña?</p> <p>Nos acercaremos a los grupos para conversar con los niños sobre lo que están realizando ¿Qué han hecho? ¿Qué cinta esta primero? ¿Qué cinta está al final?</p> <p>Juego gráfico:</p> <p>Se le entrega a cada niño una ficha que contiene imágenes de cintas de diferentes tamaños.</p> <p>Para que las recortan y las peguen en otra hoja formando la serie del más pequeño al más grande.</p> <p>Los niños comentan sobre los materiales que manipularon como eran, también manifiestan los juegos realizaron, cómo se desplazaron, qué les fue más difícil realizar, etc.</p>	<p>Cintas de diferentes colores.</p> <p>Música, pandereta.</p> <p>Ficha, tijera y goma</p>

Cierre	Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo lo harías en tu casa? ¿Para qué te sirve?	Lista de cotejo
--------	---	-----------------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
Juegos con botones	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los botones según su tamaño. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Forma series con botones intercalando las formas 		
Juegos con dados	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su cantidad. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su tamaño. 		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. Área	: Matemática
1.3. Nivel	: Inicial
1.4. Tema	: Ordeno a mis amigos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordena hasta cinco elementos desde el más grande hasta el más pequeño

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>¿Preguntamos a los niños, con qué jugamos el día de ayer?</p> <p>¿Quién recuerda cómo se ordenaron las cintas de colores?</p> <p>Leeremos el cuento de “Ricitos de oro” y luego preguntamos a los niños: ¿Cómo era el papá oso? ¿Cómo era la mamá osa? ¿Y el hijito oso? ¿De qué tamaño eran sus camas? ¿Dónde fue a dormir primero Ricitos oro?</p> <p>Invitamos a los niños a ordenar el material gráfico del cuento del más grande al más pequeño.</p> <p>Le preguntamos a los niños ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hemos realizado?</p> <p>Escuchamos las ideas de los niños</p> <p>Se anotan las participaciones en la pizarra.</p> <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Ordenar cintas según el tamaño.</p>	<p>Cintas</p> <p>Diálogo</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>Continuaremos realizando juegos con Ricito de oro. Ricito de oro dice: juguemos a formar columnas. *Jugamos a agruparnos...cuando pare la música nos agrupamos de acuerdo al número que escuchamos. Ahora los niños de cada grupo formamos una columna, repetimos el ejercicio guiando a los alumnos.... Nos desplazamos al compás de la música y escuchamos la consigna me agrupo y formo columna de.....</p> <p>Ahora indicamos a los niños que formarán a su grupo en una columna del más grande al más pequeño. Preguntaremos por grupo ¿Cómo se llama el niño más grande de tu columna? y ¿Cuál de tus amiguitos es el más pequeño de la columna? Ahora nos cambiamos de grupo y nos volvemos a formar en columna.</p> <p>Formaremos grupos y entregaremos figuras, las cuales deberán ser pegadas y ordenadas del más grande al más pequeño en papelotes.</p> <p>Luego cada grupo mencionará el orden de sus figuras</p>	<p>Cuento: “Ricitos de oro” Material gráfico del cuento. (Camas de diferente tamaño, platos, osos)</p> <p>Música</p> <p>Papelotes y goma</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo lo harías en tu casa? ¿Para qué te sirve?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	• Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
	• Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
Juegos con botones	• Ordena los botones según su tamaño.		
	• Forma series con botones intercalando las formas		
Juegos con dados	• Ordena los dados según su cantidad.		
	• Ordena los dados según su tamaño.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.2. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. **Área** : Matemática
1.3. **Nivel** : Inicial
1.4. **Tema** : Juguemos seriando según el grosor

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordena hasta cinco elementos desde el más grueso al más delgado.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>La docente invita a los niños a jugar por todo el patio luego en semicírculo los niños irán viendo quien tiene contextura gruesa y quien es el más delgado.</p> <p>Luego se les invita a los niños a seriar por su contextura. Desde el más delgado al más grueso</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos jugado? • ¿Todos los niños tienen la misma contextura? • ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más delgado? <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Juguemos seriando objetos por su grosor.</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>
Desarrollo	<p>La docente reparte material concreto como palos, bastones por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grueso al más delgado</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización</p> <p>Se les entregará siluetas de plantas con troncos diferentes grosores donde los niños serian de acuerdo a su grosor.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.</p> <p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Dibuja el tallo de cada planta desde el más grueso al más delgado.</p>	<p>Palitos</p> <p>Bastones</p> <p>Conos</p> <p>Bloques de madera</p> <p>Plantados</p> <p>Fichas</p>
Cierre	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Cómo lo harías en tu casa?</p> <p>¿Para qué te sirve?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	• Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
	• Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
Juegos con botones	• Ordena los botones según su tamaño.		
	• Forma series con botones intercalando las formas		
Juegos con dados	• Ordena los dados según su cantidad.		
	• Ordena los dados según su tamaño.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. **Área** : Matemática
1.3. **Nivel** : Inicial
1.4. **Tema** : Juguemos seriando con rosas según su tamaño.

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordena elementos según su tamaño empleando material gráfico.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>A través del juego “la lancha se hunde” pedimos a los niños que se junten de uno, de dos y de tres luego pedimos que se forme del más bajo al más alto. En cada grupo de tres</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan con sus compañeros? • ¿Quién es más alto? • ¿Cómo se dieron cuenta? • ¿Quién es el más bajo? <p>Se menciona el objetivo de la sesión: Juguemos seriando con flores según su tamaño”.</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>
Desarrollo	<p>La docente reparte material concreto como bloques lógicos, palos, bastones por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grande al más pequeños.</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización.</p> <p>Se les entregará siluetas de rosas donde los niños serian de acuerdo a su tamaño.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.</p> <p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Dibuja plantas seriando por tamaños.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Bastones</p> <p>Conos</p> <p>Bloques de madera</p> <p>Fichas</p>
Cierre	<p>Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Cómo lo harías en tu casa?</p> <p>¿Para qué te sirve?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	• Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
	• Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes		
Juegos con botones	• Ordena los botones según su tamaño.		
	• Forma series con botones intercalando las formas		
Juegos con dados	• Ordena los dados según su cantidad.		
	• Ordena los dados según su tamaño.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa** : I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre
1.2. **Área** : Matemática
1.3. **Nivel** : Inicial
1.4. **Tema** : Jugamos a seriar hasta cinco objetos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordena hasta cinco objetos expresando el criterio.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Estrategia	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente inicia la sesión de clase dando la bienvenida a las niñas y niños.</p> <p>Los niños y niñas participan en el juego Simón manda.</p> <p>Al sonido de la pandereta forman dos grupos, de cinco integrantes.</p> <p>Cuentan en voz alta uno a uno cada elemento.</p> <p>Cuando la profesora toca nuevamente la pandereta los integrantes de cada grupo cambian de posición.</p> <p>Se les pregunta los 2 grupos siguen teniendo la misma cantidad de elementos.</p> <p>Cuentan nuevamente y constatan el número de elementos de cada grupo.</p> <p>La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material concreto de diferentes tamaños (del más grande al más pequeño o viceversa) los niños tienen que observar detenidamente.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan en la lámina? • ¿Están ordenados? • ¿Cómo se dieron cuenta? • ¿Quién es el más grande? • ¿Quién es el más pequeño? <p>La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más pequeño al más grande como también del más grande al más pequeño.</p> <p>La docente declara el tema “Juguemos a seriar hasta 5 objetos”</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p> <p>Láminas</p>
Desarrollo	<p>La docente reparte siluetas, figuras de diversos tamaños, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más grande al más pequeño así sucesivamente según el tamaño.</p> <p>La docente indica que ordenen en forma ascendente (más pequeño al más grande) o decreciente (más grande al más pequeño) por ejemplo: Pájaro, conejo, perro, oveja, elefante.</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización.</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte palos, hojas de diferentes tamaños para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta el tamaño.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente utilizando 5 objetos.</p> <p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p>	<p>Palitos</p> <p>Bastones</p> <p>Conos</p> <p>Bloques de madera</p> <p>Hilo</p> <p>Fichas</p> <p>Plastilina</p>

Cierre	Evaluamos el aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejo. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo lo harías en tu casa? ¿Para qué te sirve?	Lista de cotejo
--------	---	-----------------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: JUEGO DE ORDENAMIENTO LÓGICO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Juegos con bloques lógicos	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma creciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
	<ul style="list-style-type: none"> Realiza series de forma decreciente con las mismas figuras geométricas teniendo en cuenta los tamaños: pequeño, medianas y grandes 		
Juegos con botones	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los botones según su tamaño. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Forma series con botones intercalando las formas 		
Juegos con dados	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su cantidad. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Ordena los dados según su tamaño. 		



PERÚ

Ministerio
de Educación

I.E. N° 1372 – LOS
CLAVELES

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

La directora de la institución educativa N° 1372 Los claveles – del Distrito 26 de Octubre – Piura.

HACE CONSTAR

Que la investigadora EDQUÉN JIMÉNEZ Rosa Yamili, identificada con DNI N° 47775997, estudiante de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote de la carrera profesional de Educación Inicial, se le autoriza para que realice la aplicación y desarrollo del trabajo de investigación en nuestra institución Educativa N° 1372 “LOS CLAVELES” DISTRITO 26 DE OCTUBRE – PIURA con el tema “EL JUEGO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° “1372” DEL DISTRITO VEINTESEIS DE OCTUBRE – PIURA 2019.

Se le expide la presente para fines que crea conveniente.

Piura, 17 de junio del 2019.

