

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**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.**

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

AUTORA:

TILIRIO OSTOS, AIDA CELESTINA

ASESOR

PADILLA MONTES TIMOTEO AMADO

HUARAZ – PERÚ

2019

Título de la tesis

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

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

.....
Mgtr. Richard Josué Cruz Gonzáles
PRESIDENTE

.....
Mgtr. Lourdes Mayela González Suarez
SECRETARIA

.....
Mgtr. Natalia Albertina Tarazona Cruz
MIEMBRO

DEDICATORIA

Con mucho amor y cariño para mi hija,
Analy Danesy por ser el motivo de mi
formación profesional.

AIDA

AGRADECIMIENTO

A los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, por su participación en el desarrollo del presente estudio.

Asimismo, a la directora y personal docente de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, por su apoyo y colaboración de manera desinteresada durante en desarrollo de la investigación.

También, al personal docente de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por su profesionalismo y sus acertadas orientaciones durante mi formación profesional

RESUMEN

El estudio realizado tuvo como objetivo general determinar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la capacidad de seriación en los niños 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño pre experimental con pretest y posttest aplicado a un solo grupo de estudio. La población estuvo conformada por 14 niños y niñas y se utilizó el muestreo censal, es decir, la misma cantidad de la población. Para el recojo de información se sirvió de la observación estructurada y el instrumento aplicado fue la escala de estimación, la cual estuvo conformada de 20 ítems, referidos a las dimensiones de la variable dependiente. Su validación fue hecha por juicio de expertos y su confiabilidad a través del Alfa de Cronbach. A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, las tablas de frecuencia para desagregar dimensiones y los gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). Finalmente, los resultados que se evidencian en la tabla y el gráfico 10 de la prueba de T de Student confirman que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

Palabras Clave: Juegos, juegos tradicionales, seriación

ABSTRACT

The general objective of the study was to determine that traditional games as a strategy improve the capacity of seriation in children 5 years of the Initial Educational Institution N° 256 "Virgen del Carmen", Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. The methodology used was the quantitative approach, experimental type and pre experimental design with pretest and posttest applied to a single study group. The population consisted of 14 boys and girls and census sampling was used, that is, the same amount of the population. For the collection of information, structured observation was used and the applied instrument was the estimation scale, which consisted of 20 items, referring to the dimensions of the dependent variable. Its validation was made by expert judgment and its reliability through Cronbach's Alpha. From the data obtained, frequency tables were used as analysis methods to disaggregate dimensions and graphs to observe the characteristics of the data or variables, statistics, frequency distribution and hypothesis testing (Student's T). Finally, the results shown in the table and graph 10 of the Student's T test confirm that traditional games improve the ability of seriation in children of 5 years of the Initial Educational Institution No. 256 "Virgen del Carmen", Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

Keywords: Games, traditional games, seriation

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS.....	ii
HOJA DE FIRMA JURADO	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	xi
I. Introducción.....	1
1.1. Planteamiento de la línea de investigación.....	3
1.1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Objetivos de la investigación.....	7
1.3. Justificación de la investigación.....	8
II. Revisión de literatura.....	9
2.1. Antecedentes.....	9
2.2. Bases teóricas Científicas.....	14
2.2.1. Teorías que fundamente el estudio.....	14
2.2.2. Los Juegos tradicionales	15
2.2.2.1. El Juego	15
2.2.2.2. Importancia del juego	16
2.2.2.3. Concepto de juegos tradicionales	16
2.2.2.4. Principio en las que se fundamentan los juegos tradicionales.....	17
2.2.2.5. Importancia de los juegos tradicionales.....	19
2.2.2.6. Funciones que cumplen los juegos tradicionales.....	20
2.2.2.7. Fases didácticas de los juegos tradicionales.....	21
2.2.2.8. Tipos de juegos tradicionales.....	21
2.2.2.9. Dimensiones de los juegos tradicionales.....	25

2.2.3. La seriación.....	26
2.2.3.1. La Matemática.....	26
2.2.3.2. El aprendizaje de las habilidades matemáticas.....	27
2.2.3.3. Importancia de la matemática en educación inicial.....	27
2.2.3.4. Concepto de la seriación.....	28
2.2.3.5. Propiedades fundamentales de la seriación.....	29
2.2.3.6. Etapas de la seriación.....	29
2.2.3.7. Niveles de la seriación.....	30
2.2.3.8. Importancia de la seriación para el niño.....	31
2.2.3.9. Dimensiones de la seriación.....	32
2.3. Bases conceptuales.....	33
III. Hipótesis.....	34
3.1.Hipótesis General.....	34
3.2.Hipótesis Específicas.....	34
IV. Metodología.....	35
4.1.Diseño de investigación.....	35
4.2. Población y muestra	35
4.3. Definición y operacionalizacion de variables e indicadores.....	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
4.5. Plan de Análisis.....	38
4.6. Matriz de consistencia.....	40
4.7. Principios éticos	41
V. Resultados.....	42
5.1. Resultados.....	42
5.2. Análisis de resultados.....	55
VI. Conclusiones.....	59
Aspectos complementarios.....	62
Referencia bibliográfica.....	63
Anexos.....	66
- Instrumento de recojo de información	

- Base de datos
- Validación del instrumento
- Constancia de aplicación
- Sesiones de aprendizaje
- Fotografías

INDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

TABLAS

Tabla N° 01: Nivel alcanzado en el desarrollo de la capacidad de seriación por los niños de 5 años en el pre test y pos test, 2018.....	42
Tabla N° 02: Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión diferenciación por los niños de 5 años, 2018.....	44
Tabla N° 03: Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión ordena por los niños de 5 años, 2018.....	46
Tabla N° 04: Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión número de elementos de seriación por los niños de 5 años, 2018.....	48
Tabla N° 05: Prueba de hipótesis general.....	50
Tabla N° 06: Prueba de hipótesis específica 1.....	51
Tabla N° 07: Prueba de hipótesis específica 2.....	53
Tabla N° 08: Prueba de hipótesis específica 3.....	54

GRÁFICOS

Gráfico N° 01: Nivel alcanzado en el desarrollo de la capacidad de seriación por los niños de 5 años en el pre test y pos test, 2018.....	42
Gráfico N° 02: Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión diferenciación por los niños de 5 años, 2018.....	44
Gráfico N° 03: Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión ordena por los niños de 5 años, 2018.....	46
Gráfico N° 04: Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión número de elementos de seriación por los niños de 5 años, 2018.....	48
Gráfico N° 05: T de Student del objetivo general.....	50
Gráfico N° 06: Prueba de hipótesis específica 1.....	52
Gráfico N° 07: Prueba de hipótesis específica 2.....	53
Gráfico N° 08: Prueba de hipótesis específica 3	54

I. INTRODUCCIÓN

El estudio realizado tuvo como título “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”, como producto de las observaciones que se han realizado en las actividades de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial; lo mismo que generó una preocupación por las limitaciones que presentaban en la seriación de objetos, figuras, cosas de su entorno inmediato.

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, dentro de su rol fundamental establece que la realización de las investigaciones deben originarse relacionado a la línea de investigación, la cual es: intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio- cognitivo, estas están orientadas al desarrollo de aprendizajes en los estudiantes de Educación Básica Regular a nivel nacional; como parte del proceso de obtención del título profesional.

En la actualidad, el acceso a los conceptos matemáticos, está condicionado de un largo proceso de abstracción, el cual se inicia en la etapa pre escolar, con la construcción de nociones fundamentales. Por lo mismo, es de vital importancia el dominio de las primeras estructuras conceptuales como son la seriación, clasificación, conteo, etc., las que más tarde consolidarán una capacidad más compleja referida a los números. Dicha construcción es de manera muy lenta, partiendo de las experiencias que le brindan en la interacción con los seres y objetos de su entorno circundante, las mismas que le permitirá establecer semejanzas y diferencias.

La seriación en el niño de edad preescolar genera una situación problemática porque, no están acostumbrados a llevar un orden, es decir, seriar las cosas o acciones, ya sea de forma creciente o decreciente. (Capiz, 2005)

Sin embargo, estas pueden ser superadas si se planifica una serie de acciones adecuadas al contexto tanto interno como externo. Así lo sostiene Castro (1997) cuando manifiesta que las actividades de seriación se pueden experimentar y trabajar con diferentes ordenaciones, tanto con material de su entorno como material elaborado deliberadamente. Estas actividades facilitan el uso posterior de la sucesión numérica para ordenar objetos, el trabajo con sucesión numérica y los aspectos ordinales del número natural. (p. 333)

El problema general fue, ¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia influyen en la mejora de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho – Antono Raimondi, 2018?

Como objetivo se formuló; determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia que influyen en la mejora de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho – Antono Raimondi, 2018.

El presente trabajo de investigación quedó justificado, ya que en la parte teórica se fundamentará y complementará información referida a la importancia de la seriación; con respecto a la parte práctica, esta estrategia se erige como novedosa para el aprendizaje en el área de matemática.

Esta investigación utilizó la siguiente metodología: el estudio fue de carácter cuantitativo, ya que se trabajó con la tabulación de datos numéricos; el tipo, experimental porque se manipuló una variable de estudio para analizar su influencia en otra; y el diseño fue de carácter pre experimental con pre test y pos test. La población estuvo conformada por 14 niños y niñas y la muestra fue censal, es decir, integrada por los 14 niños y niñas de 05 años. Luego se elaboró la matriz de operacionalización de variables, esta sirvió de guía para diseñar el instrumento denominado escala de estimación, que fue validada a través de juicio de expertos y su confiabilidad se hizo mediante del Alfa de Cronbach.

En cuantos a los resultados fueron los siguientes: en el pre prueba el 64% (09) de alumnos se ubicaba en el nivel inicio, el 36% (05) en el nivel regular y ninguno 00% (00) en los niveles alcanzado o destacado: a diferencia del pos test donde el 43% (06) alumnos están en el nivel destacado, 57% (08) en el logro alcanzado y ninguno 00% (00) en los niveles inicio o proceso.

Luego de estos resultados se llegó a concluir que los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho, Antonio Raimondi, 2018, esto se comprobó a través de la prueba de T Student.

1.1. Planteamiento de la línea de investigación

1.1.1. Planteamiento del problema

La primera etapa de la vida escolar de un niño tiene como propósito el desarrollo de sus capacidades, conocimientos, actitudes y/o comportamientos (competencias) en las diferentes áreas del aprendizaje humano, estos le servirán para su desenvolvimiento en las próximas etapas de su vida académica.

Dentro de múltiples áreas, existe una que es fundamental en el inicio de su aprendizaje, denominada matemática, la cual permitirá que los niños utilicen “el número como memoria de la cantidad (Relacionada con el aspecto cardinal); también, como memoria de la posición (Aspecto ordinal) y para anticipar resultados, para calcular (Aspecto de operar)” (Kahvedjian, 2019)

Sin embargo, el desarrollo de las matemáticas ha ido decayendo en los países latinoamericanos, evidencia de ello son los resultados de la Evaluación PISA donde se visualiza que Chile y Uruguay son los países con mejores resultados en Latinoamérica, seguidos por México y Costa Rica. Colombia y Perú tienen resultados relativamente

similares, mientras que República Dominicana tiene los desempeños más bajos. Sin embargo, todos se ubican en el nivel 2 a menos. (p.81)

Ante esta situación descrita es necesario que se diseñen o elaboren estrategias para el uso adecuado del juego en los procesos de enseñanza que estimulen el desarrollo de habilidades lógicas – matemáticas, ya que así será más atractivo y, a la vez, despertará el interés por esta área.

Con respecto al ámbito nacional, Vegusti y López (2015) sostiene que los juegos y juguetes tradicionales en las zonas consideradas como rurales, se encuentran en estrecha relación con la naturaleza y el ecosistema marcados de un modelo cíclico por las estaciones, el clima y las horas del día. Los niños desde temprana edad desarrollan su creatividad e imaginación generando procesos de aprendizaje y socialización ligados a la cultura.

Hoy en día, las matemáticas vienen siendo consideradas como un lenguaje universal, que le permite comunicar ideas, comprender al mundo y de manera que se pueden vincular con todo aquello que les rodea. Por lo mismo que impacta en los diferentes campos de la ciencia, la tecnología, la medicina, la economía, educación; a esto se puede incluir el mismo desarrollo de las sociedades humanas.

Como se visualiza, en las zonas rurales del Perú, los juegos que realizan los niños y niñas son variados, las mismas que son desarrollados de acuerdo a las estaciones que con cierta particularidad se presentan en cada contexto; algunas veces el clima y las actividades que realizan marcan la variedad; en algunos casos un mismo juego presente diferentes denominaciones o nombres atribuidos en cada contexto; pero las reglas siguen siendo las mismas.

Por otra parte, Lachi (2015) manifiesta que en la provincia de Maynas, Región Loreto un 75% de niños no desarrollan las habilidades matemáticas de conteo; puesto que tienen dificultades para contar objetos siguiendo un orden secuencial.

Esto indica que muchos niños y niñas no desarrollan actividades lúdicas que posibilite desarrollar sus habilidades matemáticas, dentro de los cuales está el conteo. En la mayoría de los casos estas habilidades son enseñadas de manera mecánica y de manera frontal, memorística.

De acuerdo a las informaciones de Evaluación Censal de Estudiantes (ECE, 2016) en la UGEL Antonio Raimondi, se identificó que correspondiente al 2° grado de educación primaria, en el área de matemática el 45% de estudiantes no lograron los aprendizajes esperados para el III ciclo, solo logra realizar tareas poco exigentes respecto de lo que se espera para este ciclo. El 44.2% de estudiantes lograron parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo; se encuentran en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. Mientras que el 10.8% de estudiantes lograron los aprendizajes esperados para el III ciclo y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del ciclo siguiente.

Se evidencia que el aprendizaje de la matemática muy probable que tiene sus raíces en el nivel I y II ciclo de su preparación; es decir en el nivel de educación inicial; cuyos probables factores están en la metodología aplicado por las docentes de aula, que corresponde al área de matemática; así como el apoyo brindado de parte de los padres de familia en casa.

a) Caracterización del problema

De manera específica, en la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, durante las observaciones a las actividades de aprendizaje se visualizó limitaciones referidas a que los niños y niñas de 5 años de edad no pueden construir y verbalizar el orden de una serie: por su forma, tamaño, haciendo combinaciones; utilizando objetos y material representativo de su entorno; asimismo, no establecen secuencias o sucesiones por su color utilizando los objetos de su entorno y material representativo; no

ordenan objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado, utilizando material estructurado y no estructurado, verbalizando los criterios de ordenamiento, entre otros. Esto queda evidenciado por los resultados del pre test donde los resultados fueron los siguientes: el 64% (09) de alumnos se ubicaba en el nivel inicio, el 36% (05) en el nivel regular y ninguno 00% (00) en los niveles alcanzado o destacado

Las causas posibles están relacionadas con la metodología implementada por la docente de aula; los espacios donde realiza las actividades de aprendizaje; el limitado apoyo de sus padres para realizar actividades de seriación; desconocimiento de los padres de familia sobre la importancia del desarrollo de capacidades básicas de la matemática en sus primeros años de vida escolar.

b) Enunciado del problema

Luego de la situación problemática expuesta se formularon las siguientes interrogantes de investigación:

Problema general:

- ¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia influyen en la mejora de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018?

Problemas específicos:

- ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales como estrategia en la dimensión diferencia de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018?

- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la dimensión ordena de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho - Antonio Raimondi, 2018?

- ¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia en la dimensión número de elementos de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho- Antonio Raimondi, 2018?

1.2. Objetivos de la investigación.

Después de los problemas de investigación formulados, se generaron los objetivos:

Objetivo general.

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

Objetivos específicos

- Estimar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia en la dimensión diferencia de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

- Medir la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la dimensión ordena de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

- Verificar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia en la dimensión número de elementos de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018

1.3. Justificación de la investigación

Toda investigación debe ser cimentada en base a su utilidad o aporte, por ende, esta tesis se justifica por las siguientes razones:

En lo teórico porque parte de la idea que el desarrollo de las habilidades de seriación viene a ser un proceso paulatino que lo construye el niño a partir de sus experiencias que tiene en la interacción con los objetos y seres de su entorno; en esta interacción se crea relaciones mentales; así como las comparaciones donde se establece semejanzas y diferencias de sus características para seriarlos, secuenciarlos y cuantificarlos.

En lo práctico porque el estudio surge como una necesidad de dar solución al problema referido con el aprendizaje de la seriación de los niños y niñas de 5 años de edad; por lo mismo, que los juegos tradicionales surgen como una alternativa de solución de carácter metodológico; que además servirá como un apoyo a las docentes y quienes se inician en la práctica pre profesional con niños del nivel de educación inicial.

En lo metodológico porque el estudio realizado sobre juegos tradicionales y capacidad de seriación, cuenta con instrumentos de recolección de datos válidos y confiables; las mismas, que pueden ser utilizadas en otras investigaciones educativas; además que el estudio servirá como un antecedente a quienes se incursionan en la investigación educativa en el nivel de educación inicial.

En lo social, ya que la investigación surge como una necesidad de solucionar las dificultades del aprendizaje de los estudiantes del nivel de educación inicial, por lo mismo que tuvo aceptación de los padres de familia, docentes y estudiantes que fueron participen es el estudio.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Para realizar esta investigación se consultó y revisó diversos trabajos de investigación y se seleccionó aquellos que guardan relación con nuestras variables de estudio, estas son:

A nivel Internacional

Torres (2013) en su trabajo de investigación titulado “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer y cuarto grado de educación básica de la ciudad de Latacunga” desarrollado en la Universidad Técnica de Ambato tuvo como objetivo: Determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas con los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi. En esta investigación se utilizó el enfoque cuantitativo y el nivel de investigación descriptivo. Se trabajó con una muestra de 60 niños y niñas y se suministró como instrumento el cuestionario. En esta tesis se concluyó que: existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad son muy poco practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet. Asimismo, los estudiantes si tienen conocimiento de algún tipo de juego tradicional por lo que está interesado en practicar el desarrollo de los mismos para ver la importancia y el entretenimiento que tiene cada uno de ellos.

Del Rio (2013), en su trabajo de investigación “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar” realizado en la Universidad

de la Rioja tuvo como objetivo: fomentar las relaciones sociales y la integración del alumnado inmigrante a través de los juegos tradicionales internacionales. Se empleó el enfoque cualitativo y el nivel explicativo. La muestra estuvo conformada por 45 estudiantes y se aplicó como instrumento el cuestionario. En esta tesis se concluyó que: el uso de juegos tradicionales puede ser utilizado dentro de un abanico de posibilidades. Los juegos tradicionales son elementos enriquecedores y de aprovechamiento del tiempo del ocio, la integración y socialización del alumnado inmigrante y la valoración de otras culturas diferente a la nuestra.

A nivel nacional

Lachi (2015) en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de cinco años”; que fue realizado en la Universidad San Ignacio de Loyola, el propósito de esta investigación fue: diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 404 de la comunidad de Moralillo, distrito de San Juan Bautista, región Loreto. En esta investigación se utilizó el enfoque cuantitativo y el tipo experimental. Se empleó una muestra de 24 niños y niñas, cuyo instrumento fue la guía de observación. Se concluyó que: las estrategias de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera muy divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseña a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad donde viven. Además, el desarrollo de la matemática favorece el desarrollo del pensamiento crítico, de manera que los niños aprenden a resolver cualquier problema en situaciones de su vida diaria.

Torres (2012) en su estudio referido a “Operaciones de seriación y clasificación en niños de 5 años de instituciones educativas estatales y privadas de Callao” realizado en la Universidad San Ignacio de Loyola tuvo como objetivo: Comparar las operaciones de seriación y clasificación entre los alumnos de 5 años de una institución educativa estatal y otra privada del Callao. En esta tesis se utilizó el paradigma cuantitativo y el nivel descriptivo comparativo. Como instrumento se aplicó la batería de pruebas operativas FORCAB. Se concluyó que: existe diferencias significativas en las operaciones de clasificación y seriación. La gran mayoría de los niños de las instituciones privadas y estatales tienen dificultades para desarrollar la operación de seriación.

Benites y Solano (2016) en su trabajo de investigación titulado, “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, Trujillo” tuvo como objetivo general: Aplicar el programa RECICLAEDUCA para desarrollar las operaciones matemáticas de clasificación y seriación en niños de 4 años de la I.E. 215 de la Urb. Miraflores de la ciudad de Trujillo. Para esta investigación se empleó el enfoque de tipo cuantitativo y nivel experimental en una muestra de 27 niños y niñas. En esta investigación concluyó que: se pudo comprobar que la aplicación del programa Reciclaeduca desarrolla las operaciones matemáticas de clasificación y seriación, en los estudiantes de educación inicial de 4 años, esto demuestra que, mediante desarrollo de programas, se puede desarrollar el pensamiento lógico y el pensamiento matemático en los niños y niñas, objeto de estudio. Asimismo, mediante el uso de material reciclable para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, es decir el uso de material concreto han logrado desarrollar nociones de clasificación y seriación; así como, agrupar personas, objetos y formas geométricas con uno o más atributos, verbalizando el criterio de agrupación; establece relaciones de seriación por forma, por tamaño.

Vegusti y López (2015) en su investigación titulada, “Influencia socio cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en el colegio del distrito de Chiguata, Arequipa” desarrollada en la Universidad de San Agustín tuvo como objetivo: Determinar el grado de “Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del Distrito de Chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013”. Este estudio fue de tipo cualicuantitativo y diseño no experimental. Se trabajó con una muestra de 62 niños y niñas y se utilizó como instrumento el cuestionario. En esta investigación se concluye que: los juegos tradicionales determinan la vida del ser humano, a través de ello mantenemos e intercambiamos las primeras relaciones sociales y culturales, las cuales nos ayudan a determinar nuestra conducta frente a la sociedad. Los juegos tradicionales ayudan a los niños a poseer una percepción más clara de lo bueno y lo malo, estas son aprendidas por las normas que se establecen en el juego.

Arias y García (2016) en su tesis titulada, “Juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de pre escolares de la institución educativa el Jardín de Ibagué” realizada en la Universidad privada Norbert Wiener tuvo como objetivo: Determinar de qué manera los juegos didácticos influye en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015. En esta investigación fue de tipo aplicada y nivel explicativo. La muestra de estudio fue la población muestral o censal, estuvo conformada por 60 niños y niñas. Se concluyó que: los juegos didácticos influyen en la destreza mental de seriar de los niños de pre escolares porque hace que los niños reconozcan en una serie patrones, construyan series bien sea a partir de patrones dados por el docente o definidos por ellos mismos. Asimismo, los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de pre escolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.

Yarasca, L. P. (2015) en su trabajo de investigación denominada, “Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área lógico matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco” realizada en la Pontificia Universidad Católica de Perú, tuvo como objetivo: Identificar las estrategias metodológicas que se implementan en la enseñanza del área de lógico matemática en las aulas de 3 años de las Instituciones educativas “A” y “B”. Esta investigación fue de tipo cuantitativo y nivel descriptivo; se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. Se concluyó que: todas las docentes observadas utilizan y tienen a su disposición variados materiales estructurados y no estructurados para posibilitar un aprendizaje significativo en cuanto a las nociones del área lógico matemático. Además, se refleja una falta de conocimiento teórico por parte de las docentes de las instituciones observadas, debido a que las sesiones de trabajo no guardan relación con las respuestas dadas en las entrevistas.

A nivel regional

Huamán (2017) en su trabajo de investigación titulada, “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017” en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, tuvo como objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Este estudio fue de tipo cuantitativo, nivel experimental y diseño pre experimental; se trabajó con una muestra de 24 niños y niñas; se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación. En esta investigación se concluyó que: los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años en

la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017; en la prueba de entrada, el 79% se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel en proceso. En la prueba de salida el 79% se ubican en el nivel logro alcanzado y un 21% se ubican en el nivel logro destacado.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Teorías que fundamentan el estudio

a) Teoría Histórico Cultural de Vygotsky.

Según Vigotsky (1979) considera que; “el juego para el niño viene a ser un medio más eficaz para construir aprendizajes; es el alimento de sus emociones por lo mismo se considera como fuente de su desarrollo”

Por esta razón, el juego a la actividad que realiza el niño, solo o con sus pares, simboliza personajes que los crea tomando en cuenta su entorno del hogar, de su comunidad o su aula. Al jugar utiliza un lenguaje que fue aprendido en contacto con los demás en su casa o la escuela; sigue normas que le enseñaron y va aprendiendo otras que sus pares las proponen como parte del juego.

b) La Teoría Cognitiva de Piaget.

Para Piaget (1985) indica que; “el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego incentiva y el descubrimiento, ayuda a resolver problemas” (p.245)

Por lo tanto, el juego como estrategia utilizada en el aula cumple un rol fundamental en la enseñanza de la matemática, por medio del cual el niño puede explorar diferentes características de los objetos, pueden clasificarlos, ordenarlos utilizando diferentes

critérios que los mismos niños pueden crear y recrear en una interacción con los seres y objetos de su entorno.

Asimismo, fundamenta su teoría, que el aprendizaje se apoya en la acción del individuo, conduciéndolo progresivamente a la elaboración del conocimiento del mundo que lo rodea. Esta construcción lo puede realizar a través de la abstracción empírica y la abstracción reflexionante.

2.2.2. Los Juegos tradicionales

2.2.2.1. El Juego

Lachi (2015) menciona que; “El juego es la actividad más agradable y placentera para el niño, fortalece sus experiencias, sus expectativas y aprende de manera significativa” (p. 44)

Por lo mismo, el juego en la pedagogía moderna es muy indispensable en el campo de la educación, ya que se relaciona con la edad del niño, por lo tanto, no debe estar ausente de las actividades que realiza diariamente.

Por otra parte, Zabalza (2006) considera que el juego; “es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida; no admite exigencias externas, el participante debe sentirse libre de actuar como quiera” (p. 122)

Entonces de acuerdo a punto de vista del autor, el juego viene a ser una actividad surgida desde el interior del propio niño, como producto de una necesidad de manera espontánea, no debe ser forzado sino pierde interés el niño; según sus necesidades van creando ciertas reglas y van asumiendo responsabilidades.

2.2.2.2. Importancia del juego

Ministerio de Educación (2008) considera que; “el juego es una estrategia muy valiosa porque permite al niño desenvolverse con libertad, orden y autonomía, le motiva escoger alternativas de solución a resolver sus problemas; el niño explora, manipula, asume roles, confronta ideas sin la necesidad del adulto” (p.69)

Por su parte Allvé (2003) menciona que; “La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas; por medio del juego revela el carácter, defectos y virtudes, hace que se sientan libres, dueño de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrolla sus calidades” (p.20)

Entonces, cuando juega el niño, muchas veces lo hace en silencio sin llamarnos, algunas veces no pide ayuda a otros; pues está en juego el interés que tiene, demuestra de manera su capacidad de suficiencia para poder organizarse y de manera puede tomar decisiones de manera autónoma. Algunas veces se siente animados a ejercitar un lenguaje, que se va adoptando del medio que le rodea, va descubrir nuevas realidades, aprende y demuestra lo que ha aprendido.

2.2.2.3. Concepto de juegos tradicionales

Según Franco (2013) considera que; “Los juegos tradicionales son acciones o actividades voluntarias que se realizan con determinados propósitos, espacio y lugar; la docente está en la capacidad de orientar y guiar a los niños a lograr sus metas según el propósito planteado” (p. 45)

Asimismo, Ortega (2000) afirma que; “El juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20)

En este caso el autor nos hace ver, que el juego está relacionado con la naturaleza, cuyos actores son los niños donde hacen uso de su imaginación y creatividad para expresar sus sentimientos, deseos y experiencia; cuando lo hacen con otros de su propia edad o la compañía del adulto.

Morera (2009) indica que; “forman parte inseparable de la vida de la persona, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, son una expresión social y cultural de la adaptación el ser humano en relación con su entorno” (p.2)

En este contexto el juego tradicional es aquello que persiste desde tiempos remotos, surgidos como una expresión de la propia necesidad de las personas, fueron transmitidas de generación en generación muy posible con algunos cambios; algunos están muy ligados con la historia, la cultura de los pueblos y las mismas tradiciones de un pueblo, país o una nación.

2.2.2.4. Principio en las que se fundamentan los juegos tradicionales

Los principios que fundamentan os juegos tradicionales son los siguientes:

- A) El principio de la integralidad.** Este principio reconoce el trabajo pedagógico de manera integral y considera al educando como ser social y único en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural. Las mismas que, implica que toda acción educativa debe abarcar todas las dimensiones del desarrollo del estudiante: los cognitivo, social, afectivo, espiritual, motriz, espiritual entre otros; de esta manera se afianza los niveles de humanización para que puede desenvolverse dentro de la sociedad como una persona libre y con pleno ejercicio de sus derechos.

Según, Del Rio (2013, p.47) considera que la nutrición, la estimulación, amor y la interacción con sus progenitores es fundamental para que los niños se desenvuelvan en los diversos ámbitos de la vida.

B) Principio de participación. Reconoce la organización y el trabajo en grupo como un espacio adecuado para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales; por parte de los educandos, docentes, la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenecen. Este hecho le posibilita desarrollar habilidades que de alguna manera les sirve para cohesión, el trabajo grupal, la construcción de los valores y normas sociales, el sentido de pertinencia y compromiso grupal. Los mismo que, genera conciencia de pertenencia familiar, la sociedad y el estado.

C) El principio de lúdica. Reconoce que el juego es un componente dinamizador de la vida del educando; por lo mismo, ayuda la construcción de conocimientos, la construcción de su mundo físico y social. Desarrolla si iniciativa propia, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, va construyendo y apropiándose de las normas que les sirve para la convivencia. Asimismo, reconoce que el gozo, entusiasmo, el placer de crear y generar significados, hacen que el niño construya habilidades sociales que implican desarrollo de su personalidad, que más tarde les servirá para la convivencia social.

Para desarrollar este principio se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, interesado en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute. El niño necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente. Esto se

logra en la medida en que le sea posible recrearse, desarrollar su imaginación e intuición, liberar y reconocer su expresividad, desarrollar habilidades, intercambiar sus puntos de vista, reconocer y apreciar su patrimonio cultural, conocer su historia.

La aplicación de estos principios genera en el niño el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y asimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones, esta posibilidad de comunicación se la brindan sus pares, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas.

2.2.2.5. Importancia de los juegos tradicionales

Para Lachi (2015) considera que: “los juegos tradicionales son importantes porque incorporan la cultura popular al accionar educativo ya que es un medio para preservar las costumbres y tradiciones; es decir todo el patrimonio cultural de una comunidad” (p. 122)

De manera que, una práctica ordenada, secuenciada y priorizada puede convertirse en una estrategia potencial que posibilite el desarrollo de las habilidades matemáticas de manera más divertida, el niño hace uso de su creatividad, experimenta en nuevas situaciones; así evitará el cansancio y el aburrimiento. Además, la responsabilidad de la docente está en la adecuada selección de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas.

Trautmann (2000) sostiene que; “Satisfacen las necesidades básicas de los niños, aunque en este mundo globalizado existen juegos más tecnificados; sin embargo, los juegos tradicionales permiten a los niños mantener una relación cordial y participativa con los demás miembros de la comunidad” (p.145). Por otra parte, Franco (2013) indica que; “Los juegos tradicionales es una de los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, a

través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber popular, el desarrollo de su lengua” (p. 78)

La Vega (2000) menciona que; “los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, mediante los cuales evocamos hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura que se trasmite de generación a generación” (p.58)

El mismo hecho de que genera una alegría y una satisfacción muchas veces es la razón fundamental para poder considerarlo como una estrategia didáctica para ser implementado en las aulas durante las actividades de aprendizaje de los niños y niñas. Asimismo, la práctica de estos juegos tradicionales posibilita en el niño la identificación con su cultura desde temprana edad, utiliza el lenguaje utilizado propio de la comunidad, las reglas asumidos por los mismos participantes de manera consensuada. Además, estimulan los sentidos, el desarrollo psico-motor, que posteriormente las habilidades de lectura, escritura y las operaciones matemáticas.

2.2.2.6. Funciones que cumplen los juegos tradicionales.

Meneses y Monge (2001) indican que: “por el juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos; además, contribuye en su desarrollo físico, su desarrollo cultural y emocional” (p. 115).

En la actividad con los niños puede ser aplicada en casi todas las actividades de la cotidianidad al interior de las comunidades. Por lo que el juego con muñecas, giran sobre un principio fundamental del mundo andino que es la reciprocidad, ya que pretende que el niño o niña aprendan que es la crianza mutua de la vida. Lo que se le transmite a la niña es que la mujer es la criadora, es decir la que engendra, la que alberga en su ser a otro ser, de quién brota la vida, y por ello, tiene características peculiares que la

diferencian del hombre. Sin embargo, la mujer-madre necesita del padre, ambos producen procreación y crianza, por lo que el saber de la crianza, de la protección de la familia, del cuidado de los recursos, de la satisfacción de las necesidades, de los cariños y arrullos, todo esto es propio de cada familia, cada comunidad y cada sociedad.

Además, para el niño andino con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego andino es una salida para liberar esos sentimientos.

2.2.2.7. Fases didácticas de los juegos tradicionales

Según Artigue (2000) los juegos tradicionales; “siguen la siguiente secuencia.

- a) Introducción. Comprende los pasos o acciones que posibilitan iniciarse al juego, esto incluye los acuerdos o convenios que se logran establecer normas o tipos de juegos.
- b) Desarrollo. Se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las mismas reglas de juego.
- c) Culminación. Es cuando el jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, que demuestre un mayor dominio de contenido o desarrollo de habilidades” (p.25)

2.2.2.8. Tipos de juegos tradicionales

Dentro de los juegos tradicionales tenemos:

- a) **Kullu sutay.** (4 a 20 niños); el juego consta en estar divididos en dos grupos iguales, los cuales tendrán que jalarse entre sí, tratando de mantener la cantidad inicial de niños que el inicio. Pero si el equipo contrario logra jalar a uno de los niños este se ira acomodando en el equipo contrario.

b) Liguitas. El juego consiste en que dos niñas se pongan de un extremo al otro, con el hilo puestos en el tobillo y estirándolos bien, luego el tercer participante se pondrá entre ellas al medio y empezara a saltar de un lado a otro.

Pérez (2014) indica que el juego de la soga “rodea dos niñas dejando un espacio central. Primero sostienen la soga a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. Luego, la soga va subiendo a las rodillas, la cintura y los hombros. (p.9)

c) La gallinita ciega. Se realiza en el patio, el salón; se necesita un pañuelo, se necesita un grupo. se inicia cuando se sortea al jugador que será la gallinita ciega. Se pone al medio, con el pañuelo se venda los ojos; los demás jugadores forman un circulo a su alrededor. Empieza cuando la gallinita pregunta ¿Dónde estás? y el grupo responde date cuatro vueltitas y me encontraras; La gallinita se da 4 vueltas y todos los compañeros caminan a su alrededor. La gallinita si logra tocar dirá quién es; si adivinó su nombre la persona hace el papel de gallinita y así continua el juego.

d) Ratapuchi. (escondidas). Se realiza en el patio, no es necesario material alguno, pueden participar pequeños grupos. Se da inicio con el sorteo del niño encargado de buscar a sus compañeros escondidos. El escogido se queda con cara a la pared contando números hasta 10, mientras los otros se esconden, al terminar de contar sale a buscar; si encuentra a uno o a todos, el juego termina y el niño o niña que fue encontrado será el encargado de buscar, se repite el juego.

Es uno de los más tradicionales más sencillos de nuestra infancia y que como su propio nombre indica consistía en esconderse y que no te vean. Lo hacían todos menos uno que debía buscar por todas partes para dar con el resto.

e) **Chiptash con pushpu.** Este juego consiste en golpear las chiptash de pushpu de los demás cada jugador en su turno correspondiente. El jugador tendrá que sacar los pushpus de los adversarios para poder ganar debe sacar la mayor parte que sea necesario así para que gane y sea el ganador del juego. Normas: Cada jugador podrá ir a golpear cualquier pusu. Turno a otro jugador. Si un pushpu cae en sitio golpeando ya se lo lleva.

f) **Trompo.** Granados (2014) indica que “es un artefacto que se ha visto inmerso en las relaciones sociales de los niños, compartiendo trucos, compitiendo y haciendo apuestas. Una posible razón por la que este juego siga existiendo, es su versatilidad” (p.45).

Está hecho de madera y lo elaboran los carpinteros, consiste en que se debe enrollar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentando que baile. Hay diferentes trucos mientras el trompo se mantenga girando en el suelo y levantarlo con la mano, para que se mantenga girando en la mano, el trompo también se juega dentro en un círculo marcado en el suelo y realiza el juego en grupo, para que gane el quien haga más marcas al trompo en el círculo. Se pone una moneda en el centro del círculo marcado en el suelo, el jugador que logre sacar la moneda gana.

g) **Corrida de toros.** Consiste en que los jugadores eligen al toro, los demás son toreros y juegan con sus chompas toreando al toro y este tiene que cornearle hasta tumbarlo

para que pierda y así sucesivamente hasta que no quede ningún torero.

h) Muñecas hechas de chompas. Consiste en que las niñas fabrican sus muñecas envolviendo con sus chompas hasta formar una muñeca y a este lo ponen ropitas, hasta les dan de comer para que se alimenten, luego de hacer eso se lo cargan con sus llicllas en su espalda, lo tratan como si fuera un bebe de verdad.

i) Gato y ratón. Lugar patio o el aula, no necesita de ningún material, se requiere un grupo de niños y niñas; se inicia cuando los niños escogen al gato y otro al ratón. Forma el círculo colocando al ratón dentro del círculo y al gato fuera del círculo.

Se inicia con el diálogo, el ratón toca la puerta y pregunta ¿Está el ratón? y la puerta responde no está; el ratón pregunta ¿A qué hora estará? le responde a las 5, y todos giran como la manecilla del reloj contando, a la una, a las dos, a las tres, a las cuatro y a las cinco. Vuelve a preguntar el gato ¿está el ratón? La puerta responde si está, Ratoncito te llama el gato. El ratón pregunta ¿qué me traes...? El gato responde una tajada de queso. El ratón dice quiero más y abre la palma de la mano y el gato le da una palmada en la mano y se inicia la persecución. El ratón huye por dentro de la cadena del círculo; cuando es alcanzado el ratón termina el juego e inicia otro gato y ratón.

j) Las ollitas. Se puede realizar en el patio o el aula, se requiere de un grupo de niños y niñas. Se inicia cuando se escogen al comprador y vendedor. los demás se ponen en posición de cuclillas agarrándose la mano entre las piernas y cada participante tiene el nombre de un objeto de cocina. el comprador toca la puerta del vendedor y pregunta ¿Vende olla para arroz? , respuesta sí; pregunta el comprador ¿Cuánto cuesta? vendedor responde veinte soles. El comprador dice ¿Me puede hacer una

rebaja a 15 soles? vendedor responde si, llévela. entonces el comprador y vendedor se encargan en balancear al objeto comprado cantando el nombre de los meses (enero febrero, marzo...etc.) así se sabe cuánto va durar lo que se compró. Una vez terminado con las compras, termina el juego.

k) Carritos con piedras. Consiste en que los niños elaboran sus carritos buscando piedras cuadradas pero que se asemejen a un tipo de juego ya sean grandes o pequeñas y juegan haciendo carreteras y compiten entre ellos mismos.

2.2.2.9. Dimensiones de los juegos tradicionales

a) Propósito. Gallardo y Gil (2009) indica que; “el juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, alcanzan por su propio medio de obrar cooperativamente, tener amistades; cultivan la solidaridad, por lo mismo el juego desarrolla los sentimientos sociales” (p.37)

En este sentido, el juego tradicional viene a ser un estímulo fundamental de la imaginación; por lo tanto, el niño cuando juega se identifica con el tiempo (hay juegos estacionales), se identifica con el espacio (ese juego muchas veces es solo de su comunidad o tiene cierta particularidad en su comunidad); pueden jugar con sus compañeros de manera real o imaginariamente; pueden representar a los animales, a las personas y también a las cosas.

b) Procesos. Rodríguez (2018) considera que; “son aquellos que conllevan a seguir una serie de acciones que en la misma práctica se presentan como los pasos exitosos en el proceder técnico didáctico del docente” (p.6)

Este aspecto está referido con la gestión misma de los aprendizajes; se puede deducir como los pasos a seguir durante el desarrollo de una actividad, en este caso durante el desarrollo de los juegos tradicionales con un propósito o fin específico,

que está referido a la capacidad de seriación por parte de los estudiantes de 5 años de edad.

c) Medios y materiales. Gallardo y Gil (2009) considera que: “son aquellos elementos o medios que va facilitar la realización o ejecución de los juegos tradicionales; las mismas que son elaborados con materiales propios de la comunidad y en algunos casos son adquiridos del mercado” (p. 45)

Con el avance de la ciencia y tecnología, muchos de estos materiales son elaborados por las grandes industrias de acuerdo a las demandas del mercado. Como es el caso del trompo, los yaces, canicas, los pañuelos, sogas, etc.; este hecho va modificando haciendo que se pierda la originalidad del juego y otro la parte de la identidad en cada comunidad, la participación del niño o de sus padres en la elaboración de los materiales que se utiliza en el juego; con esto el mercado de juguetes quiere unificar y mercantilizar estas costumbre.

2.2.3. La seriación

2.2.3.1. La Matemática

Según Benites y Solano (2016) consideran que; “es una ciencia que estudia las actividades y las formas, sus relaciones, así como su evolución en el tiempo” (p.22)

Asimismo, Peanza (2012) define como; “una ciencia formal y exacta que, basado en los principios de la lógica, estudia las propiedades y las relaciones que se establecen entre los entes abstractos” (p, 22)

De acuerdo a los puntos de vista de los autores se puede indicar que la matemática es una ciencia que se ocupa de describir y analizar las cantidades, el espacio, las formas, los cambios y relaciones; las mismas que se encuentran en nuestro entorno inmediato y

están presentes en nuestro quehacer diario; por lo mismo que se dice que la matemática es una ciencia viva.

2.2.3.2. El aprendizaje de las habilidades matemáticas

Arias y García (2016) consideran que; “el aprendizaje de las habilidades matemáticas lo construye el niño al relacionarse con sus experiencias obtenidas en la manipulación a los objetos e interacción con el medio. Surge de la abstracción reflexiva, construyéndose de lo simple a lo complejo” (p. 41)

Considerando el punto de vista de los autores, el aprendizaje de las habilidades matemáticas se realiza siguiendo secuencias como son la fase vivencial, la manipulación, representación gráfico simbólico y la fase de la abstracción. Desde donde el niño aprende en su medio interactuando con los objetos; luego adquiere las representaciones mentales que lo realizarán mediante la simbolización; estos aprendizajes les permite desarrolla nociones básicas que más tarde los podrá utilizar cuando desarrolla los contenidos más complejos.

2.2.3.3. Importancia de la matemática en educación inicial

Chamorro (2005) considera que “los niños y niñas inician la construcción del conocimiento matemático a través de acciones concretas y efectivas sobre objetos reales y de manera que prueban la validez de sus procedimientos manipulando dichos objetos, ayudándole a apropiarse de los problemas” (p.124).

Por su parte, Reimer (2006) menciona que; “el aprendizaje escolar y en particular el aprendizaje de los contenidos matemáticos, es un proceso de construcción socialmente mediado, a través de un proceso activo de elaboración de significados y de atribución de sentidos” (p.78).

De acuerdo al punto de vista de los autores, el aprendizaje de la matemática en educación inicial contribuye de manera significativa en su desarrollo personal, así como en su desarrollo social; contribuye en el desarrollo de capacidades que más tarde sean necesarios para poder interactuar como ciudadanos dentro de su contexto social.

Asimismo, el desarrollo de las matemáticas en educación inicial, posibilita que los niños y niñas pueden identificar, definir, reconocer las características de los objetos de su entorno inmediato; también, relacionar estas características de los objetos al clasificar, ordenar, asociar, seriar y secuenciar. Finalmente, los niños y niñas pueden operar sobre esas características de los objetos; es decir realizar los cambios o las transformaciones en situaciones y objetos de su entorno y no pensar que las matemáticas solamente son operaciones aritméticas.

2.2.3.4. Concepto de la seriación

Bustillos (2005) menciona que; “La seriación viene a ser una operación mental indispensable para que los niños adquieran la noción de número y pueda aprender matemática” (p.67)

Por su parte Benites y Solano (2016) consideran que; “la seriación es una actividad ubicada en la categoría de las nociones de orden lógico, que al igual que la clasificación, se basa en la comparación. Por lo tanto, en la seriación se necesita como mínimo 3 elementos que sean iguales o diferentes” (p.23)

Desde el punto de vista de los autores se puede establecer que la seriación viene a ser una capacidad pre lógica; que está referido a establecer relaciones de manera comparativa entre elementos que conforman un conjunto y de manera que los ordena según criterios que se puede establecer en base a la creatividad. Cuando se trata de la seriación, se establece ciertos criterios que pueden estar referidos al tamaño que es muy usual, a la

forma, a las tonalidades de los colores; a las funciones de los objetos; es decir mayormente tiene que estar ligada al aspecto cotidiano del niño; de esta manera comprenderá su entorno y poco a poco ira construyendo conceptos básicos, que más tarde los utilizará en la numeración.

2.2.3.5. Propiedades fundamentales de la seriación.

Según Benites y Solano (2016) argumenta que las propiedades fundamentales de la seriación vienen a ser la transitividad y reversibilidad. La primera se. “establece deductivamente la relación existente entre dos elementos que no hayan sido comparados a partir de otras relaciones que si han sido establecidos perceptivamente. La reversibilidad. Viene a ser la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas” (p.24)

En este caso se puede decir cuando aún el niño presenta limitaciones cuando va comparar cada elemento del conjunto con los que ha seriado anteriormente, puede ser una evidencia que presenta limitaciones en la noción de transitividad. Pero también, puede hacer una relación de mayor a menor o a la inversa; en este caso si adquiere la noción de reversibilidad.

2.2.3.6. Etapas de la seriación

Gutiérrez (2000) menciona que las etapas que se puede evidenciar en una seriación son dos: La primera se manifiesta cuando el pequeño va formar pareja de elementos, de manera que coloca uno pequeño y uno grande, centrándose en los extremos y no comparando a cada elemento con los demás; y la segunda es también conocida como la escalera, donde el niño va construir una secuencia centrándose en extremo superior y descuidando la línea de base, cuando el niño ordena el trio, formando una pequeña serie

de 4 o 5 elementos. En la tercera etapa. El niño consigue la realización de la seriación sistemática (p. 25).

De acuerdo al punto de vista del autor, en la primera etapa la actividad que realiza se relaciona con el tamaño, en este caso se busca los extremos el más grande y el más pequeño; en la segunda etapa ya el niño no dice que ya puede formar escalera con los objetos de acuerdo al tamaño, pero puede utilizar varios elementos para su seriación. Estas son las dos etapas que se requiere afianzar mediante actividades como el juego tradicional que puede ser utilizado como una estrategia para afianzar la capacidad de seriación en niños de 5 años. El aspecto de los procesos didácticos puede variar de acuerdo a la intencionalidad del juego, al tipo de juego, al número de participantes en el juego.

2.2.3.7. Niveles de la seriación.

Benites y Solano (2016) consideran que los niveles establecidos en la seriación son: Nivel I. No seriación, desarrollan niños de 3 a 4 años, al inicio forman pareja de elementos para luego compararlos entre sí por simple ubicación. Al final pueden lograr establecer el inicio de las relaciones de seriación.

Nivel II. Llamado también seriación empírica, se realiza en niños de 5 a 6 años; al inicio forman serie de 10 elementos por ensayo y error, compara en la práctica con los anteriores; aún no han logrado construir la transitividad y la reversibilidad.

Nivel III. Conocido como seriación operacional, se desarrolla a los 7 años, es donde el niño logra anticipar la seriación, elaborando un plan mental, aunque no vea todos los elementos; es la etapa donde construye la transitividad y finalmente construye la reversibilidad comparando los elementos en dos sentidos (p.27)

Por su parte Condemarin (2009) considera que “durante el primer estadio el niño aun no establece las relaciones de mayor o menor que; en el segundo construye series a

través del ensayo y error; en el tercero ordena objetos de manera creciente o decreciente”
(p. 58)

De acuerdo al punto de vista establecido por el autor, el primer nivel referido a la no seriación, está referido a una comparación simple que realiza el niño o niña relacionado al tamaño, es decir de acuerdo a la longitud; en este caso, solo tiene en cuenta un solo extremo del objeto y por lo tanto no toma en cuenta una línea de base.

En lo que respecta al nivel II, llamada seriación empírica que los desarrollan los niños de 5 a 6 años; pueden formar series, pero es este caso los realizan en base al ensayo y error; aún se puede decir que no han terminado de construir la transitividad y la reversibilidad. El III nivel, llamado también seriación operacional, son los que desarrollan a partir de los 7 años, pueden anticipar la seriación, previa elaboración de un plan mental; ya llegan a su dominio la transitividad y la reversibilidad.

2.2.3.8. Importancia de la seriación para el niño.

Dentro de la importancia del aprendizaje de la seriación en la vida del niño podemos indicar:

Reiner (2016) considera que; “las matemáticas y en especial la seriación configuran actitudes y valores en los niños; generan un afán de saber, adquirir conocimientos, observar, técnicas de trabajo intelectual, sentido crítico. Capacidad de decisión como la prudencia, iniciativa, confianza en sí mismo” (p.17)

Tomando como referencia el punto de vista del autor se puede decir que, la seriación es importante para la vida del niño; desarrolla su capacidad de discriminación visual, al identificar tamaños, tonalidad de colores, formas. Desarrolla la capacidad de concentración; pues la seriación requiere de diferenciar los objetos, cosas, seres; por lo mismo 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 su creatividad e imaginación, al resolver problemas de seriación tiene que imaginarse de cómo debe resolverlo, de que maneras puede hacerlo, como debe explicarlo lo que realizó.

2.2.3.9. Dimensiones de la seriación

a) Orden. Capiz (2005) menciona que; “Es establecer una jerarquía que muchas veces por tamaño, que es la característica más fácil de identificar para este tipo de ejercicios” (p.46)

Por este mismo hecho las docentes las actividades de orden al momento de realizar la seriación los realizan utilizando: tamaños, grosores, colores, utilidades, funciones, etc., aprovechando los objetos, seres de su mismo contexto circundante. Esto le permite al niño desarrollar su capacidad comparativa.

Esta actividad se puede realizar en casa con los padres de familia, con los elementos sencillos como pueden ser las frutas, los utensilios de cocina, los muebles, etc., las mismas que pueden ser complementadas en el aula con actividades vivenciales.

b) La diferencia. Capiz (2005) indica que; “Viene a ser el reconocimiento de la variedad de elementos, características, atributos, que están contenidas en un conjunto. este hecho nos permite hacer la relación comparativa si pertenece o no al criterio que se establece” (p.46).

También, se puede establecer como una cualidad que puede permitir que algo se distinga de otro objeto, elemento, cosa, etc. por lo mismo la docente debe proporcionar un conjunto de elementos o criterios de una misma clase que presente diferencias de: tamaño, grosor, tonalidades, etc.

c) **Número de elementos.** Capiz (2005) considera que; “Viene a ser la noción que está relacionado con la cantidad de elementos con relación a la unidad. Es este caso es el criterio que se establece el número de elementos para realizar la seriación, desde lo más simple a lo más complejo” (p.46).

Es necesario tener en cuenta el número de elementos que sean variados para que el niño tenga acceso a una mayor cantidad, si así lo requieren, ya que con pocos elementos el problema lo puede resolver de manera perceptiva y puede dar una sensación de que la seriación haya sido lograda, aunque no haya sido en su totalidad.

2.3. Bases conceptuales

- **Estrategia.** Viene a ser el conjunto de acciones secuenciales y planificadas, con el apoyo de medios y recursos, que son utilizadas para el logro de un determinado objetivo específicos.
- **Juego.** Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes y en otros casos como herramienta educativa. (Lalangui, 2010, p.3)
- **Matemática.** Es una ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos, así como las relaciones que se establecen en ellos; en la actualidad presenta numerosas ramas.
- **Seriación.** es una operación lógica que a partir de un sistema de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlas según sus diferencias ya sea en forma creciente o decreciente. (Tobón, 2012)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general.

- Los juegos tradicionales como estrategia influyen significativamente en la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, Antonio Raimondi, 2018.

3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel de la dimensión diferencia de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

- Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel de la dimensión ordena de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

- Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel la dimensión número de elementos de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2015) consideran que el diseño “es un plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación y responder al planteamiento” (p. 128)

En este caso se utilizó el diseño pre experimental con pre y post prueba. Hernández et al. (2015) indican que consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después de aplicar una medición de la variable (p.141). En este estudio se manipuló la variable juegos tradicionales como estrategia para ver su influencia en la capacidad de seriación de los niños de 5 años de edad. El diagrama fue el siguiente:

GE: O₁ X O₂

Donde

GE = Es el grupo de estudio

O₁ = Es la pre prueba que se aplicó a los niños de 5 años antes de ser expuestos a los efectos de la X.

X = Es la variable independiente, en este estudio, los juegos tradicionales

O₂ = Representa a la post prueba aplicada luego de haber desarrollado la actividad experimental.

4.2. Población y muestra

Población: Carrasco (2016) considera que: “es el conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación y poseen características concretas” (p. 238). Por lo mismo, en el presente estudio estuvo conformada por 14 niños y niñas de 5 años de edad.

Muestra: Carrasco (2016) indica que: “es una parte o fragmento de la población cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que pueden generalizarse en dicha población” (p. 137). En este caso se aplicó el muestreo no probabilístico, intencional. Se utilizó la muestra censal, que estuvo integrada por 14 niños y niñas de 5 años de edad.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

a) Definición de las variables

Variable independiente: Juegos tradicionales

Viene a ser una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida; que se practica desde tiempo muy antiguos, no admite exigencias externas, el participante debe sentirse libre de actuar como quiera. (Zabalza, 2006, p. 122)

Variable dependiente. Capacidad de seriación

La seriación viene a ser una operación mental indispensable para que los niños adquieran la noción de número y pueda aprender matemática. (Bustillos, 2005, p.67)

b) Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
V.I. Juegos tradicionales	Intencionalidad	Selecciona juegos para ordenar	
		Elige juegos para diferenciar	
		Establece el juego de acuerdo al número de elementos	
	Procesos	Establece el inicio de las actividades	
		Programa la duración del proceso	
		Planifica la salida o término	
	Medios materiales y	Utiliza diversos objetos	
		Emplea diferentes colores	
		Diseña figuras geométricas	
		Utiliza plantas y animales	
V.D La seriación	Diferenciación de figuras y objetos	Discrimina objetos según su tamaño	Escala de estimación
		Distingue según su color	
		Discierne según su tonalidad	
		Divide las formas geométricas	
	Ordenamiento de figuras y objetos	Clasifica del más pequeño al más grande y viceversa	
		Organiza del claro al oscuro y viceversa	
		Separa del grueso al delgado y viceversa	
		Utiliza elementos haciendo combinaciones	
	Número de elementos	Ordena 3 elementos	
		Clasifica 5 elementos	
		Seria 7 elementos	
		Organiza 10 a más elementos	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica: Según Carrasco (2016) indica que; “constituye un conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación científica” (p.274). Por lo mismo, en el presente estudio se utilizó la técnica de la observación; que viene a ser el registro de manera visual de los que ocurre en una situación real, clasificándolo y consignando una valoración de acuerdo a un esquema previsto.

Instrumento: Carrasco (2016) considera que; “el instrumento de investigación son reactivos, estímulos o conjunto de preguntas o ítems debidamente organizados e impresos que permite obtener y registrar respuestas, opiniones, actitudes manifiestas

que son materias de investigación” (p.334). En este caso se empleó como instrumento la escala de estimación.

La escala de estimación, es el registro de una serie de rasgos o características que se observan en los niños y niñas, este instrumento permitió asignarles un valor a una determinada categoría conductual; en este caso referido a la capacidad de seriación.

De la validación: Considerando los aportes de Valderrama (2010, p. 193) menciona que; “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento mida lo que realmente se desea medir”. Por lo tanto, la validez de contenido se realizó mediante el juicio de expertos para los cual se eligió a 2 profesionales de educación con experiencia y formación suficiente

Respecto a la confiabilidad: Valderrama (2010, p. 193) menciona que; “se refiere a la estabilidad, consistencia y exactitud de los resultados, es decir que los resultados obtenidos por los instrumentos sean similares, si se vuelven aplicar sobre la misma muestra”. Para este caso se aplicó a 10 niños y niñas de otra institución educativa; a partir del cual se determinó el coeficiente de consistencia interna que fue $\alpha = 0,98876$, resultado que indica que es muy aceptable.

4.5. Plan de análisis

El plan de análisis siguió las siguientes secuencias:

Inicialmente se diseñó la matriz de operacionalización de variables para hacer más específica la variable de estudio.

Seguidamente se determinó el grado de validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

Se aplicó el instrumento a la muestra de estudio.

Se organizó los datos obtenidos utilizando tablas y gráficos.

Se analizó los datos, utilizando la estadística descriptiva e inferencial.

Finalmente se arribó a las conclusiones.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia influyen la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018?	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia influyen significativamente en la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, Antonio Raimondi, 2018.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Indicadores</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Pre experimental</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre y post test</p> <p style="text-align: right;">$O_1 \times O_2$</p> <p>Población Conformado por 14 alumnos de 5 años de edad de la IEI N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018</p> <p>Muestra: Muestra censal conformada por 14 niños y niñas edad de la IEI N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho – Antonio Raimondi, 2018</p> <p>Técnica La observación</p> <p>Instrumento Escala de estimación</p>
	<p>Objetivos específicos</p> <p>Estimar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia en la dimensión diferencia en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.</p> <p>Medir la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la dimensión ordena en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018</p> <p>Verificar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la dimensión número de elementos en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel de la dimensión diferencia en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel de la dimensión ordena en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel la dimensión número de elementos en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018</p>	<p>Intencionalidad</p> <p>Procesos</p> <p>Medios y materiales</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Capacidad de seriación</p> <p>Indicadores</p> <p>Diferenciación de figuras y objetos</p> <p>Ordenamiento de figuras y objetos</p> <p>Número de elementos</p>	

4.7. Principios éticos

Los principios éticos que fueron tomados en cuenta en el estudio fueron:

Protección de las personas. Mediante el cual se pudo guardar en confidencialidad la identidad de los que participaron en el estudio y de ellos fueron informados los participantes.

Beneficencia y no maleficencia. La investigadora, presentó una conducta adecuada de acuerdo a las reglas establecidas, dentro de ellas, no causar daño, y maximizar los beneficios del estudio realizado.

Justicia. Por lo mismo que la investigadora ejerció un juicio de manera razonable, de manera se aseguró los sesgos que pudieran existir. Asimismo, se dio un trato igual a todos los que participaron en el estudio

Consentimiento informado y expreso. Por lo mismo que el estudio se realizó previa información a la comunidad magisterial y a los padres de familia de los objetivos específicos que persigue la investigación.

V. RESULTADOS

Luego del recojo de la información, los resultados se han organizado en función a los objetivos del estudio.

5.1. Resultados

5.1.1. Presentación, análisis e interpretación de datos

Tabla N° 01

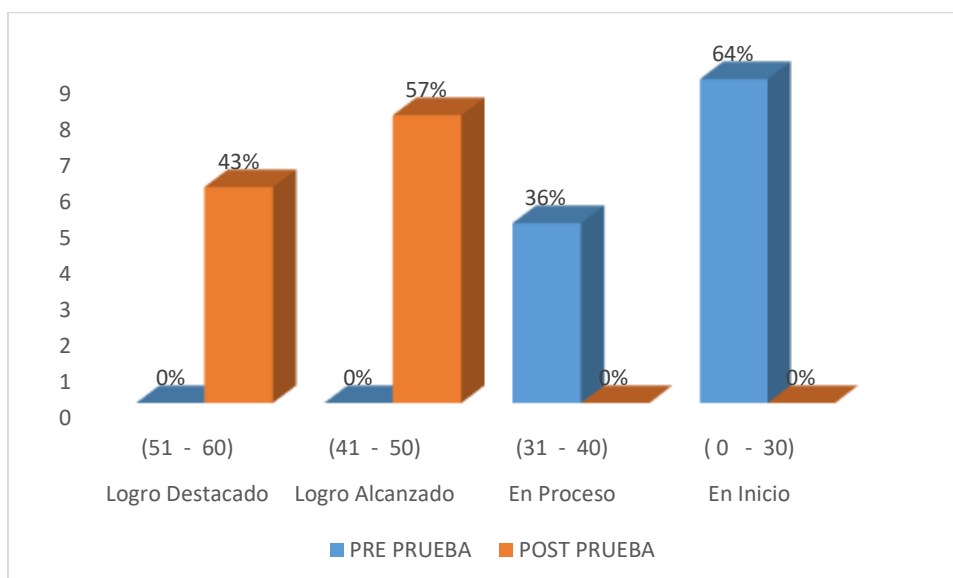
Nivel alcanzado en el desarrollo de la capacidad de seriación por los niños de 5 años 2018 en la Pre prueba y Pos prueba.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro Destacado	(51 - 60)	00	00	06	43
Logro Alcanzado	(41 - 50)	00	00	08	57
En Proceso	(31 - 40)	05	36	00	00
En Inicio	(0 - 30)	09	64	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: Prueba de entrada y salida aplicado a los niños y niñas de 5 años

Gráfico N° 01

Nivel alcanzado en el desarrollo de la capacidad de seriación por los niños de 5 años 2018.



Fuente: Tabla N° 01

Análisis e interpretación

En la Tabla N° 01 y Gráfico N° 01, referente a la capacidad de seriación, se obtuvieron los siguientes resultados:

En la prueba de entrada el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 36% de niños y niñas se ubican en el nivel en proceso; mientras que ningún niño o niña 00% se ubica en los niveles alcanzado y/ o destacado. Sin embargo, en la post prueba el 57% de niños y niñas se ubican en el nivel logro alcanzado y un 43% de niños y niñas se ubican en el nivel logro destacado, generando que ningún niño o niña 00% se ubique en el nivel inicio y/ o proceso.

Se evidencia entonces que las actividades experimentales mediante la aplicación de los juegos tradicionales influyeron para el logro de la capacidad de seriación en los niños y niñas de 5 años de edad.

Tabla N° 02

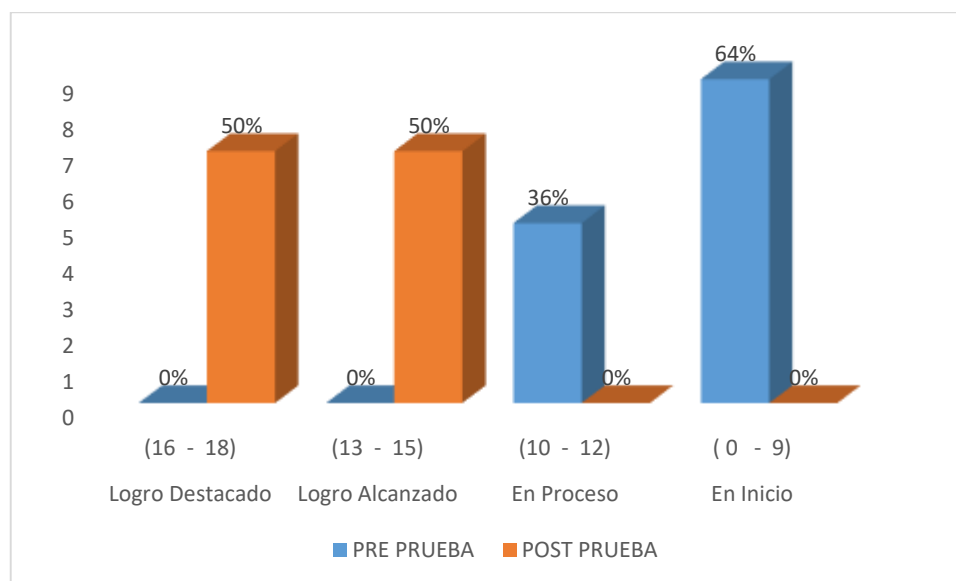
Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión diferenciación por los niños de 5 años, 2018.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro Destacado	(16 - 18)	00	00	07	50
Logro Alcanzado	(13 - 15)	00	00	07	50
En Proceso	(10 - 12)	05	36	00	00
En Inicio	(0 - 9)	09	64	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: Prueba de entrada y salida aplicada a niños y niñas de 05 años

Gráfico N° 02

Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión diferenciación por los niños de 5 años, 2018



Fuente: Tabla N° 02

Descripción

En la Tabla N° 02 y Gráfico N° 02, luego de aplicado el instrumento de recolección de datos, los resultados fueron:

En la dimensión diferenciación en la seriación; los niños y niñas en la prueba de entrada el 64% se ubican en el nivel en inicio y un 36% se ubican en el nivel en proceso y ninguno 00%e en el nivel alcanzado o destacado. Sin embargo, en la post prueba el 50% de niños se ubican en el nivel logro alcanzado y otro 50% en el nivel logro destacado, evidenciando que ningún niño o niña 00% sigue en los niveles inicio y/o proceso.

Esto resultados manifiestan que las actividades de aprendizaje aplicando los juegos tradicionales fueron significativas, ya que lograron mejorar la diferenciación en la seriación.

Tabla N° 03

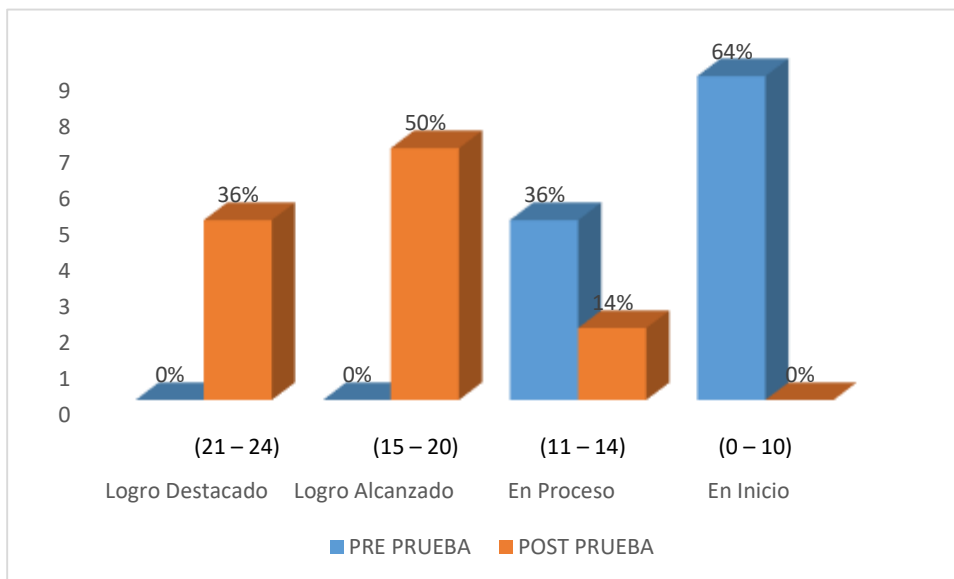
Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión ordena por los niños de 5 años, 2018.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro Destacado	(21 - 24)	00	00	05	36
Logro Alcanzado	(15 - 20)	00	00	07	50
En Proceso	(11 - 14)	05	36	02	14
En Inicio	(0 - 10)	09	64	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: Prueba de entrada y salida aplicada a los niños y niñas de 05 años

Gráfico N° 03

Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión ordena por los niños de 5 años, 2018



Fuente: Tabla N° 03

Análisis e interpretación

Los resultados de la Tabla N° 03 y Gráfico N° 03, luego de aplicado la escala de estimación, fueron los siguientes:

Con respecto a la dimensión ordena en la seriación, en la prueba de entrada el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 36% de niños y niñas se ubican en el nivel en proceso y 00% en nivel logrado o destacado. Sin embargo, en la post prueba el 14% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 50% en el nivel logro alcanzado y un 36% en el nivel logro destacado y 00% en el nivel inicio.

Esto refleja que los juegos tradicionales como estrategia en los niños y niñas mejoraron la dimensión ordena en la seriación.

Tabla N° 04

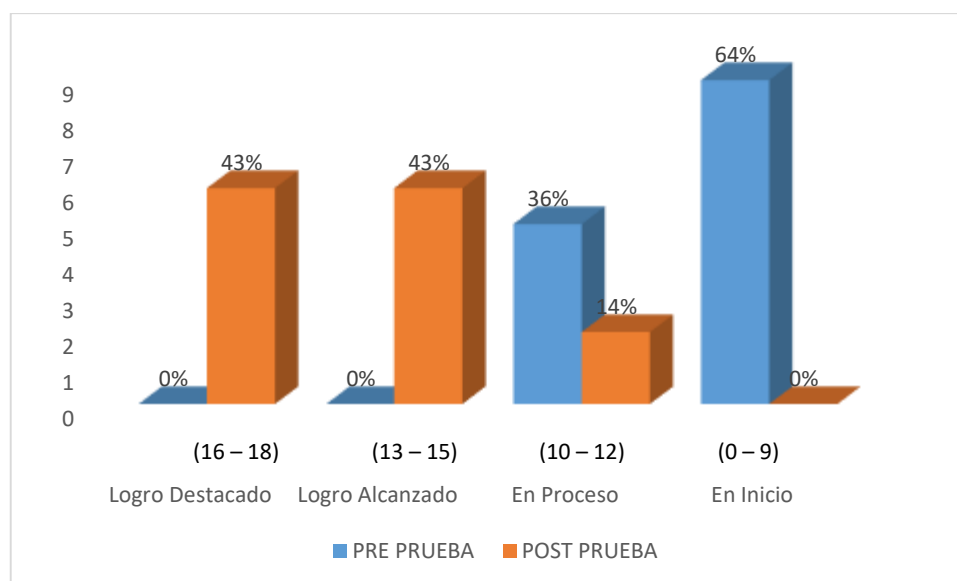
Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión número de elementos de seriación por los niños de 5 años, 2018.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro Destacado	(16 - 18)	00	00	06	43
Logro Alcanzado	(13 - 15)	00	00	06	43
En Proceso	(10 - 12)	05	36	02	14
En Inicio	(0 - 09)	09	64	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: Prueba de entrada y salida aplicado a niños y niñas de 05 años

Gráfico N° 04

Nivel alcanzado en el desarrollo de la dimensión número de elementos de seriación por los niños de 5 años, 2018



Fuente: Tabla N° 04

Análisis e interpretación

En la Tabla N° 04 y Gráfico N° 04, en los que se refiere a la dimensión número de elementos de la seriación, se encontró los siguientes resultados:

En la prueba de entrada el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio, un 36% de niños se ubican en el nivel en proceso y ninguno 00% en los niveles alcanzado y destacado. Sin embargo, en la prueba de salida el 14% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 43% en el nivel logro alcanzado, un 43% en el nivel logro destacado y ninguno 00% en el nivel inicio.

Lo que indica que, luego del desarrollo de la parte experimental mediante los juegos tradicionales los niños y niñas mejoraron significativamente la dimensión número de elementos en la seriación.

5.1.2. Validación de las hipótesis

De la hipótesis general

Los juegos tradicionales como estrategia influyen significativamente en la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, Antonio Raimondi, 2018.

Criterios establecidos para la prueba

Se estableció como criterio; si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula; en caso contrario se $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general.

Estadística para la prueba

Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 21, en donde se determinó la prueba de T, en una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza con el siguiente resultado.

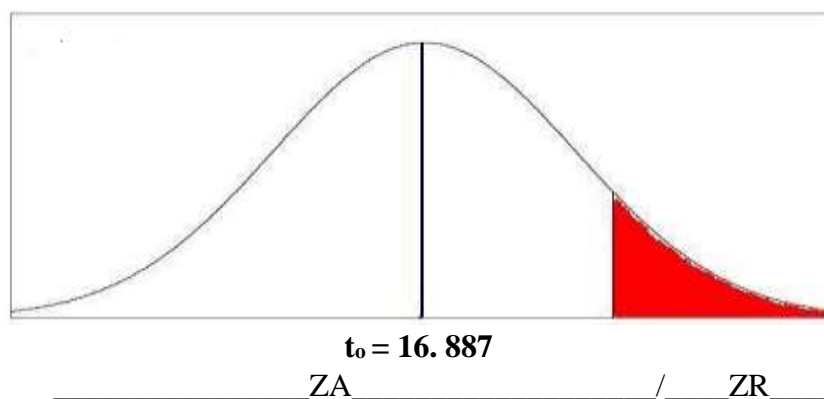
Tabla N° 05

Prueba de hipótesis general

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par POSTPRUEBA 1 - PREPRUEBA	25,78 571	5,71339	1,52697	22,48690	29,08453	16,887	13	,000

Gráfico N° 05

T de Student



$$p = 0,000$$

Como se puede ver la Tabla N° 10 y Gráfico N° 10, se puede ver que el nivel de significancia de $p = 0,000$ y $< 0,05$; por lo mismo, que se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis general en todos sus extremos.

De las hipótesis específicas

a) **De la hipótesis específica 1:** Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel de la dimensión diferencia en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

Criterios establecidos para la prueba

Se estableció como criterio; si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula; en caso contrario si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1.

Estadística para la prueba

Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 21, en donde se determinó mediante la prueba T, en una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza; con el siguiente resultado.

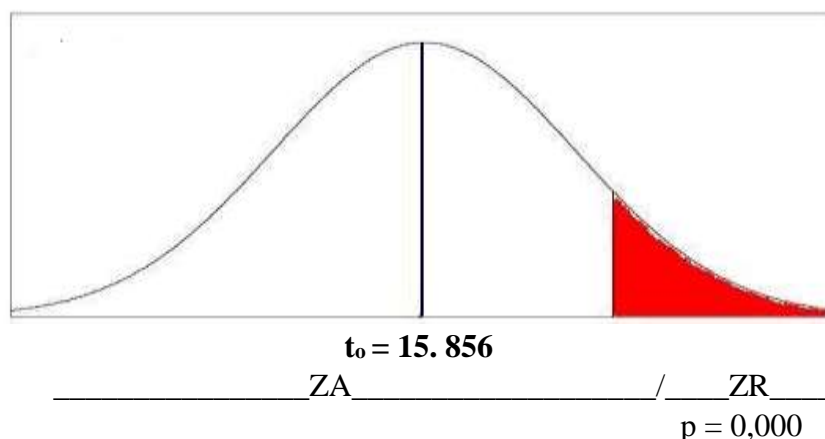
Tabla N° 06

Prueba de hipótesis específica 1

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par POSTPRUEBA - 1 PREPRUEBA	8,428 57	1,98898	,53158	7,28017	9,57697	15,856	13	,000

Gráfico N° 06

T de Student



Como se puede ver en la tabla N° 7 y Gráfico N° 7, se puede ver que el nivel de significancia de $p = 0,000$ y $< 0,05$; por lo mismo, que se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis específica 1, en todos sus extremos.

- b) **De la hipótesis específica 2:** Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel de la dimensión ordena en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018

Criterios establecidos para la prueba

Se estableció como criterio; si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula; en caso contrario si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 2.

Estadística para la prueba

Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 21, en donde se determinó mediante la prueba de T, en una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza, con el siguiente resultado.

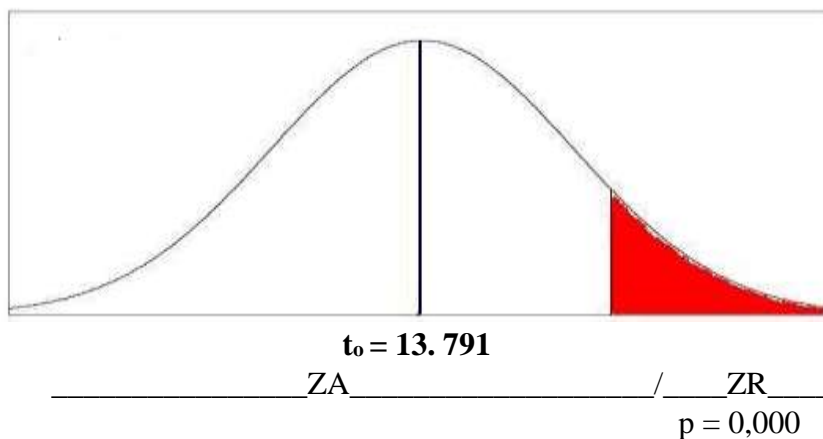
Tabla N° 07

Prueba de hipótesis específica 2

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par POSTPRUEBA 1 - PREPRUEBA	10,50 000	2,84875	,76136	8,85518	12,1448 2	13,791	13	,000

Gráfico N° 07

T de Student



Como se puede ver en la tabla N° 8 y Gráfico N° 8, se puede ver que el nivel de significancia de $p = 0,000$ y $< 0,05$; por lo mismo, que se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis específica 2, en todos sus extremos.

- c) **De la hipótesis específica 3:** Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el nivel la dimensión número de elementos en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018

Criterios establecidos para la prueba

Se estableció como criterio; si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula; en caso contrario si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 3.

Estadística para la prueba

Se realizó con el apoyo del software SPSS.V. 21, en donde se determinó la prueba de T, en una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza con el siguiente resultado.

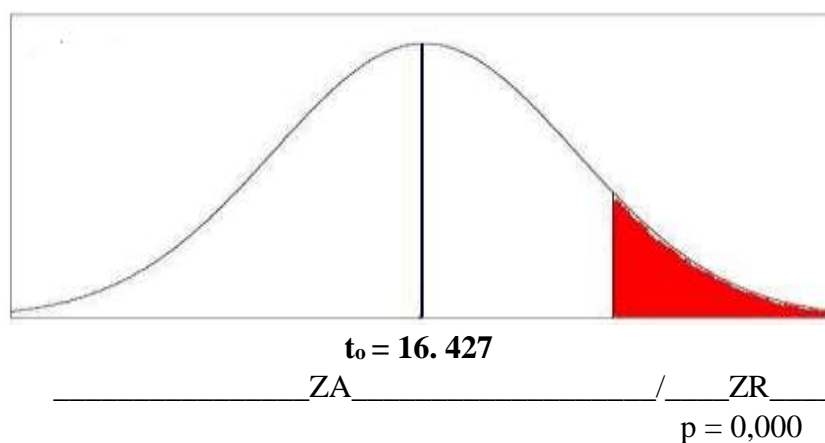
Tabla N° 08

Prueba de hipótesis específica 3

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par POSTPRUEBA - 1 PREPRUEBA	6,857 14	1,56191	,41744	5,95532	7,75896	16,427	13	,000

Gráfico N° 08

T de Student



Como se puede ver la Tabla N° 9 y Gráfico N° 9, se puede ver que el nivel de significancia de $p= 0,000$ y $< 0,05$; por lo mismo, que se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis específica 3, en todos sus extremos.

5.2. Análisis de resultados

Luego de tabulado y graficado los resultados se hará su respectivo análisis, para ello, se ha organizado en relación a los objetivos del estudio.

Con respecto al objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. Cuyos resultados nos muestran en la Tabla N° 01 y Gráfico N° 01, referente a la capacidad de seriación, se pudo encontrar los siguientes resultados; en la prueba de entrada el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 36% de niños y niñas se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, en la post prueba el 57% de niños y niñas se ubican en el nivel logro alcanzado y un 43% de niños y niñas se ubican en el nivel logro destacado.

Fundamentados con los aportes de Franco (2013) indica que; “Los juegos tradicionales es una de los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, a través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber popular, el desarrollo de su lengua” (p. 78). Asimismo, Bustillos (2005) menciona que; “La seriación viene a ser una operación mental indispensable para que los niños adquieran la noción de número y pueda aprender matemática” (p.67)

Corroborados con los estudios de Lachi (2015) en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de cinco años”; que fue realizado en la Universidad San Ignacio de Loyola, el propósito de esta investigación fue: diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para

mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 404 de la comunidad de Moralillo, distrito de San Juan Bautista, región Loreto. En esta investigación se utilizó el enfoque cuantitativo y el tipo experimental. Se empleó una muestra de 24 niños y niñas, cuyo instrumento fue la guía de observación. Se concluyó que: las estrategias de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera muy divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseña a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad donde viven. Además, el desarrollo de la matemática favorece el desarrollo del pensamiento crítico, de manera que los niños aprenden a resolver cualquier problema en situaciones de su vida diaria.

Referente al objetivo específico 1: Estimar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia en la dimensión diferencia en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. Cuyos resultados indican en la Tabla N° 02 y Gráfico N° 02, en lo que respecta a la dimensión diferenciación en la seriación; los niños y niñas en la prueba de entrada el 64% se ubican en el nivel en inicio y un 36% se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, en la post prueba el 50% de niños se ubican en el nivel logro alcanzado y un 50% en el nivel logro destacado. Fundamentados con los aportes de Ortega (2000) afirma que; “El juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20). Asimismo, Capiz (2005) menciona que; “Es establecer una jerarquía que muchas veces por tamaño, que es la característica más fácil de identificar para este tipo de ejercicios” (p.46)

Contrastados con los estudios de Benites y Solano (2016) en su trabajo de investigación titulado, “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,

Trujillo” tuvo como objetivo general: Aplicar el programa RECICLAEDUCA para desarrollar las operaciones matemáticas de clasificación y seriación en niños de 4 años de la I.E. 215 de la Urb. Miraflores de la ciudad de Trujillo. Para esta investigación se empleó el enfoque de tipo cuantitativo y nivel experimental en una muestra de 27 niños y niñas. En esta investigación concluyó que: se pudo comprobar que la aplicación del programa RECICLAEDUCA desarrolla las operaciones matemáticas de clasificación y seriación, en los estudiantes de educación inicial de 4 años, esto demuestra que, mediante desarrollo de programas, se puede desarrollar el pensamiento lógico y el pensamiento matemático en los niños y niñas, objeto de estudio. Asimismo, mediante el uso de material reciclable para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, es decir el uso de material concreto han logrado desarrollar nociones de clasificación y seriación; así como, agrupar personas, objetos y formas geométricas con uno o más atributos, verbalizando el criterio de agrupación; establece relaciones de seriación por forma, por tamaño.

Con respecto al objetivo específico 2: Medir la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la dimensión ordena en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. Cuyos resultados indican que en la Tabla N° 03 y Gráfico N° 03, relacionado a la dimensión ordena en la seriación, se encontró los siguientes resultados. En la prueba de entrada el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 36% de niños y niñas se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, en la post prueba el 14% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 50% en el nivel logro alcanzado y un 36% en el nivel logro destacado. Fundamentados con los aportes de Morera (2009) indica que; “forman parte inseparable de la vida de la persona, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, son una expresión social y cultural de la adaptación el ser humano en relación con su entorno” (p.2). Asimismo, Capiz (2005) indica que; “Viene a ser el reconocimiento de la variedad de elementos, características, atributos, que están contenidas en

un conjunto. Este hecho nos permite hacer la relación comparativa si pertenece o no al criterio que se establece” (p.46).

Relacionando con los estudios de Arias y García (2016) en su tesis titulada, “Juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de pre escolares de la institución educativa el Jardín de Ibagué” realizada en la Universidad privada Norbert Wiener tuvo como objetivo: Determinar de qué manera los juegos didácticos influye en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015. En esta investigación fue de tipo aplicada y nivel explicativo. La muestra de estudio fue la población muestral o censal, estuvo conformada por 60 niños y niñas. Se concluyó que: los juegos didácticos influyen en la destreza mental de seriar de los niños de pre escolares porque hace que los niños reconozcan en una serie patrones, construyan series bien sea a partir de patrones dados por el docente o definidos por ellos mismos. Asimismo, los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de pre escolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.

Referente a objetivo específico 3: Verificar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la dimensión número de elementos en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. Cuyos resultados indican que, en la Tabla N° 04 y Gráfico N° 04, en los que se refiere a la dimensión número de elementos de la seriación, se encontró los siguientes resultados; en la prueba de entrada el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 36% de niños se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, en la prueba de salida el 14% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 43% en el nivel logro alcanzado y un 43% en el nivel logro destacado. Fundamentados con los aportes de Lachi (2015) considera que: “los juegos tradicionales son importantes porque incorporan la cultura popular al accionar educativo ya que es un medio para preservar las

costumbres y tradiciones; es decir todo el patrimonio cultural de una comunidad” (p. 122). Asimismo, Capiz (2005) considera que; “Viene a ser la noción que está relacionado con la cantidad de elementos con relación a la unidad. Es este caso es el criterio que se establece el número de elementos para realizar la seriación, desde lo más simple a lo más complejo” (p.46).

Referenciando con los estudios Torres (2012) en su estudio referido a “Operaciones de seriación y clasificación en niños de 5 años de instituciones educativas estatales y privadas de Callao” realizado en la Universidad San Ignacio de Loyola tuvo como objetivo: Comparar las operaciones de seriación y clasificación entre los alumnos de 5 años de una institución educativa estatal y otra privada del Callao. En esta tesis se utilizó el paradigma cuantitativo y el nivel descriptivo comparativo. Como instrumento se aplicó la batería de pruebas operativas FORCAB. Se concluyó que: existe diferencias significativas en las operaciones de clasificación y seriación. La gran mayoría de los niños de las instituciones privadas y estatales tienen dificultades para desarrollar la operación de seriación.

VI. CONCLUSIONES

Conclusión general

Los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018; esto se puede verificar en los resultados de la Tabla 01 y Gráfico 01 de la estadística descriptiva y, de la misma manera, en la estadística inferencial a través de la Tabla 05 y Gráfico 05 de la prueba T Student.

Conclusiones específicas

Los juegos tradicionales como estrategia mejoraron el nivel de la dimensión diferencia en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, 2018; esto fue comprobado con los resultados de la prueba de entrada donde el 64% se ubican en el nivel en inicio y un 36% se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, en la post prueba el 50% de niños se ubican en el nivel logro alcanzado y un 50% en el nivel logro destacado.

Los juegos tradicionales como estrategia mejoraron significativamente la dimensión ordena en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, 2018; esto se evidencia en los resultados de la prueba de entrada donde el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 36% de niños y niñas se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, en la post prueba el 14% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 50% en el nivel logro alcanzado y un 36% en el nivel logro destacado.

Los juegos tradicionales como estrategia mejoraron significativamente la dimensión número de elementos en la seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, 2018; esto se puede contrastar en la prueba de entrada donde

el 64% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 36% de niños se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, en la prueba de salida el 14% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 43% en el nivel logro alcanzado y un 43% en el nivel logro destacado.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, 2018, establecer como proyecto de innovación los juegos tradicionales como estrategia para mejorar las capacidades básicas matemáticas de los niños y niñas a nivel institucionales.

Asimismo, a la docente de aula de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, 2018, continuar con la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para afianzar la capacidad de seriación en los niños y niñas.

También, a los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aplicar los juegos tradicionales como estrategia durante las prácticas profesionales en las instituciones educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allavé, J. (2003). *Juegos de ingenio*. México: Editorial Parragon
- Artigue, M. (2000). *Ingeniería didáctica en educación matemática*. Bogotá: Iberoamericano.
- Arias, T. C y García, M. L. (2016). *Juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de pre escolares de la institución educativa el Jardín de Ibagué*. Lima: Universidad privada Norbert Wiener.
- Benites, A. S y Solano, S. T. (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, Trujillo*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Bustillos, I. (2005). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático*. Caracas: Horsori S.A.
- Castro, E. (1997). *La acción en el aula y su planificación*. México: UPN/CEP
- Capiz, A. V. (2005). *Seriación y clasificación en el niño pre escolar: estrategias para su desarrollo*. Zamora: Universidad pedagógica nacional.
- Carrasco, D. S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. 8va. Edición. Lima: San Marcos.
- Chamorro, J. (2005). *Los Juegos con los niños*. Huancayo: Mantaro
- Condemarín, M. (2009). *Juicios lógicos*. Chile: Ediciones Educativas.
- Díaz, P. (2013). *Educación Física*. Ecuador: San Narciso
- Del Río, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar*. México: Universidad de la Rioja.
- Evaluación Censal de Estudiantes (2016). *Cuanto aprenden nuestros estudiantes. Ancash*. Lima: SICRECE
- Franco, O. (2013). *Lectura sobre el juego en la primera infancia*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Gallardo, I. y Gil, B. (2009). *Juegos infantiles tradicionales*. Salamanca: Amaru.
- Granados, S. (2014). *El trompo*. Colombia: ABC.

- Gutiérrez, D. (2000). *El niño y el pensamiento lógico matemático*. Argentina: Educalter.
- Hernández, S. R; Fernández, C. C y Baptista, L. P. (2015). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Huamán, R. L. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- Lachi, J. R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de cinco años*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Lalangui, C. (2010). *Taller de recreación infantil*. Bogotá: Editorial Visiones.
- La Vega, B. (2000). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. España: Fuerteventura.
- Meneses M., Monge M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Ministerio de Educación. (2017). *El Perú en PISA 2015. Informe nacional de resultados*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú
- Ministerio de Educación (2008). *Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica en el área de matemática en EBR*. Lima: Minedu.
- Ortega, L. (2000). *El juego en los niños andinos*. Bolivia: Educación
- Peanza, A. (2012). *Matemática para todos*. Buenos Aires: Randon House.
- Pérez, M. (2014). *El juego en los diferentes contextos de nuestro país*. Cuzco: Educación.
- Piaget, J. (1985). *La enseñanza de las matemáticas*. Buenos Aires: Psique.
- Reimer, J. (2006). *El pensamiento lógico*. Lima: Ediciones Mar.
- Rodríguez, S. E. (2018). *Procesos pedagógicos y didácticos para el logro de las competencias en los estudiantes*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Tobón, O. N. (2012). *Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3 a 4 años en el hogar Campañitas*. Caldas: Universidad Lasallista.
- Torres, Ch. S. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer y cuarto grado de educación básica de la ciudad de Latacunga*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Torres, B. R. (2012). *Operaciones de seriación y clasificación en niños de 5 años de instituciones educativas estatales y privadas, Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Trautmann, R. (2000). *Los juegos tradicionales*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Vegusti, Ch. J y López, R. E. (2015). *Influencia socio cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en el colegio del distrito de Chiguata*. Arequipa: Universidad de San Agustín de Arequipa.
- Vygotsky, L. (1979). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Playáde.
- Yarasca, L. P. (2015). *Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área lógico matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco*. Lima: Pontificia Universidad Católica de Perú.
- Zabalza, A. (2006). *Didáctica de la educación inicial*. Madrid: Editorial Narcea.

ANEXOS

1. Instrumento de recojo de información

PRE TEST ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA SERIACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa:..... Lugar:.....
 1.2. Apellidos y Nombres:.....
 1.3. Edad: Sección:..... Fecha:

II. OBJETIVO:

Conocer el nivel de desarrollo de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, Antonio Raimondi, 2018.

III. INSTRUCCIONES:

A continuación, se presentamos 20 ítems a verificar el nivel de desarrollo de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, Antonio Raimondi; luego de la observación a los estudiantes; registra marcando con un aspa (X) en la valoración correspondiente

IV. CONTENIDO:

Siempre = S (3) Casi siempre = CS (2) A veces = AV (1) Nunca = N (0)

N° Ord	Ítems	Valoración			
		S	CS	AV	N
	DIMENSIÓN: DIFERENCIA				
01	Diferencia los objetos según su tamaño				
02	Diferencia objetos según su grosor				
03	Diferencia objetos según su tonalidad				
04	Diferencia plantas, hojas, flores respecto a su tamaño y forma				
05	Diferencian formas geométricas				
06	Diferencia animales según su tamaño y utilidad al hombre				
	DIMENSIÓN: ORDENA				
07	Ordena objetos del más grande al más pequeño				
08	Ordena objetos del más pequeño al más grande				
09	Ordena del más claro al más oscuro				
10	Ordena del más oscuro al más claro				
11	Ordena del más grueso hasta el más delgado				
12	Ordena del más delgado al más grueso				
13	Ordena objetos y materiales representativos de su entorno				
14	Ordena haciendo combinaciones de tamaño, color y forma				
	DIMENSIÓN: NUMERO DE ELEMENTOS				
15	Seria objetos de 3 elementos				
16	Seria objetos de 5 elementos				
17	Seria objetos de 7 elementos				
18	Seria objetos de 10 elementos				
19	Seria objetos de más de 10 elementos				
20	Seria material estructurado y no estructurado verbalizando el criterio de ordenamiento				

V. OBSERVACIONES:

POST TEST ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA SERIACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.4. Institución Educativa:..... Lugar:.....

1.5. Apellidos y Nombres:.....

1.6. Edad: Sección:..... Fecha:

II. OBJETIVOS:

Conocer el nivel de desarrollo de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, Antonio Raimondi, 2018.

III. INSTRUCCIONES:

A continuación, se presentamos 20 ítems a verificar el nivel de desarrollo de la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” de Chaccho, Antonio Raimondi; luego de la observación a los estudiantes; registra marcando con un aspa (X) en la valoración correspondiente

IV. CONTENIDO:

Siempre = S (3) Casi siempre = CS (2) A veces = AV (1) Nunca = N (0)

N° Ord	Ítems	Valoración			
		S	CS	AV	N
	DIMENSIÓN: DIFERENCIA				
01	Diferencia los objetos según su tamaño				
02	Diferencia objetos según su grosor				
03	Diferencia objetos según su tonalidad				
04	Diferencia plantas, hojas, flores respecto a su tamaño y forma				
05	Diferencian formas geométricas				
06	Diferencia animales según su tamaño y utilidad al hombre				
	DIMENSIÓN: ORDENA				
07	Ordena objetos del más grande al más pequeño				
08	Ordena objetos del más pequeño al más grande				
09	Ordena del más claro al más oscuro				
10	Ordena del más oscuro al más claro				
11	Ordena del más grueso hasta el más delgado				
12	Ordena del más delgado al más grueso				
13	Ordena objetos y materiales representativos de su entorno				
14	Ordena haciendo combinaciones de tamaño, color y forma				
	DIMENSIÓN: NUMERO DE ELEMENTOS				
15	Seria objetos de 3 elementos				
16	Seria objetos de 5 elementos				
17	Seria objetos de 7 elementos				
18	Seria objetos de 10 elementos				
19	Seria objetos de más de 10 elementos				
20	Seria material estructurado y no estructurado verbalizando el criterio de ordenamiento				

V. OBSERVACIONES:

2. Base de datos

RESULTADO DE LA PRUEBA DE ENTRADA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 256 DE CHACCHO																												
	DIFERENCIA						ORDENA								NUMERO DE ELEMENTOS						VARIABLE							
	1	2	3	4	5	6	PUN	NIV	7	8	9	10	11	12	13	14	PUN	NIV	15	16	17	18	19	20	PUNT	NIV	PUNT	NIV
1	2	2	1	2	2	1	10	EP	1	2	2	1	2	2	2	1	13	EP	1	2	2	1	2	2	10	EP	33	EP
2	0	1	1	1	0	1	4	EI	0	1	0	1	2	1	2	1	8	EI	0	1	2	1	0	2	6	EI	18	EI
3	1	1	1	1	1	1	6	EI	1	1	1	2	1	0	2	0	8	EI	1	0	1	2	1	2	7	EI	21	EI
4	0	2	1	2	1	0	6	EI	1	1	1	2	1	1	2	1	10	EI	1	1	2	1	2	1	8	EI	24	EI
5	1	1	1	1	1	1	6	EI	1	0	2	0	1	2	0	2	8	EI	1	2	1	1	1	2	8	EI	22	EI
6	2	1	2	2	1	2	10	EP	1	1	2	2	2	2	2	1	13	EP	2	1	2	2	2	1	10	EP	33	EP
7	1	1	2	1	1	1	7	EI	1	0	1	2	1	0	2	0	7	EI	1	2	1	1	2	1	8	EI	22	EI
8	2	2	1	0	1	1	7	EI	0	1	0	1	2	1	1	1	7	EI	1	2	1	2	1	2	9	EI	23	EI
9	2	1	2	2	1	2	10	EP	1	1	2	2	1	2	2	2	13	EP	1	2	2	1	2	2	10	EP	33	EP
10	0	2	0	2	0	1	5	EI	0	1	0	1	0	1	1	1	5	EI	0	1	2	1	0	2	6	EI	16	EI
11	2	1	2	1	2	2	10	EP	1	2	2	1	2	1	2	2	13	EP	2	1	2	1	2	2	10	EP	33	EP
12	0	1	0	1	1	1	4	EI	0	1	0	1	0	1	1	1	5	EI	1	2	0	1	0	2	6	EI	15	EI
13	1	1	1	0	1	0	4	EI	1	1	1	1	1	0	0	0	5	EI	1	0	2	1	1	2	7	EI	16	EI
14	1	2	2	1	2	2	10	EP	1	2	2	1	2	2	2	1	13	EP	1	2	2	1	2	2	10	EP	33	EP

RESULTADO DE LA PRUEBA DE SALIDA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 256 DE CHACCHO																												
	DIFERENCIA						ORDENA								NUMERO DE ELEMENTOS						VARIABLE							
	1	2	3	4	5	6	PUN	NIV	7	8	9	10	11	12	13	14	PUN	NIV	15	16	17	18	19	20	PUNT	NIV	PUNT	NIV
1	3	3	3	2	3	3	17	LD	3	2	3	3	2	3	2	3	21	LD	3	2	3	2	3	3	16	LD	54	LD
2	2	3	2	3	2	3	15	LA	2	3	2	2	3	2	2	3	19	LA	2	3	2	3	2	3	15	LA	49	LA
3	2	3	2	2	2	2	13	LA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	EP	2	2	2	2	2	2	12	EP	41	LA
4	2	3	3	2	3	2	15	LA	3	2	2	3	2	2	2	3	19	LA	2	3	2	3	2	3	15	LA	49	LA
5	3	3	2	3	2	3	16	LD	3	2	2	2	3	2	2	2	18	LA	3	3	2	3	2	2	15	LA	49	LA
6	2	3	3	3	3	3	17	LD	2	3	3	3	3	2	3	3	22	LD	2	3	3	2	3	3	16	LD	55	LD
7	3	2	2	2	2	3	14	LA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	EP	2	2	2	2	2	2	12	EP	42	LA
8	2	2	2	2	3	3	14	LA	2	3	2	3	3	2	2	3	20	LA	3	2	2	2	3	3	15	LA	49	LA
9	3	2	3	3	3	3	17	LD	3	3	3	2	3	3	2	3	22	LD	3	3	2	3	3	2	16	LD	55	LD
10	2	3	2	3	2	3	15	LA	2	3	2	3	2	3	3	3	21	LD	2	2	3	2	2	3	14	LA	50	LA
11	3	3	2	3	3	3	17	LD	3	2	3	3	3	2	2	2	20	LA	3	3	2	3	3	3	17	LD	54	LD
12	2	2	2	3	3	3	15	LA	2	3	3	3	2	2	2	3	20	LA	3	3	2	3	2	3	16	LD	51	LD
13	3	3	3	2	3	2	16	LD	3	3	2	3	2	2	2	2	19	LA	2	2	3	3	3	2	15	LA	50	LA
14	3	2	3	3	2	3	16	LD	3	2	3	2	3	3	3	3	22	LD	3	3	2	3	3	3	17	LD	55	LD

3. Constancia

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JARDÍN INFANTIL N° 256 "VIRGEN DEL CARMEN", CHACCHO ANTONIO RAIMONDI-ANCASH QUE AL FINAL SUSCRIBE OTORGA LA PRESENTE

CONSTANCIA

Que la practicante, **TILIRIO OSTOS AIDA CELESTINA** de la especialidad de Educación Inicial a realizado la aplicación de la parte experimental de sus trabajos de investigación titulado "**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.**" del presente demostrando responsabilidad dedicación y puntualidad en dicha acción, a bien de los niños de la sección (celeste de 5 años de dicha institución educativa). En los meses de setiembre, octubre, noviembre hasta 24 de Diciembre del 2018.

Se expide la presente constancia a petición de la parte interesada para los fines que crean por conveniente.

Chaccho 28 de diciembre del 2018



Aida P.

Prof. CARMEN EMPERATRIZ VIDAL PARY
DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 256 " VIRGEN DEL CARMEN"
DNI N° 31827145

5. Sesiones de aprendizaje

SESIONES DE APRENDIZAJE 1

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos el gato y el ratón”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de diferenciar los objetos según su tamaño.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diferencia los objetos según su tamaño, grande, mediano, pequeño 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Globos, (grande, mediano, pequeño) ▪ Cajas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)
Motivación: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan y bailan la música. De los pimpleos. https://youtu.be/ejfDrIvO2CA. ▪ Responden a las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? Saberes Previos. <ul style="list-style-type: none"> • Según la canción, ¿cuál es más grande el elefante o el gusano? Conflicto Cognitivo. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué cosas son grandes?, ¿cuáles son pequeñas? Propósito de la sesión <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos con los tamaños. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
La docente les propone formar dos grupos y que hagan una fila del más pequeño al más grande <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos. Y cada uno de ellos tendrán bolsas con los globos previamente inflados de diferentes tamaños, grande, mediano y pequeños. Cada grupo tendrá tres cajas grandes, mediano y pequeños. ▪ El juego consiste en que los niños metan los globos en sus respectivas cajas según los tamaños.
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? <ul style="list-style-type: none"> - Los niños pintan la hoja de aplicación y recortan los gatitos ubicándolos en los recuadros según los tamaños.

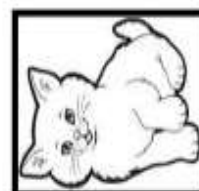
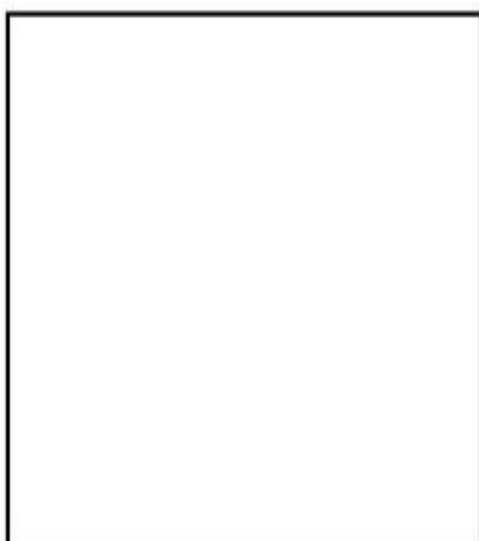
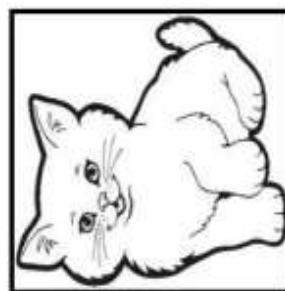
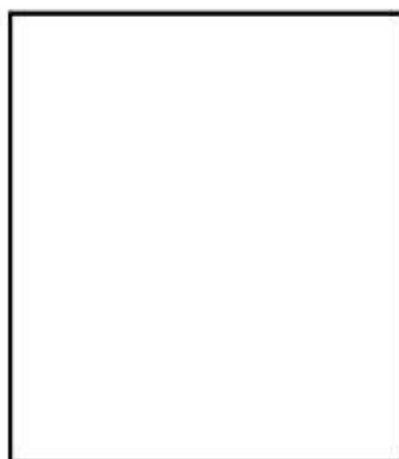
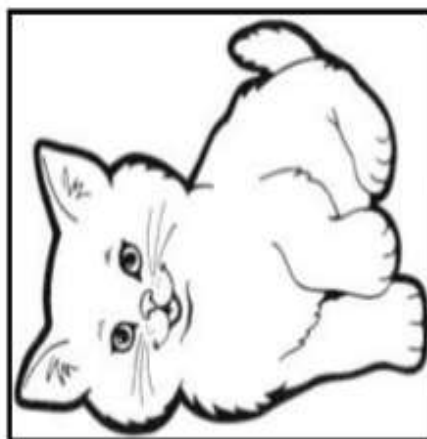
LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 1: Jugamos con los tamaños

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	■ Diferencia los objetos según su tamaño, grande, mediano, pequeño		Realiza diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con tres objetos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

JUGAMOS CON LOS TAMAÑOS (grande, mediano y pequeño)

- Colorea los gatitos, recórtalos y pégalos en los recuadros según su tamaño.

SERÍA
CIÓN



SESIONES DE APRENDIZAJE 2

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos a las ollitas”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de diferenciar los objetos según su grosor.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diferencia los objetos según su grosor (Delgado, grueso) 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palitos de madera (troncos, de arboles, Tallos de flores etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan y bailan la música los opuestos. https://youtu.be/OJp5z_6COc. ▪ Responden a las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? <p>Saberes Previos. Según la canción, ¿si yo digo delgado cuál es su opuesto?</p> <p>Conflicto Cognitivo. ¿Qué cosas son gruesas?, ¿cuáles son delgadas?</p> <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos con los grosores. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente les propone formar dos grupos. Y cada grupo tendrá un representante. La docente les explicara las reglas del Juego tradicional llamado El Rey manda.</p> <p>El juego consiste en que los niños traigan los objetos que el rey manda, con la consigna de llevar al rey cosas delgadas y gruesas, ejemplo: el Rey manda que traigan maderas delgada y gruesa, troncos delgados, gruesos, y la maestra ira reforzando las características preceptuales de los objetos que se encuentran en su entrono del niño.</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

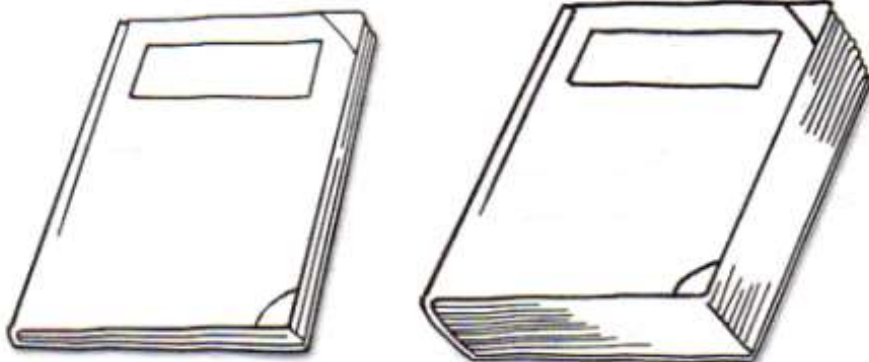
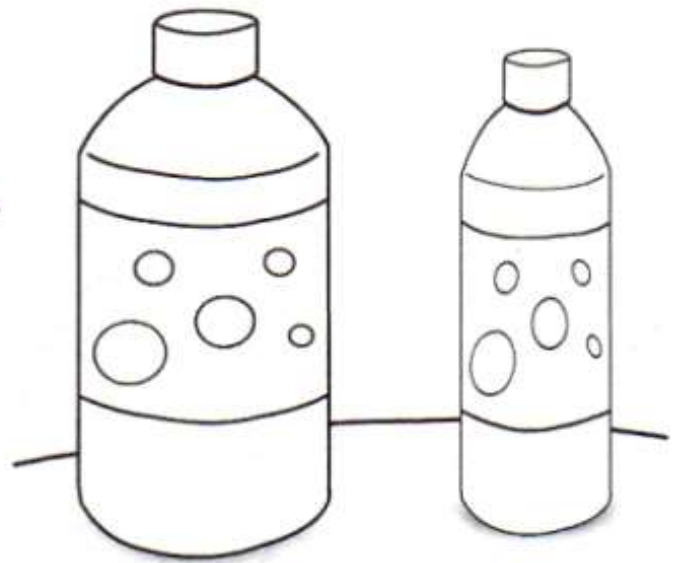
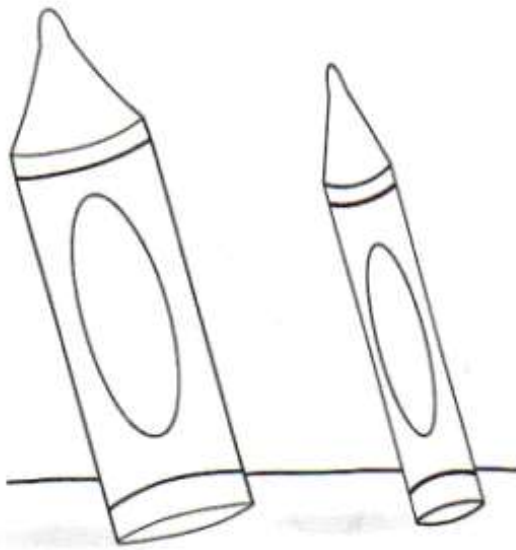
LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 2: Jugamos con los grosores

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS		Realiza diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con tres objetos.		
	Diferencia los objetos según su grosos (Delgado,grueso)				
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Grueso - delgado

Capacidad: Discrimina objetos gruesos y delgados.

1. Colorea de rojo los objetos gruesos, y de amarillo, los delgados:



SESIONES DE APRENDIZAJE 3

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos el kullu sutay”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de diferenciar los objetos según su tamaño y forma.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diferencia los objetos según su tamaño y forma. 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Flores, plantas, hojas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan y bailan la canción grande y pequeño https://youtu.be/mwqqaibODmg. ▪ Responden a las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? <p>Saberes Previos. Según la canción, ¿cómo son las plantas, que tamaño tienen?</p> <p>Conflicto Cognitivo. ¿Qué cosas son gruesas?, ¿cuáles son delgadas?, ¿Qué cosas son grandes y cuáles pequeñas?</p> <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos con los tamaños y formas. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente les propone formar dos grupos. E ir al campo, los niños llevaran una bolsa y recolectaron flores, hojas y plantas. Y los niños en grupos clasificarán lo recolectado en las cajas rotuladas previamente con los nombres (grande, pequeño, Grueso, delgado).</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 3: Jugamos con los tamaños y formas

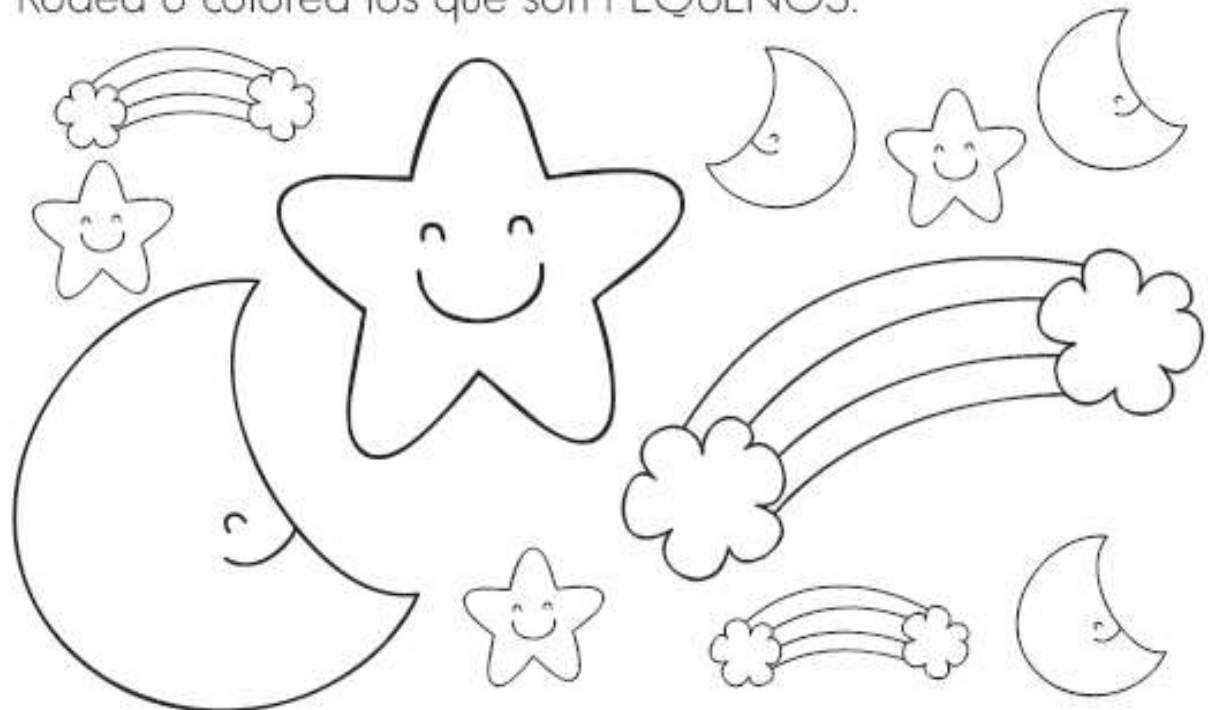
N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	Diferencia los objetos según su tamaño y forma.		Realiza diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con tres objetos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Jugamos con los tamaños y formas

Rodea o colorea los que son GRANDES:



Rodea o colorea los que son PEQUEÑOS:



SESIONES DE APRENDIZAJE 4

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos carrito con piedras”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de diferenciar las formas geométricas.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. ▪ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. 	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diferencia los objetos según su forma geométrica, cuadrado, triángulo, círculo. 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
Cintas maskintape de colores amarillo rojo y azul.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan y bailan la canción las formas geométricas. Alicia Macuri ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gustó la canción?, ¿Qué figuras geométricas reconocen en la canción? <p>Conflicto Cognitivo.</p> <p>En el aula que cosas son de forma triángulos, cuadrados, círculos ¿El triángulo es igual que el cuadrado?, ¿Por qué?</p> <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos con las figuras geométricas. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente dibuja en el piso las figuras geométricas, cuadrado, triángulo y redondo de tamaños grandes, y los reforzara con las cintas maskintape de diferentes colores,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se les asigna a cada niño y niña diferentes personajes, gatos, conejos y pollitos. La docente pone una música para que los niños salten alrededor de las figuras y luego pedirá que entren dentro de las figuras los personajes, ejemplo Gatitos dentro del cuadrado, pollitos dentro del círculo, conejos dentro del triángulo, etc.
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste?, ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

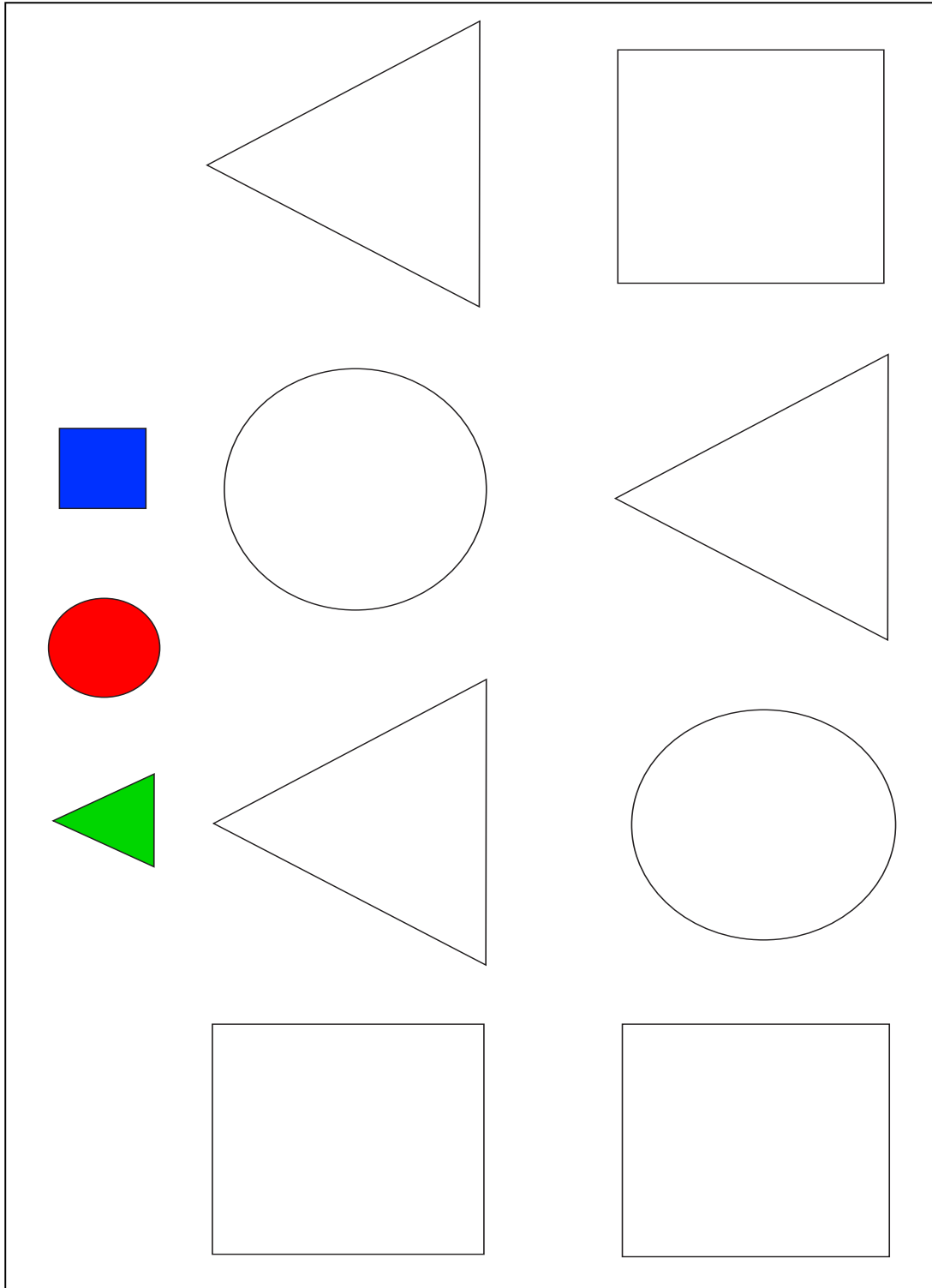
LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 4: Jugamos con las formas geométricas

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización				
	DESEMPEÑOS				
	■ Diferencia los objetos según su forma geométrica, cuadrado, triángulo, círculo.		Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Jugamos con las figuras geométricas

Pinta las figuras geométricas según los colores de la muestra.

Nombre: _____ Fecha: _____



SESIONES DE APRENDIZAJE 5

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos la corrida de toros”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de diferenciar los animales según su tamaño y utilidad al hombre.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resuelve problemas de cantidad. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diferencias animales según su tamaño y utilidad al hombre. 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
Siluetas de animales, vaca, cuy, pollo, gallina.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN









INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan y juegan a la corrida de toros ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó el juego?, ¿Qué animales reconocen? <p>Conflicto Cognitivo.</p> <p>¿Qué animales encontramos en la chacra?, ¿qué animales tienen en su casa? ¿serán importantes estos animales?, ¿Por qué?</p> <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos ritmo ago go. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente forma grupos y cada uno debe decir nombres de animales al ritmo del ago go diga usted nombres de animales grandes, por ejemplo. La vaca, la docente pregunta que nos da la vaca, los niños contestan la leche y así sucesivamente.</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 5: jugamos al ritmo del ago go

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	■ Diferencias animales según su tamaño y utilidad al hombre.		Realiza diferencias por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Diferencias animales según su tamaño y utilidad al hombre

pinta de color marrón a la vaca, a la oveja de color amarillo a las abejas de color anaranjado y a la gallina de color verde y colorea del color de los animales en el cuadro de doble entrada los cuadrados donde corresponde las cosas que nos brindan los animales. Y nombra que animales son grandes y cuales son pequeños.

SESIONES DE APRENDIZAJE 6

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos Chiptas con Pushpu”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Ordenar objetos del más grande al más pequeño

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<p>. Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordena objetos del más grande al más pequeño 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 45%;">Chapitas de diferentes tamaños. Tiza. <li style="width: 10%;">▪ Colores <li style="width: 45%;">Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños hacen un círculo, y luego se ordenan frijoles del más pequeño al más grande. ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <p>. ¿Cómo nos formamos?, ¿Quién es el más alto del salón, quien es el más bajo?</p> <p>Conflicto Cognitivo.</p> <p>¿la jirafa será más pequeña que el ratón?, ¿qué animales son grandes? ¿Qué animales son más pequeños?</p> <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos a las chapas. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente forma grupos y cada grupo tendrá tres chapas una grande una mediana y otra pequeña. Consiste en pintar en el suelo con una tiza un circuito de dos líneas paralelas, bastante largo y con numerosas curvas, donde se marcará la línea de salida y la de llegada. Cada jugador recorrerá con su chapa el circuito dibujado. Luego los niños ordenarán los chapitas del más grande al más pequeño antes de la meta de salida, primero moverá el pequeño chapita hasta llegar a la meta, La forma de mover la chapa es golpearla con la uña del dedo corazón ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar. Las salidas del circuito se penalizan con volver a empezar. Está permitido chocar unas chapas con otras para así hacer salir del circuito al otro participante.</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 6: Jugamos con las Chapitas

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	■ Ordena objetos del más grande al más pequeño		ordena por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Seriaciones

Capacidad: Establece relaciones de seriación.

1. Dibuja cada objeto en dos tamaños diferentes según el modelo:

The worksheet is divided into four horizontal sections by dashed lines. The first section contains three line drawings of apples, each with a stem and two leaves, arranged from largest to smallest. The second section contains one line drawing of a leaf on the left and two empty spaces for drawing. The third section contains one line drawing of a tree on the left and two empty spaces for drawing. The fourth section contains one line drawing of a mushroom on the left and two empty spaces for drawing.

SESIONES DE APRENDIZAJE 7

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos a las liguitas”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Ordena objetos del más grueso al mas delgado.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<p>. Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordena objetos del más grueso al mas delgado. 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
-botellas gruesas y otras delgadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN

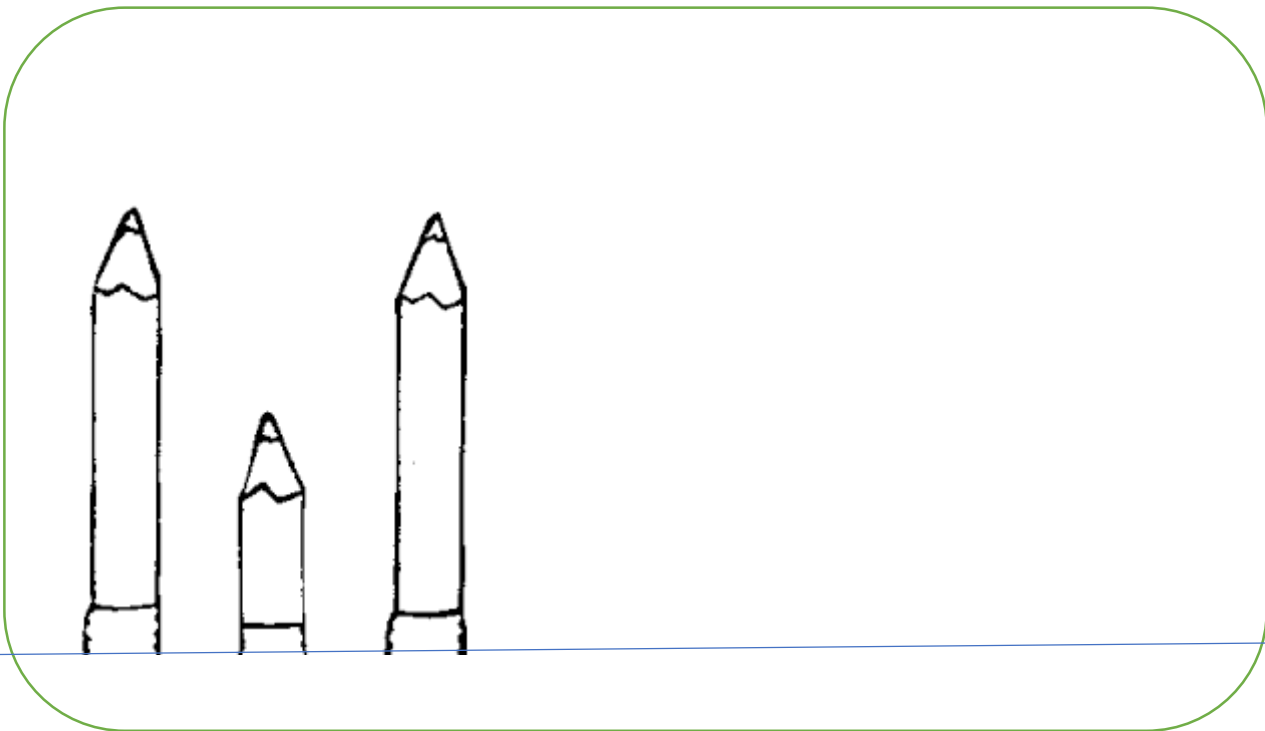
INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños bailan saltando a la liguita. ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <p>. ¿Qué cosas encontramos en el salón que sean gruesas?, ¿habrá cosas delgadas?</p> <p>Conflicto Cognitivo.</p> <p>¿cómo son las cosas gruesas?, ¿Cómo son delgadas? ¿por qué?</p> <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos con los objetos gruesos y delgados. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente forma grupos y cada grupo tendrá objetos delgados y gruesos, (botellas, palitos, bloques etc.) y les pedirá que ordenen los objetos de grueso a delgado. cada grupo trabajara ordenando los objetos según la consigna.</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?,¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 7: Jugamos a ordenar del más grueso al más delgado

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	■ Ordena objetos del más grueso al más delgado		ordena por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

ORDENA DEL MÁS GRUESO AL MÁS DELGADO

- Dibuja siguiendo la secuencia de grueso a delgado.



SESIONES DE APRENDIZAJE 8

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos con los trompos”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Ordenar por colores

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<p>. Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena por tamaño, longitud y grosor, y color hasta con cinco objetos. 	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordena objetos haciendo combinaciones de tamaño, color y forma. 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas rojas, amarillas y azules. - Dado grande. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

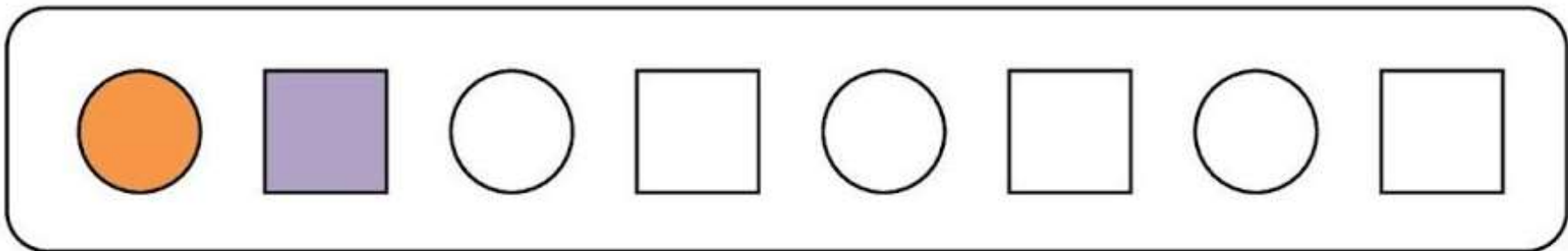
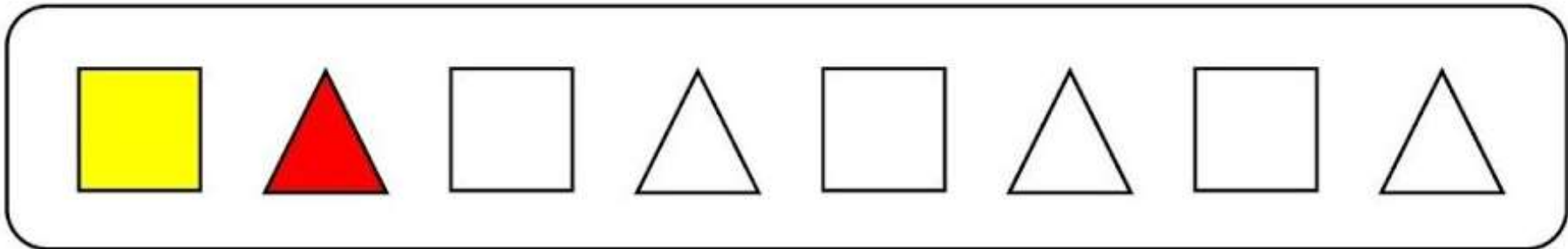
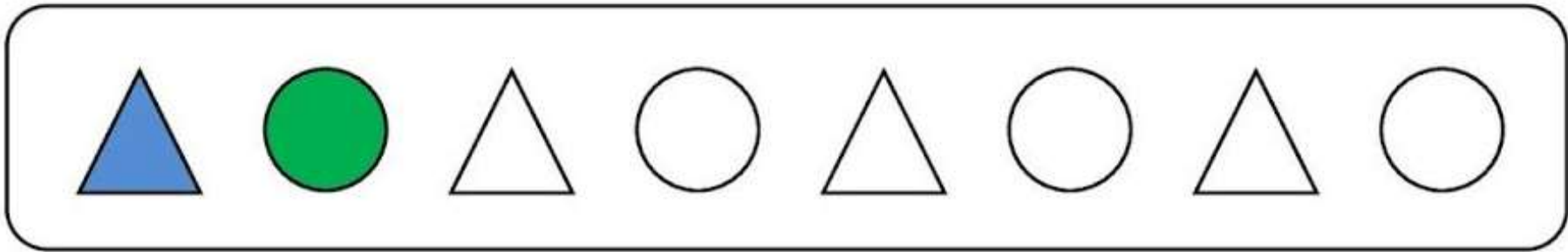
MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños juegan con los trompos. ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿les gusto la canción?, ¿Qué colores nombro la canción? <p>Conflicto Cognitivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los colores primarios?, ¿se pueden ordenar los colores?,¿De qué manera podemos ordenarlos? <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos ordenando los colores. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente forma grupos y cada grupo tendrá siluetas de formas triangulares, cuadradas y circulares, de colores, rojo amarillo y azul, los niños ordenaran las siluetas en el campo, suelo siguiendo las secuencias, triangulo amarillo, cuadrado azul, círculo rojo, y así sucesivamente, siguiendo la seriación tanto de formas como de colores.</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?,¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 8: Jugamos ordenado haciendo combinaciones de tamaño, color y forma.

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	■ Ordena haciendo combinaciones de tamaño, color y forma.		Ordena por color, por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Colorea las figuras geométricas continuando la serie.



Jugamos ordenado haciendo combinaciones de tamaño, color y form

SESIONES DE APRENDIZAJE 9

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos muñecas hechas de chompa”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de seriar objetos de 3 elementos

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de cantidad. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seriar objetos de 3 elementos (frutas) 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
- Siluetas de frutas (manzana, plátano, pera)	▪ Colores Hojas bond

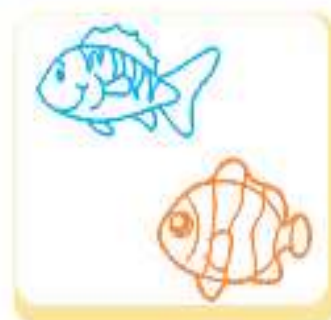
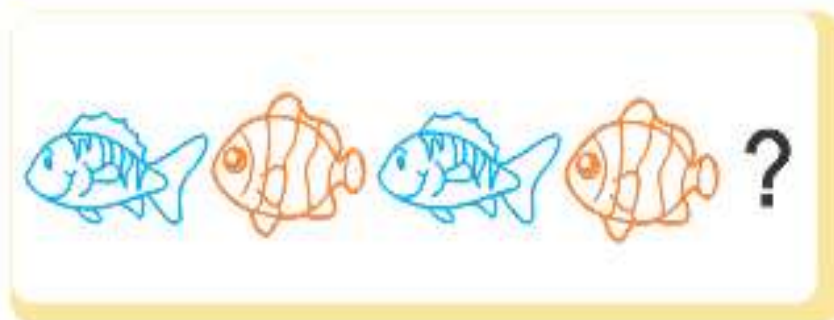
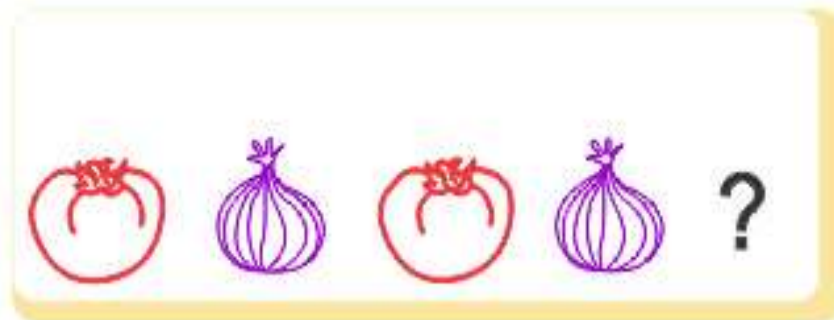
MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños manipulan las chompas y las ordenan siguiendo el orden. ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo ordenamos las frutas?, ¿Qué secuencia tenía el orden de las frutas? <p>Conflicto Cognitivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué significa seriar?, ¿Cómo podemos seriar los objetos?, ¿De qué manera podemos seriar las frutas? <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos seriando las frutas. Canasta de frutas ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente les explica que le dará a cada uno una silueta de frutas, Iniciamos el juego asignándole a cada niño y niña un nombre de fruta, y un lugar (silla). Inventar una historia intercalando los nombres que le puso a cada niño y cada vez que se diga el nombre, el que lo tenga se irá colocando detrás suyo (cuando vaya contando la historia los niños se levantarán de su silla y correrán a sentarse a otra cuando diga canasta revuelta. Ejemplo: Voy para el mercado, tengo que comprar alimentos, para preparar un rico almuerzo para los niños y niñas. Cuando llegué al mercado compré manzanas, plátanos y peras, (y vamos nombrando los alimentos que le asignamos a los niños) y de tanto comprar la canasta me quedó revuelta cuando diga esta frase todos debemos correr para ocupar el lugar que ocupamos inicialmente.</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 9: Jugamos con las frutas.

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	Seria objetos de 3 elementos.		Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Marca con una "X" la figura que sigue la secuencia.



Jugamos a seriar los objetos

SESIONES DE APRENDIZAJE 10

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “jugamos al gato y el ratón”
- área : Matemática
- Institución Educativa : I.E.I N° 256 “Virgen del Carmen” Chaccho, Antonio Raimondi.
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : Aida Celestina TILIRIO OSTOS
- Tiempo : 45 minutos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Objetivo: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de seriar material estructurado y no estructurado, verbalizando el criterio de ordenamiento.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<p>. Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque en la resolución de problemas		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seria material estructurado y no estructurado verbalizando el criterio de ordenamiento. 		

MATERIALES /RECURSOS

MATERIALES /RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas de frutas (manzana, plátano, pera) , botellas, chapitas, maderas etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colores ▪ Hojas bond

MOMENTOS DE LA SESIÓN

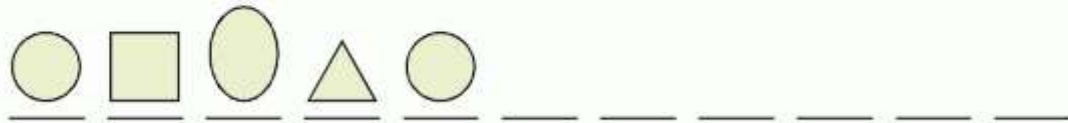
INICIO (15 minutos)
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños manipulan las cosas tanto estructuradas y no estructuradas, las ordenan siguiendo el orden. ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo ordenamos las cosas?, ¿Qué secuencia tenía el orden de las cosas? <p>Conflicto Cognitivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué significa seriar?, ¿Cómo podemos seriar los objetos? <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos seriando las cosas. ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente les explica que le dará a cada uno objetos y ellos irán ordenándolos ya sea por su tamaño, otro por su grosor, y los otros por colores. Los niños formarán dos grupos e irán sacando los objetos de las cajas e irán seriando de acuerdo a la consigna, colores, tamaños, formas, grosor etc..</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

LISTA DE COTEJO – SESIÓN DE APRENDIZAJE 10: Jugamos a seriar todos los objetos.

N° APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA				OBSERVACIONES
	Resuelve problemas de cantidad.				
	DESEMPEÑOS				
	seria material estructurado y no estructurado, verbalizando el criterio de ordenamiento.		Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con más de 10 elementos.		
	SI	NO	SI	NO	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Secuencia por forma

1. Continúa la secuencia.



6. Fotografias









informe de tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD



ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

14%

★ repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		