

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**Utilización del juego para desarrollar la seriación en
niños de 5 años de la institución educativa N° 403,
2017.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora

Sánchez Rojas, Deisy Analí

Asesor

Cecilia Martha, Torrealva Sepúlveda

Nuevo Chimbote- Perú

2017

ÍNDICE

	Pág.
1. Palabras clave.....	i
2. Título.....	ii
3. Resumen.....	iii
4. Abstract	iv
5. Introducción.....	01
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica.....	04
5.2. Justificación.....	19
5.3. Problema.....	20
5.4. Conceptualización y Operacionalización de las Variables.....	23
5.5. Hipótesis.....	26
5.6. Objetivos.....	26
6. Metodología	27
7. Resultados.....	30
8. Análisis y Discusión.....	42
9. Conclusiones y Recomendaciones	46
10. Referencias Bibliográficas.....	49
11. Anexos.....	51

1. Palabras Clave

Tema	Construcción de seriación
Especialidad	Educación Inicial

Keywords:

Theme:	Construction of seriation
Specialty:	Initial Education

Línea de Investigación

58	Pedagogía
5801	Teorías y Métodos Educativos
5801.07	Métodos pedagógicos

2. Título.

“Utilización del juego para desarrollar la seriación en niños de 5 años de la institución educativa N° 403, 2017”

"Use of the game to develop the seriation in children of 5 years of the educational institution N0 403, 2017"

3. Resumen

La presente tesis titulada: **“Utilización del juego para desarrollar la seriación en niños de 5 años de la institución educativa N° 403, 2017”**. Tiene como objetivo general: Demostrar que la utilización del juego ayuda en el desarrollo de la construcción de la seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 403 Huangamarca durante el año 2017. Para lo cual me he planteado la siguiente hipótesis: La utilización del juego influye significativamente en la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa N° 403 Huangamarca 2017. Para demostrarlo se aplicaron diferentes actividades de aprendizaje con estrategias basadas en el juego lúdico.

El tipo de investigación es experimental, aplicativo explicativo, con un diseño pre experimental con pre y post test. Se trabajará con una muestra de 16 alumnos correspondiente a 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca

Los instrumentos que se utilizaron fueron la lista de cotejo y la prueba pedagógica que según la contrastación de hipótesis nos permiten afirmar que 16 estudiantes obtuvieron rangos positivos en el post test con respecto del pre test; no existiendo alumnos que han obtenido el mismo puntaje.

Por lo tanto llegamos a la conclusión que la aplicación del juego influyó significativamente en la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa N° 403 Huangamarca 2017.

4. Abstract

The present thesis titled: "Use of the game to develop the seriation in children of 5 years of the educational institution N0 403, 2017". Its general objective is: To demonstrate that the use of the game helps in the development of the construction of the seriation in the children of 5 years of age of the Educational Institution N ° 403 of the community of Huilcate III during the year 2017. For which I have posed the following hypothesis: The use of the game significantly influences the construction of the seriation of the 5-year-old students in Educational Institution No. *403 Huangamarca* 2017. To demonstrate this, different learning activities will be applied with strategies based in the playful game.

The type of research is experimental, explanatory application, with a pre-experimental design with pre and post test. We will work with a sample of 16 students corresponding to 5 years of age of the Initial Educational Institution No. 403 of Huangamarca.

The instruments that were used were the checklist and the pedagogical test that according to the test of hypothesis allow us to affirm that 16 students obtained positive ranks in the post test with respect to the pretest; there are no students who have obtained the same score.

Therefore, we came to the conclusion that the application of the game significantly influenced the construction of the seriation of the 5-year-old students in the Educational Institution No. 403. Huangamarca, 2017.

5. Introducción.

Todos los seres humanos, desde que nacemos hasta que morimos, usamos algún tipo de aprendizaje matemático. Nacemos sin saber matemáticas, pero el mundo está lleno de experiencias que pueden convertirse en aprendizajes matemáticos utilizables en diversas circunstancias.

Así, el niño que cuenta los dedos de su mano por primera vez sabrá que en cada mano tiene cinco. Esto no lo exime de cometer errores al contar una y otra vez sus dedos, sin embargo ayuda a aprender. Además de las experiencias cotidianas que ayudan a aprender matemática, contamos con instituciones educativas en donde se accede a una educación matemática formal que requiere aplicar estrategias activas y insertándolos en la innovación que mermita con más simpleza entender y realizar acciones matemáticas.

El problema es cuando la matemática que aprendemos resulta poco significativa, poco aplicable a la vida, o simplemente aburrida. Tiene mucho que ver la preparación de los docentes, la conciencia matemática que el ser humano ha ido formando con el paso de los años, adquiriendo una actitud de miedo, temor y fobia a las matemáticas y en otros casos personas que aprenden matemática como un medio de mecanización, llenándose de saberes matemáticos intransferibles a otras situaciones de aprendizaje o docentes que enseñamos matemática descontextualizada y fuera de la vida real del niño, hecho que ha llevado que en nuestro Perú existan estudiantes tímidos y frustrados ante circunstancias que requiere de la manipulación, vivenciación y simulación como procesos inherentes al aprendizaje.

Las rutas de aprendizaje que se convierten en la principal herramienta de apoyo y orientación al docente mencionan que la matemática cobra mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real.

Nuestros estudiantes sentirán mayor satisfacción cuando puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con algo que saben y con la realidad cotidiana. Esa es una matemática para la vida, donde el aprendizaje se genera en el contexto de la vida y sus logros van hacia ella.

Esta tarea requiere esfuerzos, de los maestros, autoridades educativas, de instituciones educativas que provean ambientes, recursos y materiales de alta calidad, y de una sociedad educadora comprometida, que nos rete a ser personas más propositivas y activas, no dependientes ni pasivas; que demande usar el propio razonamiento para resolver desde problemas cotidianos hasta problemas de gran trascendencia.

Reconociendo este desafío se desarrolla esta investigación, y busca ser una herramienta para que nuestros estudiantes puedan aprender mediante la adquisición de estrategias y caminos que les ayuden a tomar varias alternativas de solución a diversas situaciones problemáticas de su contexto y de su vida cotidiana.

Es por eso que este trabajo investigativo está constituido de la siguiente manera:

En la primera parte describimos la realidad educativa peruana con respecto al mundo, nuestra América latina y nuestra realidad educativa nacional mediante el planteamiento del problema, en la que se describe las características del juego como estrategias para promover la seriación; así mismo se presenta la formulación del problema: ¿ De qué manera la utilización del juego influye para desarrollar la seriación en niños de 5 años de la institución educativa N^o 403, 2017? También se realiza la justificación que nos permite visualizar el ¿por qué? Y ¿para qué? Se realiza la investigación; los antecedentes, así como también los objetivos de nuestra investigación.

En la segunda parte. Se define lo que es la seriación, el juego, así mismo se enumera las teorías que sustentan su enseñanza enumerando así las más conocidas e importantes como la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, la teoría genética de Jean Piaget, la teoría del aprendizaje sociocultural de Vigotsky, la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner, etc. Así como una descripción de las estrategias heurísticas que se aplicarán en este trabajo, además del marco que incluye los conceptos más importantes como base de nuestra investigación.

En la tercera parte se encuentra el marco metodológico que incluyen las hipótesis, las variables de estudio con su definición, también la metodología que es el tipo de investigación experimental, aplicativo explicativo, con un diseño pre experimental con pre y post test, la población y la muestra con la que se ha trabajado que está compuesta está constituida por 51 estudiantes de educación inicial de la I.E.I N° 403 Huangamarca. Para luego describir y analizar los resultados para determinar si mi trabajo es o no es significativo llegando a las conclusiones sobre la investigación. En cuanto a las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, se aplicó la lista de cotejo y la prueba pedagógica.

En la cuarta parte se presentan los resultados mediante tablas y gráficos estadísticos que han sido elaborados a partir de la sistematización de los datos obtenidos de los instrumentos, logrando confirmar nuestra hipótesis que: La utilización del juego influye significativamente en la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa N°403 Huangamarca, 2017.

En la quinta parte se presentan las conclusiones, poniendo énfasis en los resultados obtenidos en cada una de las dimensiones y el resultado general, los cuales nos conducen a confirmar la validez de nuestra hipótesis planteada.

Referencias bibliográficas, que viene a ser el conjunto de obras y estudios consultados de autores que dan sustento teórico a este trabajo de investigación.

Finalmente, en los anexos, se adjunta el taller de aplicación del juego para desarrollar la seriación, la validación de los instrumentos y evidencias que permiten demostrar que la investigación fue realizada.

Recordando algunas creencias que aún tenemos los docentes en nuestras prácticas educativas y que, con espíritu innovador, tenemos que corregir para mejorar la educación de nuestro país, esperamos sirva este trabajo para nuestra labor y como antecedente a más docentes de nuestro medio.

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

Antecedentes

Después de una minuciosa revisión de las distintas fuentes, he considerado los siguientes trabajos que se relacionan de alguna manera con mi trabajo.

Antecedentes Internacionales

a) H García (2015) en su tesis titulada “juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”, el autor llega a las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación al grupo control comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales.

- La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.
- El juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.
- Se determinó la influencia de la metodología activa, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento.
- Los juegos educativos indican el logro concreto de las competencias, pues permiten que la mente de los alumnos sea más receptiva.

b) Martínez, Mosquera y Perea (2014) en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción del grado primero de las instituciones la CEIBA, gallinazo y de diamante del municipio de Puerto Guzmán – Putumayo” los mencionados autores concluyen que:

- El proyecto de aula implementado a través del juego mejoró paulatinamente los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción: una experiencia significativa y beneficiosa para los niños y las niñas. Ya que los distintos juegos matemáticos implementados lograron motivar, despertar en los niños y las niñas el interés que finalmente los con llevo (SIC) a la comprensión y asimilación de la adición y sustracción desarrollando competencias y habilidades en la aplicación y uso de estas en situaciones del él (SIC) contexto social.

- Es una estrategia impactante y un innovador puesto que el juego; promueve el interés y dispone a los niños y a las niñas a un aprendizaje significativo. Está claro que la dinamización de la estrategia didáctica a través del proyecto del aula desarrollado desde el juego como eje central de las actividades significativas permite facilitar la comprensión y asimilación de la adición y la sustracción en los niños y las niñas; demostrando así la incidencia del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática mejorando la motivación así su aprendizaje.

A. Antecedentes Nacionales

a) Torres, M (2012) en su tesis titulada “Operaciones de seriación y clasificación en niños de 5 años de instituciones educativas estatales y privadas – **callao**”. **En el cual concluye:**

- La gran mayoría de alumnos de las instituciones educativas estatales y privadas, tienen dificultad para desarrollar la operación de seriación.

B. Antecedentes Locales

a) G, Burga y Vásquez (2008) en su tesis titulada “Aplicación del juego como estrategia para mejorar la socialización en los alumnos del segundo grado de la I.E. N° 82663 anexa al I.S.P.P. “Bambamarca”, durante el año 2008” en la cual concluye.

- La aplicación de los juegos como estrategia permitió demostrar que esa es la mejor forma de promover el trabajo en equipo.
- La aplicación de juegos como estrategia mejora sustantivamente el nivel de aprendizaje de los alumnos.

- La utilización de los juegos como estrategia es un medio que conlleva a desarrollar el pensamiento creativo en las diferentes áreas de aprendizaje.
- Los juegos como estrategia ayuda a integrarse con los demás miembros de una institución.

b) Castañeda y Herrera (2007) en su tesis titulada “Influencia de material no estructurado como recurso didáctico en el aprendizaje de seriación y analogías en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N° 821031 de la comunidad de Chilcapampa en el año lectivo 2007”. En la que los autores concluyen:

- El uso de material no estructurado mejora el rendimiento académico en el aprendizaje de seriación y analogías en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N° 821031 de la comunidad de Chilcapampa.
- La utilización del material no estructurado afianza de manera considerable los conocimientos, en el aprendizaje de seriación y analogías.

c) Montoya, Terán y Vásquez (2001) en su tesis titulada “Aplicación del juego como estrategia para mejorar el desarrollo de socialización en los alumnos del 6to grado “A” de la escuela estatal N° 83010 de Bambamarca” concluye.

- El juego es una estrategia eficaz para lograr resultados positivos en el desarrollo de socialización del niño y niña.

- El juego ha permitido a los niños y niñas de la muestra desarrollar la socialización eliminando egocentrismo, egoísmo, cohibición y falta de interrelación entre niños y niñas.
- El juego como medio socializador es por lo tanto una estrategia de gran importancia para todo educador que busca mejorar la socialización e integración de los niños y niñas dentro del aula y fuera de ella.

Fundamentación Científica

Marco Teórico

➤ Qué es el juego

El juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de ello es posible escuchar a las niñas y niños con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos, donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos dentro del juego. (Peña y castro, 2015, P. 128)

El juego es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes en la que el niño adquiere un mayor desarrollo psicomotriz, cognitivo y afectivo social.

Actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes.

• Funciones del juego

La función principal del juego es proporcionar entretenimiento y diversión y además que puede cumplir con un papel educativo porque ayudan al

estímulo mental y físico, además que de que contribuyen al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

- **El juego y la matemática**

Existe una disciplina en la matemática conocida como la teoría de los juegos que utiliza modelos para analizar las interacciones en las estructuras formalizadas y para llevar a cabo procesos de decisión.

Con respecto a la implementación del juego en la construcción de aprendizajes, mencionamos a las siguientes teorías:

- A. Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá

a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

B. Piaget e Inhelder.

Destacan las tres primeras hipótesis pero afirman, finalmente, que los esquemas sensorio-motores son los responsables de la aparición de las primeras estructuras lógico-matemáticas en los niños. Ambos autores defienden a su vez que antes de aprender a clasificar y seriar objetos, el niño en sus primeros años percibe esos elementos de acuerdo a ciertas relaciones de semejanzas y diferencias, y estas relaciones perceptivas por lo tanto serán el origen de las seriaciones y clasificaciones que realizarán en los años siguientes. Piaget e Inhelder.(2014).

C. Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner.

- **Inteligencia Naturalista.**

“Habilidad para reconocer, ordenar y clasificar, plantas, animales y otros aspectos y objetos de la naturaleza” (Torres, A.2015, p. 221)

- **Inteligencia Lógico Matemática**

Esta inteligencia se vincula a la capacidad del razonamiento lógico y situaciones problemáticas. La rapidez para solucionar este tipo de problemas es el indicador para saber cuánta inteligencia matemática se tiene.

Se percibe también en la sensibilidad y capacidad para discernir patrones numéricos o lógicos y para manipular largas cadenas de raciocinio. Alcanza su mayor potencia en la adolescencia y el inicio de la edad adulta, pero puede estimularse desde la infancia en cualquier disciplina del currículo escolar.

La seriación

- ❖ Se define a la seriación como una operación mental elemental que se desarrolla en la infancia y que precede al entendimiento de los números.

Como proceso mental la seriación consiste en comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias.

Rutas de aprendizaje 2015: Consiste en el ordenamiento de una colección de objetos con una misma característica, tamaño, grosor, etc, es decir los objetos se comparan uno a uno y se va estableciendo una relación de orden (es más grande que, más pequeño que, más grueso que, más delgado que, es más largo que, es más corto que)

La seriación es "la capacidad de arreglar cosas en un orden sensible ", como la organización de un conjunto de pajas de acuerdo con el aumento o la disminución de longitud. También

incluye a los niños el ser capaz de dominar serie arbitraria como el alfabeto y los números. Básicamente, el niño puede clasificar objetos de acuerdo a las características específicas dentro de una serie, como el tamaño, el color, la forma, el alfabeto o los números pares. (Piaget. 1970)

Zamora. Mich (2011) menciona lo siguiente:

La seriación es una operación que interviene en la formación del concepto de número y que constituye uno de los aspectos fundamentales del pensamiento lógico. Seriar es establecer relaciones entre elementos que son diferentes en algún aspecto y ordenar esas diferencias. (p.40)

Tipos de seriación

Seriación contextual: según la duración de los distintos estilos de artefactos.

Seriación frecuencial: cambios en la abundancia o frecuencia proporcional de un estilo cerámico.

Etapas de la seriación

Primera etapa

Forma parejas de elementos colocando uno pequeño y el otro grande, además construye escaleras, es decir construye escaleras centrándose en el extremo superior y descuidándose la línea de base.

Segunda etapa

Serie por ensayo y error, el niño logra crear la serie con dificultad para ordenarlo de manera total.

Tercera etapa

En esta etapa el niño ya es capaz de ordenar la serie de manera sistemática.

De acuerdo con la etapa en la que se encuentre el niño, la seriación se clasifica en tres fases:

Nivel I: No Seriación (Niños de 3 a 4 años)

Al inicio, forma parejas de elementos comparándolos entre sí por simple yuxtaposición; no establece la relación "más grande que", o "más pequeño que"; no puede comparar dos pares al mismo tiempo. Luego forma tríos (grande, mediano, pequeño); al seriar objetos por longitud, sólo considera un extremo del objeto; no toma en cuenta una línea base.

Posteriormente prolonga los tríos, formando serie de 4 o 5 elementos; toma como referencia el último elemento colocado. Al final, puede formar serie de 4 o 5 elementos pero sin establecer relaciones entre todos ellos; inicia las relaciones de seriación.

Nivel II: Seriación Empírica (Niños de 5 a 6 años y medio)

Al inicio forma serie de 10 elementos por ensayo y error; compara en la práctica y relaciona los elementos entre sí (cada nuevo elemento lo compara con los anteriores); aun no ha construido la transitividad y la reversibilidad (realiza las comparaciones en un solo sentido); no elabora un plan mental para seriar, lo hace conforme se le van presentando los elementos. Al final llega a seriar 10 elementos, pero no puede intercalar 9 elementos más.

Nivel III: Seriación Operacional (7 años)

Logra anticipar la seriación, elaborando ya un plan mental, aunque no vea todos los elementos; ha construido ya la transitividad. Finalmente llega a construir la reversibilidad, comparando los elementos en los dos sentidos.

- ❖ Es la que establece relaciones entre elementos que sean diferentes en algún aspecto ordenando esas diferencias, se puede efectuar en dos sentidos: creciente y decreciente.

La seriación de conjuntos es una estrategia interesante para niños de pre escolar porque permite colocar, manipular y estudiarlos donde ellos se sienten los protagonistas de esta actividad.

- **Actividades de seriación**

Trabajar y experimentar con diferentes ordenaciones tanto con material del entorno como con material estructurado facilita el uso posterior de la sucesión de números para ordenar objetos, el trabajo con secuencias numéricas y los aspectos ordinales del número natural.

Con respecto a eso se complementa con las siguientes teorías:

D. Vigotsky y la teoría sociocultural

(Cuevas y Rodríguez, 2011), citan a Vigotsky quien sostiene que las funciones psicológicas superiores (pensamiento, lenguaje, percepción, memoria) son productos del desarrollo cultural y de la historia de la humanidad de un pueblo o de una comunidad, las mismas que son internalizadas y pasan a formar parte de los procesos cognitivos internos.

Para conseguir estas diferencias que vienen una después de otra, el individuo tiene que comprender que la segunda unidad de la serie añadida a la primera forma en ella unidad mayor que la primera sola y, la tercera añadida a las dos primeras y así sucesivamente. La reunión de cada elemento con los anteriores es lo que permite definir los rangos en la serie y que las unidades pueden diferenciarse.

E. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de J. Bruner

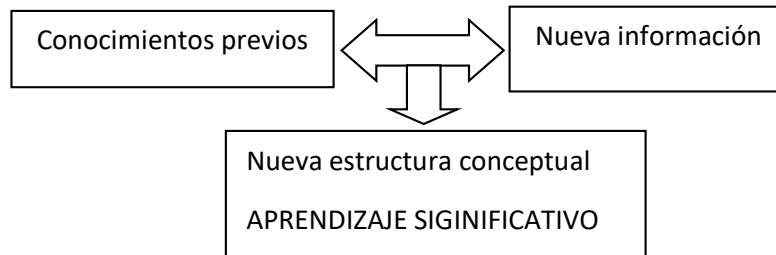
La principal preocupación de Bruner es inducir al aprendiz a una participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual se evidencia en el énfasis que pone en el aprendizaje por descubrimiento. El aprendizaje se presenta en una situación ambiental que desafíe la inteligencia del aprendiz impulsándolo a resolver problemas y a lograr transferencia de lo aprendido. De acuerdo con J. Bruner, los maestros deben proporcionar situaciones problema que estimulen a los estudiantes por sí mismos, la estructura del material que manipula.

F. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

Torres, A. (2011) interesado en comprender los procesos internos de la mente en situaciones de aprendizaje, cita a David Ausubel (1960), quien desarrolla una propuesta para explicar estos procesos conocida como la teoría de la asimilación cognoscitiva, la cual se sustenta en lo que él denomina aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es un proceso que consiste en relacionar la nueva información con los conocimientos previos existentes en la estructura cognitiva del sujeto, es decir el sujeto comprende y asimila a partir de conocimientos previos.

Para David Ausubel, la estructura cognitiva es el conjunto de conceptos, ideas y proposiciones que un sujeto posee en un determinado campo del conocimiento, organizados jerárquicamente en relación al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de ideas.



David Ausubel advertía: “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio anunciaría éste: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñele a partir de él” Torres, 2011, p. 33

Marco Conceptual

El Juego

Es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial en su desarrollo armónico.

La seriación

Es la que establece relaciones entre elementos que sean diferentes en algún aspecto ordenando esas diferencias, se puede efectuar en dos sentidos: creciente y decreciente.

La seriación de conjuntos es una estrategia interesante para niños de pre escolar porque permite colocar, manipular y estudiarlos donde ellos se sienten los protagonistas de esta actividad.

También se define a la seriación como una operación mental elemental que se desarrolla en la infancia y que precede al entendimiento de los números.

Como proceso mental la seriación consiste en comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias.

Estrategia

Es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión.

Competencia

Actualmente, las competencias se entienden como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer.

Capacidad.

Se denomina capacidad al conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con la de educación, siendo esta última un proceso de incorporación de nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo. El término capacidad también puede hacer referencia a posibilidades positivas de cualquier elemento.

Material Didáctico

Son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico los cuales pueden ser reales, virtuales o abstractos.

Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje que se utilizan en un ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades actitudes y destrezas.

(Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2012) menciona que: “Los materiales didácticos pueden definirse como aquellos instrumentos tangibles que utilizan medios impresos, orales o visuales para servir de apoyo al logro de los objetivos educativos y al desarrollo de los contenidos curriculares. Además de exponer y mostrar un contenido interactúan con quien lo utiliza para apoyar el aprendizaje de nuevos conceptos, el ejercicio y desarrollo de habilidades y la comprobación de elementos. Estos materiales despiertan el interés de quien los utiliza; mantienen su atención; hacen el aprendizaje más activo; propician el trabajo productivo mediante el planteamiento de problemas y la inducción de observaciones y de experimentos”.

5.2. Justificación de la Investigación

Globalmente, la educación está siendo objeto de constantes cambios, por los constantes avances científicos y tecnológicos, que nos sumerge en un mundo de innovaciones, donde se necesita estar cada vez más insertado y preparado en el mundo de la investigación, educativamente, esto es lo que al Perú lo ha llevado a sufrir un estancamiento respecto a la preparación de maestros y faltos de conciencia de su producto y que tiene consecuencia directa en la enseñanza y el aprendizaje de los niños; En la que equivocadamente se piensa que son como un banco en la que el maestro tiene que depositar su intelecto de conocimientos, o como un casillero que espera el maestro le de todo lo que el niño necesita conocer, olvidándose así del empleo de estrategias activas que incluya activamente al estudiante; y, los cuatro pilares de la educación que se plantea en el informe Delors para la educación en el mundo o del enfoque educativo nacional planteados en el DCN, PEN, PER en la que el niño tiene que ser constructor de sus propios aprendizajes y las rutas de aprendizaje que proponen estrategias innovadoras en la que sea el niño el protagonista y el docente solo asuma un rol de guía, orientador, facilitador como lo vienen proponiendo muchas corrientes pedagógicas constructivistas y los enfoques educativos modernos para tratar de salir de esa situación penosa que el Perú se encuentra en cuanto a la promoción de aprendizajes de competencias y capacidades partiendo con la inserción del estudiante a una participación activa mediante la utilización estrategias como el juego.

El principal problema que se observa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 403 es que tienen dificultades para realizar ordenamientos, distinguir características y agrupaciones siguiendo criterios es por eso que en este proyecto se va a tratar de mejorar esa dificultad haciendo partícipe al estudiante de una manera activa, dinámica y asertiva; para ello, se tendrá en cuenta que el estudiante trae sus propios elementos que no han sido

desarrollados científica e intelectualmente y se tomará estos aspectos para desarrollar situaciones que involucren el juego como estrategias para el desarrollo de la seriación, sabiendo que es ella la base para la comprensión de la inclusión de clases y es un requisito previo para que el niño desarrolle su habilidad usando criterios para establecer relaciones cada vez más abstractos.

Para dar solución al problema en estudio se va a considerar también qué es lo que más le gusta a los estudiantes y en que o tal actividad se muestran más interesados y se va a aplicar estrategias didácticas sencillas como juegos divertidos y amenos con el propósito de que el alumno solucione con facilidad la situación, interactúe y forme sus propios conceptos matemáticos.

Es por eso, que esta investigación lo realizo con la finalidad de mejorar la construcción de la seriación mediante la utilización del juego en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución educativa N° 403 Huangamarca.

5.3. Problema

Planteamiento del Problema

Porque la matemática está presente en la vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvemos en él; es decir está presente en las actividades familiares, sociales y culturales tal es así que hasta cuando jugamos hacemos uso del cálculo de la probabilidad de sucesos; está claro entonces que la matemática es una actividad humana específica orientada a la solución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que tener un entendimiento y desenvolvimiento adecuado nos permite participar en un mundo que nos rodea generando a su vez disfrute y diversión.

A respecto, las conferencias mundiales, se pronuncian.

(Declaración mundial de Jomtien Tailandia, [DMJ-T], “sobre educación para todos” 1990), se exponen las necesidades básicas de aprendizaje que presentaba la educación y propugnando que “cada persona (niño, joven o adulto) deberá estar en condiciones de aprovechar las oportunidades educativas para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje” (p.2).

Estas necesidades están centradas en herramientas esenciales dentro del aprendizaje como: cálculo, la solución de problemas, construcción de la capacidad de seriación, construcción de la noción de número y cantidad, conllevando todo ello formar estructuras de pensamiento definidas, enmarcadas dentro de un proceso cognitivo, que a la par genere un pensamiento crítico, reflexivo y analítico.

En el (Diseño Curricular Nacional [DCN] 2009), en el área de matemática, se afirma que: “los estudiantes deben aprender a valorar la matemática desde su primera infancia, a sentirse seguros de su capacidad, a resolver problemas, a comunicarse y a razonar matemáticamente” (p. 122).

MED (2015), presenta los fascículos denominados “Rutas de Aprendizaje”, con el lema “todos podemos aprender, nadie se queda atrás”, en la que proponen para el área de matemática las siguientes capacidades (matematiza, representa, comunica, elabora, utiliza, argumenta) centrado en el enfoque de resolución de problemas.

Capiz, V (2015) Los niños desarrollan espontáneamente una serie de estrategias experimentales para conocer el medio que les rodea y para investigar el comportamiento y las propiedades de los objetos y materiales: averiguan actuando si determinado objeto, rueda, se desliza, bota, se mueve, esta mojado o seco, etc. Todo ello les proporciona en la práctica una base

sobre las que se apoyan años más tarde para adquirir formas más abstractas de conocimiento. (p. 14)

Desde la perspectiva antropológica y cultural un acercamiento a la educación matemática a partir de la actividad de jugar puede desarrollar importantes ideas matemáticas ya que el juego ha sido una actividad inherente al desarrollo de la cultura y que partiendo de eso los docentes deben tomar como punto de interés principal para generar aprendizajes basados en la experiencia del estudiante.

(Ministerio de Educación [MINEDU], 2015). Explica que: Los problemas deben ser interesantes para los estudiantes, planteándoles desafíos que impliquen el desarrollo de capacidades y que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones.

En la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca se evidencia un bajo rendimiento académico en el área de matemática específicamente en la construcción de seriaciones, puesto que los estudiantes presentan dificultades en las capacidades de razonamiento y demostración y resolución de problemas que impliquen el uso de material didáctico mediante el juego, además que demuestran un alto temor a la matemática y a sus representaciones.

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores me propongo lograr en mis estudiantes el desarrollo de la capacidad de seriación, empleando parte de la matemática recreativa, específicamente con la aplicación de juegos sociales y matemáticos para desarrollar la noción de seriación, lo que a su vez también permitirá mejorar su rendimiento académico y la manera de enfrentar un mundo cambiante en diversas situaciones complejas dentro de su contexto de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 403 y a la vez proponer alternativas de solución para perder y eliminar el mal concepto de temor a las matemáticas desde el nivel de pre escolar.

Formulación del Problema

¿De qué manera la utilización del juego influye en el desarrollo de la construcción de la seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 403, durante el año 2017?

5.4. Conceptuación y Operacionalización de las variables

Definición Conceptual

- **Variable independiente.** Utilización del juego

El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en el nivel inicial.

Los niños al jugar aprenden. Cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando.

El juego el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes. A través del juego el niño adquiere un mayor desarrollo a nivel psicomotriz, afectivo y social.

- **Variable dependiente.** La seriación

Es una operación además de intervenir en la formación del concepto de número constituye uno de los aspectos fundamentales del pensamiento lógico “Seriar es establecer relaciones entre elementos que son diferentes en algún aspecto y ordenar esas diferencias.”

Es la operación del pensamiento a través de la cual el niño realiza actividades que implica un determinado orden en los objetos presentes en el aula.

Definición Operacional

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO	Habilidades matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en juegos, cumpliendo reglas orientadas y de manera responsable • Desarrolla la matematización mediante la realización de juegos como estrategia grupal. 	Lista de cotejo
	Aptitud matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra comprometido con los procesos a seguir en el desarrollo de juegos para lograr su propósito. • Emplea procesos como la vivenciación, simulación y manipulación en los juegos propuestos para generar aprendizajes comparando su desempeño con el de sus compañeros. • Analiza su desempeño y nivel de participación en los juegos realizados. • Argumenta el proceso seguido en el desarrollo de los juegos. 	
VARIABLE DEPENDIENTE: LA SERIACIÓN	Matematiza	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los datos o elementos (hasta cinco) que se repiten en una seriación • Propone hasta cinco elementos que se repiten para ampliar, completar o crear patrones de repetición. 	Lista de Cotejo

	<p>Comunica y representa ideas matemáticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con su propio lenguaje seriaciones hasta con cinco elementos • Representa con material concreto seriaciones con criterios de grosor y forma (hasta cinco elementos) con su cuerpo, con material concreto o dibujos. • Realiza diversas representaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico en diferentes seriaciones • Expresa el criterio para ordenar seriaciones de hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado. 	
	<p>Elabora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para realizar seriaciones de grande a pequeño hasta 5 elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos. 	
	<p>Razona y argumenta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica con su propio lenguaje las formas de construir seriaciones con empleo de material concreto en diferentes situaciones. 	

5.5. Hipótesis

La utilización del juego influye significativamente en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Durante el año 2017.

5.6. Objetivos

Objetivo general

Demostrar que la utilización del juego ayuda en el desarrollo de la construcción de la seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 403 de Huangamarca durante el año 2017.

Objetivo Específico

- Identificar el nivel de desarrollo de la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca, a través del pre test.
- Determinar el nivel de desarrollo de la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca. Después de la aplicación de las actividades de aprendizaje utilizando los juegos.
- Comparar el nivel de desarrollo de la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca, antes y después de la aplicación de las actividades de aprendizaje utilizando los juegos.

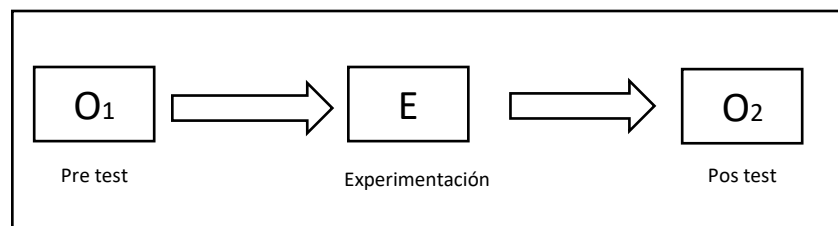
6. Metodología

Tipo de investigación

El presente trabajo está enmarcado dentro del tipo de investigación explicativo aplicado, el mismo que buscará determinar si la utilización del juego influye en la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca. 2017.

Diseño de estudio

Corresponde al diseño pre experimental de pre-test y pos-test con un solo grupo de acuerdo al siguiente diagrama:



Donde:

O1: Es una evaluación (pre test) que se aplica antes de dar el tratamiento a la variable dependiente.

E: Aplicación del juego para la seriación.

O2: Es una evaluación (post test) que se aplica después de dar el tratamiento a la variable dependiente.

Población – Muestra

Población

La población está constituida por 51 estudiantes de educación inicial de la I.E.I N° 403 Huangamarca.

Muestra

La muestra se realizará mediante el muestreo no probabilístico, por conveniencia, se seleccionara 16 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca. 2017. Está constituida por 16

Cuadro N° 01

Distribución de la muestra de la I. E.I N°403 Huangamarca.
2017

GRADO	SECCIÓN	SEXO		TOTAL
		M	F	
5 años	ÚNICA	7	9	16

Fuente: Nóminas de matrícula I. E.I N° 403 Huangamarca. 2017

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Técnicas

- **La observación**

Es una técnica que nos permite observar individualmente a cada alumno para constatar los logros alcanzados y las dificultades, en función a los objetivos propuestos para mejorar la capacidad de resolución de problemas.

- **Prueba pedagógica**

Es una técnica que permite al estudiante demostrar los conocimientos y habilidades matemáticas.

Instrumentos

- **Lista de cotejo.**

Permite conocer el nivel de las habilidades matemáticas, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje utilizando el juego para promover la seriación.

- **Guía de prueba pedagógica.**

Es un instrumento constituido por un conjunto de ítems diseñados de acuerdo a los indicadores y dimensiones de la variable dependiente. Este instrumento servirá como pre y post test para determinar el nivel de desarrollo de las capacidades matemáticas, el cual consta de 10 ítems, los mismos que antes de su aplicación serán evaluados a juicio de expertos.

Métodos de análisis de datos

Análisis de la estadística descriptiva

Se realizará a través de tablas de frecuencias y gráficos de barras.

- **Tablas de frecuencia.** Cuando la información presentada necesita ser desagregada en categorías o frecuencias”.
- **Gráficos.** Son formas visibles de presentar los datos. Permiten que en forma simple y rápida se observen las características de los datos o las variables.

Para el análisis de los datos obtenidos se utilizará las medidas de tendencia central como: la media aritmética, la desviación estándar y la varianza.

- **Media aritmética.** Media aritmética o media o promedio se define y calcula dividiendo la suma de todos los valores de la variable entre el número de observaciones o valores.

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

- **Desviación estándar.** Es el promedio de desviación de las puntuaciones con respecto a la media. Se interpreta en relación con la media.

$$sd = \sqrt{\frac{\sum d_i^2 - \frac{(\sum d_i)^2}{n}}{n-1}}$$

- **Varianza.** Es la desviación estándar elevada al cuadrado.

$$s = \sqrt{sd^2}$$

7. Resultados

TABLA N° 01

RESULTADOS DE LA CAPACIDAD MATEMATIZA PARA DESARROLLAR LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 403. HUANGAMARCA 2017

GRUPO EXPERIMENTAL		Comprensión del problema			Total
		1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRO PREVISTO	
PRE TEST	Recuento	12	4	0	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	75,0%	25,0%	0,0%	100,0%
POST TEST	Recuento	0	4	12	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	0,0%	25,0%	75,0%	100,0%

Fuente: Información obtenida en el pre y post test.

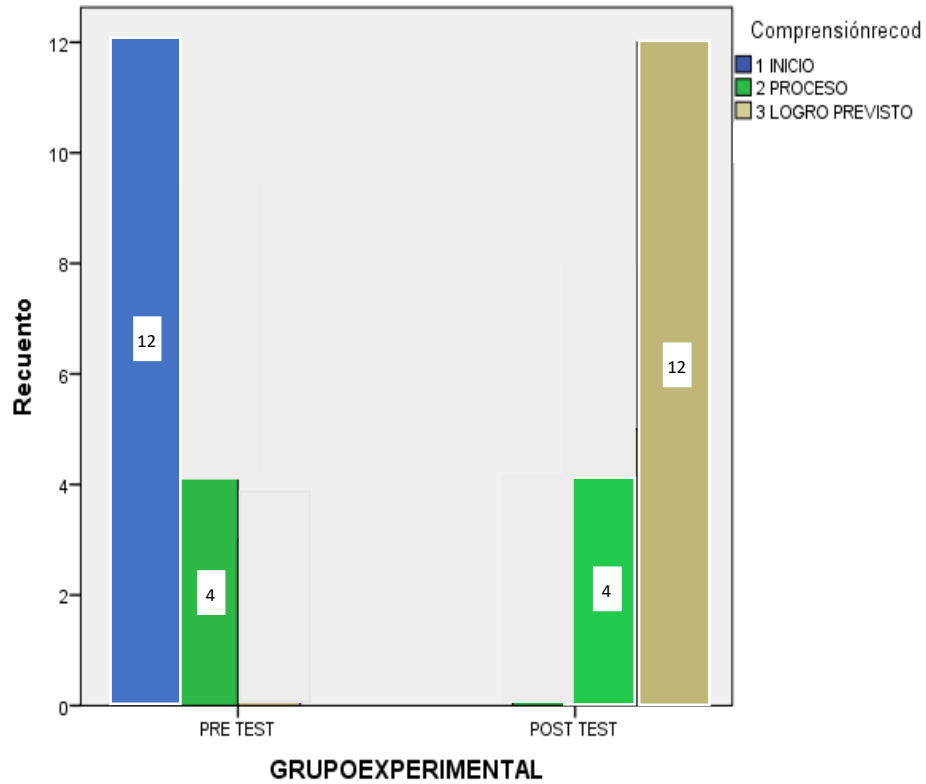
En la tabla N° 01, se presenta los resultados relacionados a la capacidad matemática para desarrollar la seriación de los estudiantes 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca. 2017

En él podemos observar que en el pre test, el 75.0 % (12) de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio, el 25.0 % (4) se ubican en el nivel proceso y 0.0 % (0) de los estudiantes no alcanzan el nivel logrado Previsto.

De la misma manera, se observa que en el pos test, no existen estudiantes que se encuentren en el nivel inicio y que el 75.0 % de los estudiantes han alcanzado el nivel de logrado. Demostrando que la aplicación del juego influyen positivamente para desarrollar la seriación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 403. Huangamarca.

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS DE LA FASE DE COMPRESIÓN DE LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82962. BAMBAMARCA 2013



Fuente: tabla N° 01

TABLA N° 02

RESULTADOS DE LA CAPACIDAD DE COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS EN EL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403. HUANGAMARCA 2017

GRUPOEXPERIMENTAL		Comunica y representa ideas matemáticas			Total
		1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRO PREVISTO	
PRE TEST	Recuento	10	6	0	16
	% dentro de GRUPOEXPERIMENTAL	62,5%	27,5%	0,0%	100,0%
POST TEST	Recuento	0	4	12	16
	% dentro de GRUPOEXPERIMENTAL	0,0%	25,0%	75,0%	100,0%

Fuente: Información obtenida en el pre y post test.

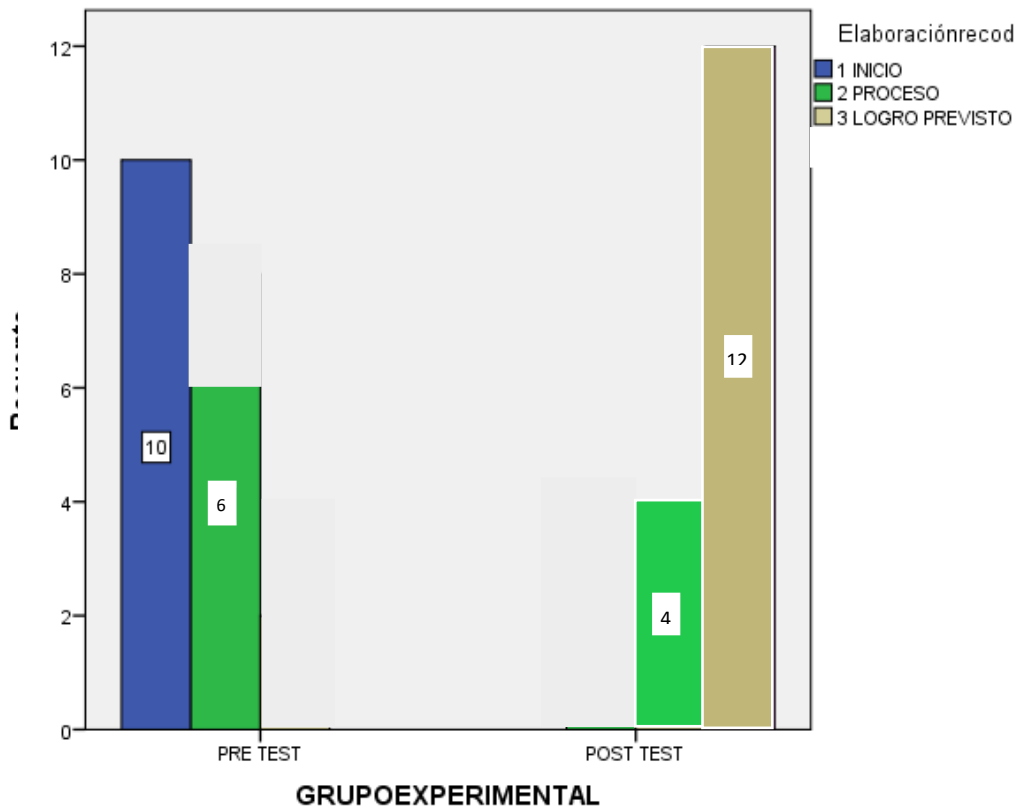
En la tabla N° 02, se presenta los resultados relacionados a la capacidad de comunica y representa ideas matemáticas en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca.

En él podemos observar que en el pre test, el 62.5 % (10) de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio, el 27.5.0 % (6) se ubican en el nivel proceso y el 0.0 % (16) de los estudiantes no alcanzan un logro previsto.

De la misma manera, se observa que en el pos test, ya no existen estudiantes que se encuentren en el nivel inicio y que el 75.0 % de los estudiantes han alcanzado el nivel de logro previsto. Demostrando que la aplicación del juego influye positivamente en el desarrollo de la seriación

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DE LA CAPACIDAD DE COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS EN EL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403. HUANGAMARCA 2017



Fuente: tabla N° 02

TABLA N° 03

RESULTADOS DE LA CAPACIDAD DE ELABORA ESTRATEGIAS PROPIAS EN EL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403. HUANGAMARCA 2017

GRUPO EXPERIMENTAL		Elabora estrategias propias			Total
		1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRO PREVISTO	
PRE TEST	Recuento	11	5	0	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	68,7%	31,3%	00,0%	100,0%
POST TEST	Recuento	0	4	12	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	0,0%	25,0%	75,0%	100,0%

Fuente: Información obtenida en el pre y post test.

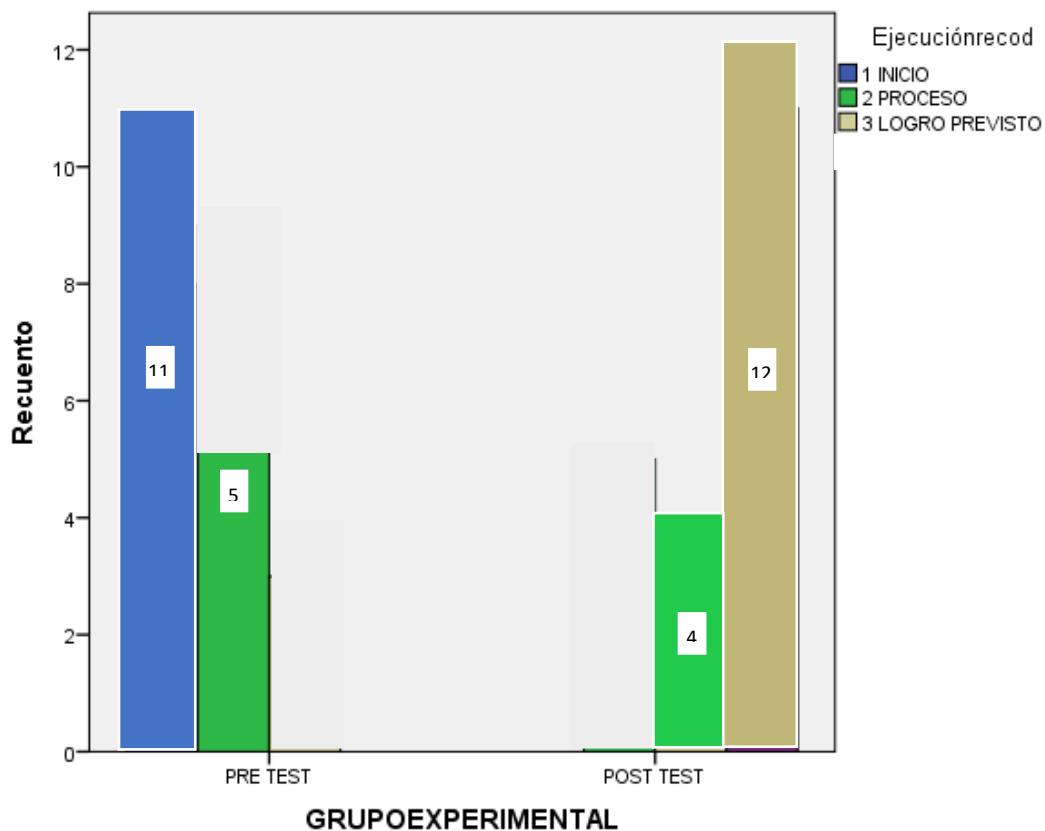
En la tabla N° 03, se presenta los resultados relacionados a la capacidad de elabora estrategias propias en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca.

En él podemos observar que en el pre test, el 68.7 % (11) de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio, el 31.3 % (5) se ubican en el nivel proceso, el 00.0 % se encuentran en el nivel logro previsto.

De la misma manera, se observa que en el pos test, ya no existen estudiantes que se encuentren en el nivel inicio, solo el 25% (4) de los estudiantes se encuentran el nivel proceso, el 75.0 %(12) de los estudiantes han alcanzado el nivel de logro previsto. Demostrando que la aplicación del juego influye positivamente en el desarrollo de la seriación

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS DE LA CAPACIDAD DE ELABORA ESTRATEGIAS PROPIAS EN EL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403. HUANGAMARCA 2017



Fuente: tabla N° 03

TABLA N° 04

RESULTADOS DE LA CAPACIDAD DE RAZONA Y ARGUMENTA EN EL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403. HUANGAMARCA 2017

GRUPO EXPERIMENTAL		Razona y Argumenta			Total
		1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRO PREVISTO	
PRE TEST	Recuento	10	6	0	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	62,5%	37,5%	0,0%	100,0%
POST TEST	Recuento	0	6	10	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	0,0%	37,5%	62,5%	100,0%

Fuente: Información obtenida en el pre y post test.

En la tabla N° 04, se presenta los resultados relacionados a la capacidad de Razona y Argumenta en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Bambamarca

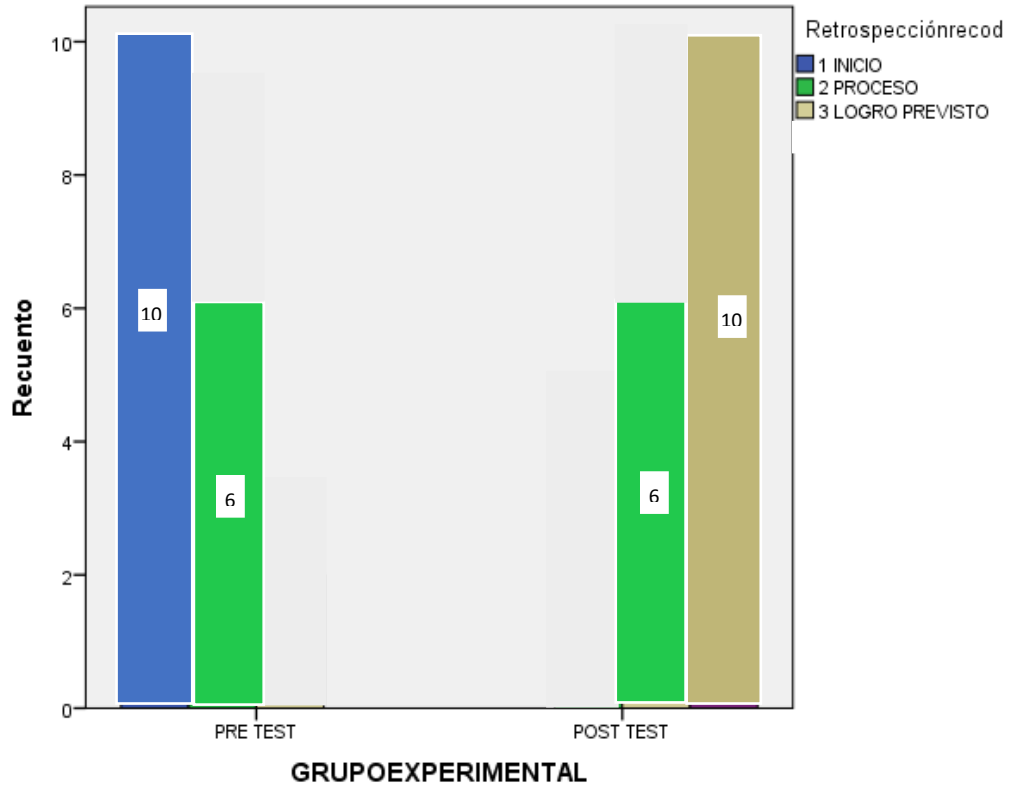
En él se observa que en el pre test, el 62,5 % (10) de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio, el 37,5 % (6) se ubican en el nivel proceso, y el 0,0 % (0) se encuentran en el nivel logro previsto.

También se observa que en el pos test, ya no existen estudiantes que se encuentren en el nivel inicio, solo el 37,5% (6) se encuentran el nivel proceso, el 62,5 % (10) han alcanzado el nivel de logro previsto.

Demostrando también que la aplicación del juego si influye en el desarrollo de la seriación.

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE LA CAPACIDAD DE RAZONA Y ARGUMENTA EN EL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403. HUANGAMARCA 2017



Fuente: tabla N° 04

TABLA N° 05

RESULTADOS DEL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403. HUANGAMARCA 2017.

GRUPO EXPERIMENTAL		Desarrollo de la Seriación			Total
		1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRO PREVISTO	
PRE TEST	Recuento	12	4	0	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	75,0%	25,0%	0,0%	100,0%
POST TEST	Recuento	0	3	13	16
	% dentro de GRUPO EXPERIMENTAL	0,0%	18,75%	81,25%	100,0%

Fuente: Información obtenida en el pre y post test.

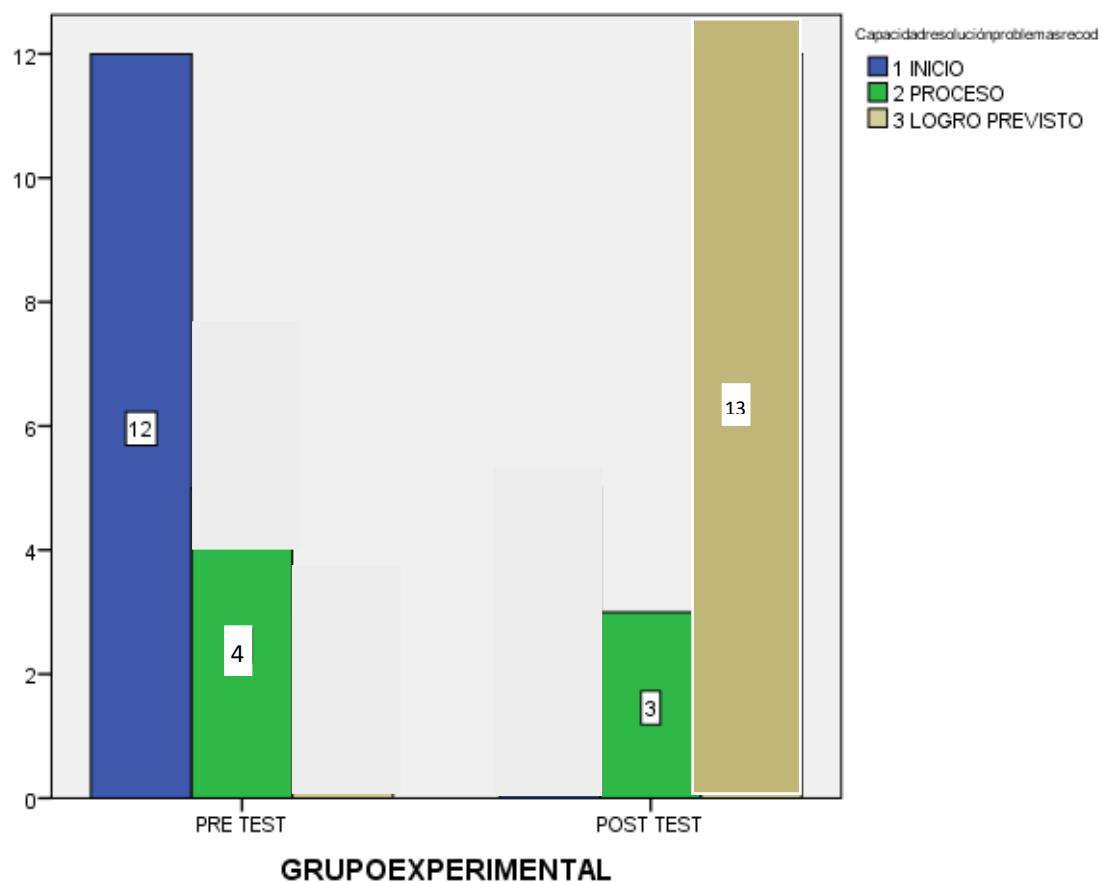
La tabla N° 05, muestra los resultados obtenidos sobre la influencia de la aplicación del juego en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca 2017.

Se aprecia, que en el pre test, el 75,0% (12) de los estudiantes se ubica en el nivel inicio; el 25 %(4) de los estudiantes se ubica en el nivel proceso; y ningún estudiante ha alcanzado el logro previsto.

Después de la aplicación del juego; es decir, en el post test se observa que ya no hay estudiantes en el nivel inicio y que han logrado ascender al nivel logro previsto 13 alumnos que representan el 81,25% de los estudiantes. Demostrando que la aplicación del juego si influye positivamente en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca 2017

GRÁFICO N° 05

RESULTADO DE LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82962. BAMBAMARCA 2013



Fuente: tabla N° 05

TABLA N° 06

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS DEL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403, HUANGAMARCA 2017.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.	Varianza
Capacidad resolución problemas pre test	16	1	12	7,13	5,104	26,049
Capacidad resolución problemas post test	16	8	15	12,30	2,577	6,642

Fuente: Cuadro N° 01

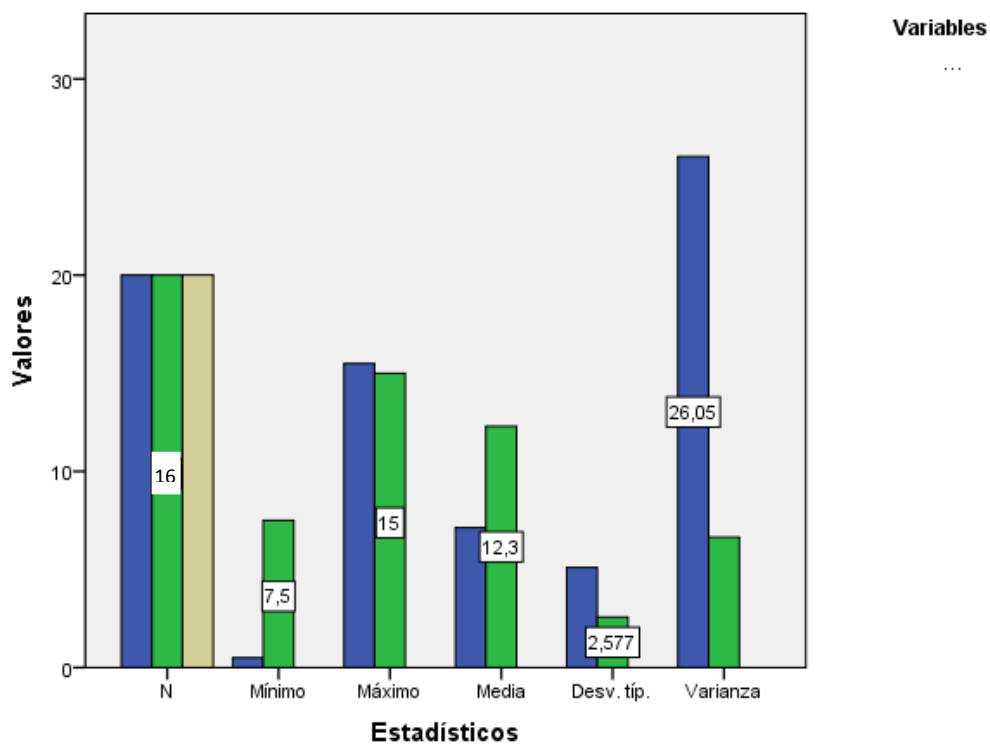
La tabla N° 06 muestra el análisis de estadísticos descriptivos entre el pre test y post test para el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca, 2017.

Podemos observar que antes de aplicar el juego, el valor mínimo en la capacidad de resolución de problemas es 1, el valor máximo es 12, con un promedio de 7, 13 puntos y en un nivel inicio. Luego de aplicar el juego, eje central de nuestra investigación, el valor mínimo es 8 y el máximo 15, con un promedio de 12,30 puntos y en un nivel de logro previsto.

Lo que nos confirma que la aplicación del juego influye positivamente en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca, 2017.

GRÁFICO N° 06

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS DEL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403, HUANGAMARCA 2017.



Fuente: Tabla N° 6

8. Discusión de resultados

En el desarrollo de la seriación hemos podido observar que existe una notable diferencia en los resultados obtenidos entre el pre test y el pos test, así tenemos:

Que antes de la aplicación del juego, el 75,0% de los estudiantes se ubican en un nivel inicio y sólo el 25,0% se ubicaron en el nivel de proceso, luego de la aplicación del juego en las sesiones de aprendizaje, es decir, en el post test se tiene que el 81,5% de los estudiantes se ubican en un nivel de logro previsto, y solo el 25% alcanzan un nivel proceso, ya no quedando estudiantes que se ubiquen en el nivel inicio. De los resultados mencionados, podemos decir que la aplicación del juego ha influido positivamente en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca, 2017. Pues como hemos visto en los resultados, antes de la investigación, la mayoría estaban en un nivel inicio y al término de la investigación se avanza a un nivel más superior. Este hecho implica que nuestra hipótesis planteada ha sido confirmada.

Considerando los antecedentes mencionados en nuestro trabajo de investigación, coincido con (Burga y Vásquez 2008). Quienes determinan que la utilización de los juegos como estrategia es un medio que conlleva a desarrollar el pensamiento creativo en las diferentes áreas de aprendizaje.

Así mismo coincido con (Montoya, Terán y Vásquez, 2001). En el que indican que el juego es una estrategia eficaz para lograr resultados positivos en el desarrollo de socialización del niño y niña.

Coincido también con (Torres, M 2012) quien concluye que la gran mayoría de alumnos de las instituciones educativas estatales y privadas, tienen dificultad para desarrollar la operación de seriación.

De igual manera se coincide con los resultados de (H, García 2015) quien en su tesis titulada “juegos educativos para el aprendizaje de la matemática” concluye que La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.

Igualmente estoy de acuerdo con (Martínez, Mosquera y Perea 2014) en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción del grado primero de las instituciones la CEIBA, gallinazo y de diamante del municipio de Puerto Guzmán – Putumayo” quienes logran concluir que el proyecto de aula implementado a través del juego mejoró paulatinamente los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción: una experiencia significativa y beneficiosa para los niños y las niñas. Ya que los distintos juegos matemáticos implementados lograron motivar, despertar en los niños y las niñas el interés que finalmente los con llevo (SIC) a la comprensión y asimilación de la adición y sustracción desarrollando competencias y habilidades en la aplicación y uso de estas en situaciones del él (SIC) contexto social.

Desde otro punto de vista:

Estoy de acuerdo en que el juego es una estrategia activa y dinámica se adecúan a las necesidades e intereses de los estudiantes, y que con la aplicación del juego se ha observado que el estudiante se inserta en situaciones reales de aprendizaje y el trabajo se convierte en una tarea

más fácil y significativa ya que facilita integración y vivenciación con las situaciones que enfrenta el niño.

En la tabla N° 03 observamos que en la dimensión elabora estrategias propias, los estudiantes han pasado de un 75,0% del nivel inicio y un 25% del nivel Proceso del pre test a un 0.0% del nivel inicio y un 75,0 % de un logro previsto con respecto a post test, esto nos demuestra que la aplicación del juego, influyen positivamente en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de la I:E N° 403, en tal sentido la matemática está perdiendo el concepto de inalcanzable o perdiendo la idea de que la matemática es solo para los genios. Ello se logra trabajando el control metacognitivo y pensamiento reflexivo, utilizando la metodología y las técnicas adecuadas. Para ello se hace necesario que tanto docentes como alumnos puedan determinar el contexto que cubre al pensamiento reflexivo, como es el caso de la percepción, disposición y como se desarrolla la habilidad de transferir lo académico a la vida cotidiana. (p. 20)

Así mismo se trabajó con los aportes de Bruner quien sugiere que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se le enfrenta. La escuela debe conducir al estudiante a descubrir caminos nuevos para resolver los problemas viejos y a la resolución de situaciones nuevas acordes con las características actuales de la sociedad. (Bruner, 1960) citado por (Torres, 2011, p. 31).

Concordamos y coincidimos con lo que dice Bruner cuando manifiesta: que solo a través del juego y los esfuerzos por descubrir, es como se llega a dominar el pensamiento y se encuentra placer en el acto de descubrir. (rpp.cokm.pe. s.f. p. 5)

Además se tuvo en cuenta la teoría sociocultural de Vigotsky, quien hace hincapié en las influencias sociales y culturales sobre el crecimiento intelectual mencionando que cada cultura transmite creencias, valores y métodos preferidos de pensamiento o de solución de problemas, sus herramientas de adaptación intelectual, a la generación que sigue. Por lo tanto la cultura enseña a los niños qué pensar y cómo hacerlo. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato e interacción con los demás. Este sistema pasa del adulto al niño gracias a las relaciones formales e informales y a la enseñanza.

Lo expuesto, anteriormente, permite afirmar que los objetivos propuestos al inicio de este trabajo de investigación, han sido logrados satisfactoriamente.

9. Conclusiones y Recomendaciones

9.1. Conclusiones

Al término de nuestro trabajo de investigación, se llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del pre test, me ha permitido identificar el problema que existe en el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca, 2017. Que antes del pre test obtuvieron un puntaje mínimo de 01 y un promedio de 07.13 que ubica a los alumnos en un nivel inicio, y que luego de la aplicación del post test se obtiene un puntaje mínimo de 08 y un promedio de 12,30 .Lo que evidencia la influencia positiva de la aplicación del juego en el desarrollo de la seriación. (Tabla N° 05)
- La capacidad para el desarrollo de la seriación de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 403. Huangamarca, 2017. Ha mejorado significativamente gracias a la aplicación del juego en cada una de las sesiones de aprendizaje. Tal como se evidencia en el cuadro de relación de resultados del pre y post test. Que nos indica que en el pre test el 75,0% (12) se encuentran en el nivel inicio, 25% (05) en el logro proceso y ningún estudiante se encuentran en el logro previsto que comparado con el pos test hay un cambio indicando que el 81,72% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro previsto, el 18,25% en proceso y ya no existe estudiantes que se encuentran en el nivel de logro inicio.
- Antes de aplicar el juego, los estudiantes demuestran un escaso nivel de desarrollo de la seriación, lo que nos permite establecer una diferencia marcada después de la aplicación de las mismas en la que

se observa que trabajando una serie de estrategias con el juego, el alumno facilita el desenvolvimiento resolutivo en diferentes situaciones de la vida real y matemática mejorando su nivel resolutivo tal y como nos muestran los resultados en el post test. Que nos indica que en el pre test el 75,0% (12) se encuentran en el nivel inicio, 25% (05) en el nivel proceso y no existen estudiantes en el nivel logro previsto, que comparado con el pos test hay un cambio indicando que el 81,75% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro previsto, el 18,25% en proceso y ninguno de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro inicio. (Tabla N° 5)

9.2. Recomendaciones

La dirección de la Institución Educativa, debe promover la implementación de escenarios de aprendizaje como: taller, laboratorio y proyecto matemático, partiendo siempre de situaciones del entorno del niño para que sea más comprensible y dar solución teniendo en cuenta una serie de estrategias que incluyan el juego para ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad resolutiva y cambiar la actitud de temor y de miedo que se tiene a la matemática desde los primeros años de escolaridad.

Con la realización de este trabajo de investigación queremos incentivar a los maestros y maestras que nos demos cuenta de que estamos enfrentado un mundo cambiante, desafiante e innovador que requiere de actualización permanente y que el niño necesita cada día métodos y estrategias nuevas que nos lleve a mejorar la educación de los niños de nuestro país

Las DRE y las UGELES deben implementar capacitaciones permanentes y promover el aprendizaje y aplicación de estrategias de innovación con

docentes que nos ayude a cambiar nuestra vieja metodología de tal manera que todo cambio empiece por el docente.

10. Referencias Bibliográficas

Abanto, W. (2012). Guía metodológica en investigación científica. Facultad de educación e idiomas Universidad César Vallejo: Trujillo. P. 67_68.

Burga y Vásquez (2008). Aplicación del juego como estrategia para mejorar la socialización en los alumnos del segundo grado de la I.E. N° 82663. Tesis de profesor, I.S.P.P. "Bambamarca": Bambamarca, Perú. P. 36.

Peña y Castro, (2015). Qué es el juego. P. 128.

Castañeda y Herrera (2007). Influencia de material no estructurado como recurso didáctico en el aprendizaje de seriación y analogías en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N° 821031. Tesis de profesor, I.S.P.P. "Bambamarca": Bambamarca, Perú. P. 42_44.

Corvera, J., León, C. y Ortiz, L. (2013). Rutas de Aprendizaje, P. 48_49 (3) 44_49.

Flores, M. (2000). Teorías cognitivas y educación: Lima, Perú. P. 26

Hernández, A. (1999). Metodología de la investigación: Lima, Perú.

Liza, J., Vilcamango, B. (2014). Estrategias Educativas: Chiclayo, Perú.

López, A. (2006). Inteligencias múltiples, como descubrirlas y desarrollarlas: Lima, Perú. P.57.

Martínez, Mosquera y Perea (2014). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción del grado primero de las instituciones la CEIBA, gallinazo y de diamante. Tesis de maestría, Universidad de Guzmán: Putumayo, Colombia.

Montoya, Terán y Vásquez (2001). Aplicación del juego como estrategia para mejorar el desarrollo de socialización en los alumnos del 6to grado "A" de la escuela estatal N° 83010 **Tesis de profesor, I.S.P.P. "Bambamarca": Bambamarca, Perú. P. 36.**

ANEXOS

ANEXO N° 01

SESIONES DE APRENDIZAJE CON APLICACIÓN DEL JUEGO PARA DESARROLLAR LA SERIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403 HUANGAMARCA. 2017.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL** : “Bambamarca”
- 1.2. IEI N°** : 403 “Huangamarca”
- 1.3. EDAD DE LOS NIÑOS** : 5 años
- 1.4. N° DE NIÑOS** : 16
- 1.5. DIRECTORA** : Cercado Vásquez Walter
- 1.6. PROFESORAS DE AULA** : Sánchez Rojas Deisy Anali

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“JUGAMOS AL CIRCUITO A SOPLIDOS”

III. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Pelotas.
- Cal.
- Papel bond.
- Lápiz.
- Pinturas.

FECHA:

07 de octubre del 2017

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizamos la asamblea y conversamos con los estudiantes sobre las actividades que van a realizar, en los diferentes sectores.✓ Recordamos las Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">• Respetarse mientras jugamos.• Compartir los materiales y cuidarlos.• Dejar los materiales en su lugar y ordenados.• Iniciar y terminar en el sector elegido.• Respetar el aviso para terminar el juego.
---------------	---

Organización	✓ Mencionamos que deberán formar grupos y organizar su juego, los estudiantes deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	✓ Formamos grupos para que los estudiantes jueguen libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonará la canción: “ a guardar ”, los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.
Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.

	cantidad.		INDICADOR PRECISADO Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño.
--	-----------	--	---

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En un cumpleaños invitaron a muchas personas de toda la comunidad en donde le llevaron varios regalos, cuando se llegó la hora de descubrir los regalos, que sorpresa se llevó, le habían regalado tres pelotas de diferentes tamaños y quería ordenarlo ¿Cómo lo haría? ¿Cuál pelota lo ubicaría primero? <p>PROPÓSITO:</p> <p>“El día de hoy expresan el criterio para seriación hasta cinco objetos de grande a pequeño”</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se motivará mediante un campeonato de futbol, en donde se presentará las pelotas y los estudiantes eligen con cual jugar.</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Cómo ordenarían pelotas?</p> <p>¿Todas las pelotas serán del mismo tamaño?</p> <p>¿Alguna vez te han comprado pelotas? ¿Qué tamaño fue?</p>

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIVENCIAL:</p> <p>Realizamos el juego del ciempiés para que se agrupen en grupos y luego se ordenen del mas pequeño al mas grande.</p> <p>CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presenta las pelotas de diferentes tamaños para desarrollar un juego “circuito a soplidos” - Se construye un recorrido largo con cal en un lugar abierto, los estudiantes se agrupan de cinco, uno de los jugadores indica cuando empieza la carrera: ¡Preparados, listos, ya! La carrera consiste en ir soplando la pelota para moverla hasta la meta. No vale tocar la pelota con ninguna parte del cuerpo, los jugadores pueden ir arrastrándose. Si la pelota sale del recorrido se le hará volver al inicio, pasa como finalista el que llegue a la meta. - Una vez concluido con el juego el ganador coge su pelota y ordena formando seriación por tamaño. - Al final todos participaran realizando el propósito de la sesión. <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una hoja de papel bond dibujan lo que más les gusto de la actividad trabajada. <p>GRÁFICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes una vez concluido con su trabajo realizan puntos por cada objeto dibujado. <p>SIMBÓLICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De acorde a lo realizado en lo grafico escriben el número que le corresponde.
-------------------	---

CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de una ficha de observación.</p> <p>Cada estudiante ubica su trabajo en la pizarra y socializa lo que aprendieron de la actividad.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Todos participaron? - ¿Qué materiales utilizamos? - ¿Cómo realizaron la seriación? - ¿Cómo se sintieron al trabajar con las pelotas?
---------------	---

Referencias bibliográficas:

- Rutas de aprendizaje.
- Diseño Curricular Nacional.
- Un juego para cada día (pág. 27).

.....

Sánchez Rojas Deisy Anali

DOCENTE.

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.7. UGEL : “Bambamarca”
1.8. IEI N° : 403 “Huangamarca”
1.9. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.10. N° DE NIÑOS : 16
1.11. DIRECTORA : Cercado Vásquez Walter
1.12. PROFESORA DE AULA : Sánchez Rojas Deisy Anali.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“APRENDEMOS A SERIAR DE LARGO A CORTO”

III. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Papel bond.
- Cuerdas.
- Material estructurado.
- Palos.
- Plumón.
- Lápiz.
- Pinturas.

FECHA:

02 de octubre del 2017

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la asamblea y conversamos con los estudiantes sobre las actividades que van a realizar, en los diferentes sectores. ✓ Recordamos las Normas de convivencia. <ul style="list-style-type: none"> • Respetarse mientras jugamos. • Compartir los materiales y cuidarlos. • Dejar los materiales en su lugar y ordenados. • Iniciar y terminar en el sector elegido. • Respetar el aviso para terminar el juego.
Organización	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mencionamos que deberán formar grupos y organizar su juego, los estudiantes deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formamos grupos para que los estudiantes jueguen libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonará la canción: “a guardar”, los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.

Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.
			INDICADOR PRECISADO Expresa el criterio para seriar hasta cinco objetos de largo a corto.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
<p>INICIO</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>- Pedrito es un niño muy inteligente y le gusta mucho estudiar, un día la maestra Ana le encargo un trabajo “cuando te vayas a tu casa por el camino encontraras muchos palitos, lo recogerás y realizaran un trabajo nuevo, entonces Pedrito se puso a leer como podía hacer con los palitos, en eso encontró en un libro que decía podemos hacer seriación” pero no sabía cómo hacerlo, se fue a su escuela y empezó a pedir ayuda a todos sus compañeros pero nadie le orientaba ¿Cómo debe hacer seriación con los palitos Pedrito? ¿Qué le aconsejarían ustedes? ¿Si ustedes fueran Pedrito como realizarían seriación con los palitos?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Así como pedrito realizo seriación con los palitos ahora ustedes expresaran el criterio que usaron para seriar objetos de largo a corto.”</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>- Realizamos el juego “A quitarle la cola al caballo” Consiste en que cada estudiante se colocara un trozo de cuerda como si fuera la cola de un caballo de tal manera que se arrastre por el suelo. Todos a la ves dirán ¡YA! Empiezan a perseguirse para pisarse y arrancarse la cola unos a otros. Solo se puede quitar la cola a otro pisándole, no vale hacerlo con las manos. El jugador que pierda la cola será eliminado, las colas irán quedando en el suelo ubicados por el estudiante que perdió de tal modo que se evidencia una seriación de largo a corto. Gana el que mantiene su cola hasta el final.</p> <p>¿De qué trató la dinámica?</p> <p>¿Quién tenía la cola más larga y más corta?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Todas las colas eran iguales?</p> <p>¿Todos los palitos serán iguales?</p> <p>¿Qué necesitan para hacer seriación de largo a corto?</p>

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIVENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En forma organizada menciono que deberán hacer dos cadenas una más larga y una más corta luego se pregunta ¿Cuál es la cadena más corta y cual la más larga? ¿Por qué una es más corta y la otra más larga? <p>CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos dos grupos y se entrega material para que observen y manipulen luego se indica que deberán formar cadenas de diferente longitud - Una vez culminado con la actividad, ordenarán en el piso demostrando que han realizado seriación de largo a corto y viceversa. <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan en una hoja de papel bond la cadena que crearon con el material concreto. <p>GRÁFICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De manera libre grafican un símbolo para indicar la cantidad de material utilizado. <p>SIMBÓLICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En cada una de sus hojas dibujan el número correspondiente según lo que contaron.
-------------------	---

CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de una ficha de observación.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Todos participaron? - ¿Qué materiales utilizamos? - ¿Cómo realizaron la seriación? - ¿Cómo eran las cadenas que hicieron?
---------------	--

Referencias bibliográficas:

- Rutas de aprendizaje.
- Diseño Curricular Nacional.
- Un juego para cada día (pág. 153).

.....

Sánchez Rojas Deisy Anali
DIRECTORA Y DOCENTE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.13. UGEL : “Bambamarca”
1.14. IEI N° : 403 “Huangamarca”
1.15. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.16. N° DE NIÑOS : 16
1.17. DIRECTORA : Cercado Vásquez Walter
1.18. PROFESORA DE AULA : Sánchez Rojas Deisy Analí.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“ LOS BOTONES QUE HABLAN”

III. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Hojas de trabajo.
- Cajas.
- Botones.
- Material no estructurado (piedras, semillas y chapas)

FECHA:

19 de octubre del 2017

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizo la asamblea y converso con los estudiantes sobre las actividades que realizarán, en los diferentes sectores.✓ Recuerdo las Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">• Respetarse mientras jugamos.• Compartir los materiales y cuidarlos.• Dejar los materiales en su lugar y ordenados.• Iniciar y terminar en el sector elegido.• Respetar el aviso para terminar el juego.
Organización	✓ Forman grupos y organizan su juego, deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	✓ Los estudiantes juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonara la canción: “ a guardar ”, los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.
Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan

	respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de grueso a delgado.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Presentamos a los estudiantes cajas y botones, luego pregunto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan? - ¿Cómo lo ordenarían ustedes? <p>PROPÓSITO:</p> <p>“El día de hoy expresarán el criterio para ordenar hasta cinco objetos (cajas y botones) de grande a pequeño, de grueso a delgado.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Motivo mediante lo siguiente:</p> <p>Formamos dos grupos luego ubicamos en el piso una piedra, una chapa, una pepa frente a cada grupo.</p> <p>Pedimos a cada grupo que ubique el objeto que continúa hasta formar la fila más larga posible durante un minuto.</p> <p>¿Cómo están ordenados?</p> <p>¿Cuál es la fila más larga?</p> <p>¿Cuál es la fila más corta?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los estudiantes que observen las cajas de su salón, luego preguntamos: - ¿Creen que están ordenadas? - ¿Cómo lo ordenarían?

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIIVENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escogemos 2 niños para establecer la comparación entre ambos verbalizando: Yojan es más pequeño que Neymar. Neymar es más grande que Yojan. - Luego seleccionamos 3 estudiantes, luego pedimos la participación de un estudiante para que los ordene por tamaños identificando: el pequeño, el mediano y el grande. - Formamos 5 grupos, indicamos que se ordenen por orden de tamaño: de más grande a más pequeño, de más bajo a más alto. <p>CONCRETO:</p> <p>Presentamos el material: cajas y botones.</p> <p>Representación de las cajas por los botones. La actividad se realizará con cada uno de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubicar cada una de las cajas una dentro de la otra para que solo se vea la más pequeña. - Preguntamos: ¿Cuál caja será la más grande? ¿Qué botón le damos? Se coloca el botón elegido formando una fila. - Indicamos que estamos ordenando las cajas de la más grande a la más pequeña. Realizamos la misma actividad con todas las cajas. Logrando formar una fila con los botones. - Desordenamos las cajas, e indicamos que vamos a esconder de nuevo las cajas, las colocaremos como están ordenados los botones. ¿Cuál es el primer botón de la fila?, ¿Qué caja le corresponde a este botón?, el botón se coloca dentro de cada caja así sucesivamente con las demás cajas hasta llegar a la más pequeña. - Luego presentamos solamente los botones y pedimos que lo ordenen del más grueso al más delgado y viceversa. - Preguntamos a cada estudiante: ¿Cómo lo ordenaste las cajas? ¿Cómo lo ordenaste los botones? <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos su hoja de trabajo a cada estudiante para que colorea, luego relacionen cada caja con su botón de acuerdo al tamaño. <p>GRÁFICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante cuadrados los estudiantes contarán cuantas cajas hay y mediante triángulos contara cuantos botones hay. <p>SIMBÓLICO:</p> <p>Cada estudiante escribirá en su hoja de trabajo el número</p>
	67

CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de una ficha de observación.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Todos participaron? - ¿Qué materiales utilizamos? - ¿Cómo lo ordenaron las cajas? - ¿Cómo lo ordenaron los botones? <p>EXTENSIÓN:</p> <p>Se pide que en casa busquen botones de diferentes tamaños y la ordenen del más pequeño al más grande.</p>
---------------	--

Referencias bibliográficas:

- Rutas de aprendizaje.
- Diseño Curricular Nacional.
- Agenda Pedagógica.

.....

Sánchez Rojas Deisy Analí

DOCENTE.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Los botones que hablan”

EDAD DE LOS NIÑOS: 5 años

I.E.I N° 403 “Huangamarca”

APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR					
	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de grueso a delgado.					
	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grueso a delgado.		
	A	B	C	A	B	C
1. Anticona Rojas Jhan Franco						
2. Bustamante Zamora Roxana						
3. Carranza Vásquez Jheyson Chael						
4. Celis Mejía Jhordan Alexander						
5. Cerdán Uriarte Jhancarlo Neymar						
6. Cerdán Zamora Yuleisi Maricielo						
7. Garay Ruiz Erlita Lisbeth						
8. Goicochea Anticona José Eduardo						
9. Goicochea Cubas Yulisa Lisbeth						
10. Goicochea Infante Elber Jhuliño						
11. Guevara Anticona Marleni						
12. Mejía Gallardo Cesar Leonel						
13. Muñoz Carrasco Edwin Jhair						
14.						
15.						
16.						

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.19. UGEL : “Bambamarca”
1.20. IEI N° : 403“Huangamarca”
1.21. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.22. N° DE NIÑOS : 16
1.23. DIRECTORA : Cercado Vásquez Walter
1.24. PROFESORA DE AULA : Sánchez Rojas Deisy Analí.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“JUGAMOS CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS”

III. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Figuras geométricas.
- Cordón.
- Papel bond.

FECHA:

26 de octubre del 2017

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la asamblea y conversamos con los estudiantes sobre las actividades que van a realizar, en los diferentes sectores. ✓ Recordamos las Normas de convivencia. <ul style="list-style-type: none"> • Respetarse mientras jugamos. • Compartir los materiales y cuidarlos. • Dejar los materiales en su lugar y ordenados. • Iniciar y terminar en el sector elegido. • Respetar el aviso para terminar el juego.
Organización	✓ Mencionamos que deberán formar grupos y organizar su juego, los estudiantes deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	✓ Formamos grupos para que los estudiantes jueguen libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonará la canción: “a guardar” , los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.
Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.
			INDICADOR PRECISADO Expresa el criterio para seriar figuras geométricas por forma, tamaño y color.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Cierto día las figuras geométricas se reunieron para elegir quien era el más importante, en eso cuando discutían apareció el lápiz y les dijo ¡Todos en este mundo somos importantes, no tienen por qué pelearse, más bien ordénense para ir a un concurso, yo seré su representante! Mientras tanto se ubicaban las figuras en filas, el lápiz observaba que no estaban ordenados correctamente.</p> <p>¿Ustedes quisieran ayudarlo al lápiz a ordenar a las figuras geométricas?</p> <p>¿Cómo lo harían?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>“El día de hoy expresaran el criterio que usaron para seriar figuras geométricas por forma , tamaño y color.”</p>

	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se motivará mediante el cuento “el cuadrado y sus amigos” <p>¿De qué trató el cuento?</p> <p>¿Cuántas figuras geométricas había?</p> <p>¿De qué color eran las figuras geométricas?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Todas las figuras geométricas son iguales?</p> <p>¿Alguna vez han realizado la seriación con figuras geométricas?</p> <p>¿Podrán seriar figuras geométricas por forma, tamaño y color? ¿Cómo lo harían?</p>
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIVENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indico a los estudiantes que deben ubicarse en semicírculo; se sacará a un estudiante al centro, luego se pide la participación de otro estudiante para que busque su lugar correspondiente de tal manera que realicemos la seriación, se continuará con esta actividad hasta que todos estén ubicados correctamente. <p>CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos tres grupos. - Entregamos a cada grupo una cierta cantidad de figuras geométricas y pita para que observen y manipulen. - Al sonido del silbato se iniciará con el juego, el grupo que termina primero de insertar las figuras geométricas en la pita y realizando la seriación por forma, tamaño y color correctamente será el ganador. <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega una hoja de trabajo a cada estudiante para que dibuje lo que se realizó con las figuras geométricas.

	<p>GRÁFICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante palitos, los estudiantes contarán las figuras geométricas que han dibujado. <p>SIMBÓLICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante escribirá en su hoja el número correspondiente según los palitos que realizaron en lo gráfico.
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de una ficha de observación.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Todos participaron? - ¿Qué materiales utilizamos? - ¿Cómo realizaron la seriación con las figuras geométricas? <p>EXTENSIÓN:</p> <p>Se pide que en casa comenten lo aprendido en el jardín.</p>

Referencias bibliográficas:

- Rutas de aprendizaje.
- Diseño Curricular Nacional.
- Juegos de Razonamiento Lógico.

.....

Sánchez Rojas Deisy Analí

DOCENTE.

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.25. UGEL : “Bambamarca”
1.26. IEI N° : 403 “Huangamarca”
1.27. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.28. N° DE NIÑOS : 16
1.29. DIRECTORA : Cercado Vásquez Walter
1.30. PROFESORA DE AULA : Sánchez Rojas Deisy Analí.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“JUGAMOS A REALIZAR SERIACIÓN”

III. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Cadenas.
- Botones.
- Cordeles.
- Siluetas de peces.
- Papelotes.

09 de noviembre del 2017

FECHA:

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizamos la asamblea y conversamos con los estudiantes sobre las actividades que van a realizar, en los diferentes sectores.✓ Recordamos las Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">• Respetarse mientras jugamos.• Compartir los materiales y cuidarlos.• Dejar los materiales en su lugar y ordenados.• Iniciar y terminar en el sector elegido.• Respetar el aviso para terminar el juego.
Organización	✓ Mencionamos que deberán formar grupos y organizar su juego, los estudiantes deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	✓ Formamos grupos para que los estudiantes jueguen libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonará la

	canción: “ a guardar ”, los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.
Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.
			INDICADOR PRECISADO Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado, por forma y color.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora de la escuela nos va visitar para observarnos si podemos realizar seriación con todo el material que nos presenten. <p>PROPÓSITO:</p> <p>“El día de hoy expresan el criterio que utilizaron para realizar seriación hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado, por forma y color utilizando diferentes materiales.”</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se motivará mediante un juego: EL REY MANDA.</p> <p>El rey manda que busquen objetos dentro del salón.</p> <p>El rey manda que serien con el material encontrado según el criterio que se les diga.</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Cómo han seriado?</p> <p>¿Qué materiales utilizaron para realizar seriación?</p>

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIVENCIAL:</p> <p>Realizamos el juego del ciempiés para que se agrupen en grupos y luego se ordenen del más pequeño al más grande, luego se ubiquen en el piso formando una fila.</p> <p>CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos cuatro grupos, entregamos a cada grupo el material que utilizaran para trabajar (siluetas de peces, cadenas, cordeles, botones de cartón y otros), indico que deben realizar la seriación. - Luego intercambiaran de material de tal manera que cada grupo realice seriación con todos los materiales. - Realizamos las siguientes preguntas: ¿cómo realizaron la seriación con los botones?, ¿cómo realizaron la seriación con las siluetas de los peces?, ¿cómo realizaron la seriación con los cordeles?, ¿cómo realizaron la seriación con las cadenas? <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada grupo un papelote para que dibujen y coloreen lo que realizaron con los diferentes materiales. <p>GRÁFICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes una vez concluido con su trabajo realizan puntos por cada objeto dibujado. <p>SIMBÓLICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De acorde a lo realizado en lo grafico escriben el número que le corresponde.
-------------------	--

CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de la lista de cotejo.</p> <p>Cada grupo ubica su trabajo en la pizarra y socializa lo que aprendieron de la actividad con sus compañeros.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendimos hoy?- ¿Todos participaron?- ¿Qué materiales utilizamos?- ¿Cómo realizaron la seriación?- ¿Cómo se sintieron al trabajar con las siluetas de los peces, con los cordeles, con las cadenas, con los botones?
---------------	---

.....

Sánchez Rojas Deisy Analí

DOCENTE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

VII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.31. UGEL : “Bambamarca”
1.32. IEI N° : 403 “Huangamarca”
1.33. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.34. N° DE NIÑOS : 16
1.35. DIRECTORA : Cercado Vásquez Walter
1.36. PROFESORA DE AULA : Sánchez Rojas Deisy Analí.

VIII. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“ UN PLATO DESORDENADO”

IX. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

X. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Papel bond.
- Cajas.
- Círculos.

FECHA:

16 de noviembre del 2017

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizo la asamblea y converso con los estudiantes sobre las actividades que realizarán, en los diferentes sectores.✓ Recuerdo las Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">• Respetarse mientras jugamos.• Compartir los materiales y cuidarlos.• Dejar los materiales en su lugar y ordenados.• Iniciar y terminar en el sector elegido.• Respetar el aviso para terminar el juego.
Organización	✓ Forman grupos y organizan su juego, deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	✓ Los estudiantes juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonara la canción: “a guardar” , los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.
Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

XI. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar objetos.

XII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Contamos a los estudiantes que la docente de la escuela de Huangamarca, encargó a una niña que en casa observe los platos que utilizan en la cena, luego lo ordene de acuerdo al tamaño, ella ayer por la tarde realizó el trabajo, pero cuando ya terminó se dió cuenta que un plato que era de color azul no le había ubicado; ahora se encuentra muy preocupada y pide que si lo podemos ayudar para que así cumpla con su tarea y la profesora no se moleste. Realizamos las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quisieran ayudarlo a la niña a que realice su tarea? - ¿Cómo lo ordenarían ustedes? <p>PROPÓSITO:</p> <p>“El día de hoy explicarán con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos (platos de cartón)”.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se motivará mediante un juego “EL BAILE DE LAS SILLAS”</p> <p>Ubicamos nueve sillas en el patio, a un costado de las sillas colocamos diez platos y explicamos que el juego consiste en girar alrededor de las sillas cuando escuchan la música y cuando para correrán a coger un plato cada uno y regresarán a sentarse; el que quede sin silla saldrá del juego, continuará hasta</p>

	<p>que al final quede un ganador. Después verificaremos en donde corresponde el plato que quedo al final siguiendo el orden de acuerdo al tamaño.</p> <p>¿De qué trató el juego? ¿Qué materiales utilizaron?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Todos los platos que tienen en casa son iguales? - Si a ustedes les encargaran que ordenen platos ¿Cómo lo harían?
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIIVENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos tres grupos e indicamos que un integrante del grupo ordene a sus compañeros según el tamaño, una vez realizado pedimos que se ubique en el lugar que él cree que le corresponde. <p>CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Según los grupos establecidos anteriormente repartimos material como: piedras, palos y platos, pedimos que lo ordenen, pero antes de cada grupo escondemos un objeto cuando ya está ordenado presentamos lo que faltaba y mencionamos “este objeto donde creen que debe estar ubicado” así se continuará trabajando con el resto del material. Luego intercambiamos el material de tal manera que todos trabajen con las piedras, palos y platos; así mismo con los platos formarán una torre. <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada estudiante su hoja de trabajo con la imagen de platos de diferentes tamaños, indicamos que dibujen lo que continuara. - <p>GRÁFICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante palitos los estudiantes contarán cuantos platos dibujaron. <p>SIMBÓLICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada uno escribirán en su hoja de trabajo el número correspondiente según los palitos que realizaron en lo gráfico.
	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de una ficha de observación.</p>

CIERRE	METACOGNICIÓN: <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendimos hoy?- ¿Todos participaron?- ¿Qué materiales utilizamos?- ¿Cómo lo hicimos? EXTENSIÓN: <p>En casa comentan a sus familiares lo realizado en el jardín.</p>
---------------	--

.....

Sánchez Rojas Deisy Analí
DOCENTE.

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.37. UGEL : “Bambamarca”
1.38. IEI N° : 403 “Huangamarca”
1.39. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.40. N° DE NIÑOS : 16
1.41. DIRECTORA : Cercado Vásquez Walter
1.42. PROFESORA DE AULA : Sánchez Rojas Deisy Analí.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“LA CANASTA DE FRUTAS”

III. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Frutas.
- Canasta.
- Plastilina.
- Papel bond.

FECHA:

23 de noviembre del 2017

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizamos la asamblea y conversamos con los estudiantes sobre las actividades que van a realizar, en los diferentes sectores.✓ Recordamos las Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">• Respetarse mientras jugamos.• Compartir los materiales y cuidarlos.• Dejar los materiales en su lugar y ordenados.• Iniciar y terminar en el sector elegido.• Respetar el aviso para terminar el juego.
Organización	✓ Mencionamos que deberán formar grupos y organizar su juego, los estudiantes deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	✓ Formamos grupos para que los estudiantes jueguen libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonará la canción: “ a guardar ”, los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.

Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.
			INDICADOR PRECISADO Expresa el criterio para seriar hasta cinco frutas por color.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
<p>INICIO</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN: un día la mamá de María pensó preparar ensalada de fruta, pero se dio cuenta que en su frutero no había nada y le mando a María a comprar al mercado, pero le dijo que debe traer frutas de diferentes colores para que la ensalada de fruta salga deliciosa.</p> <p>¿Qué frutas compraría María?</p> <p>¿De qué color seria las frutas que compró María?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>“El día de hoy expresaran el criterio que usaron para seriar hasta cinco frutas por color.”</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>- Se motivará mediante la dinámica “FRUTAS EN VENTA”</p> <p>¿De qué trató la dinámica?</p> <p>¿Cuántas frutas habían?</p> <p>¿De qué color eran las frutas?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Todas las frutas son del mismo color?</p> <p>¿De qué color son los plátanos?</p> <p>¿De qué color son las manzanas?</p> <p>¿De qué color son las naranjas?</p> <p>¿De qué color son las uvas?</p>

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIVENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante el juego “la canasta de frutas”. - Pedimos a cada estudiante que diga el nombre de una fruta. - Formamos un círculo. - La docente iniciará el juego, diciendo: me fui al mercado y compré una manzana, un plátano, hasta que dirá se rompió la canasta, todos se sentarán en su silla y el que se queda sin silla continuará con el juego. <p>CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se continuará con el juego que se realiza anteriormente, pero para ello ahora presentaremos las diversas frutas. - Un estudiante será el vendedor y los demás serán los compradores. - Cada estudiante cantará: me fui al mercado y compré una naranja, la ubicará en el piso; así sucesivamente continuarán los demás estudiantes logrando seriar por color todas las frutas. <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se indica que formen 3 grupos y se le entrega plastilina para que modelen la fruta que habían elegido ser o han comprado, la pegarán en una hoja de papel bond realizando la seriación por color. <p>GRÁFICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante palitos los estudiantes contarán las frutas con los que seriaron. <p>SIMBÓLICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante escribirá en el papelote el número correspondiente según los palitos que realizaron en lo gráfico.
-------------------	---

CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de una ficha de observación.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Todos participaron? - ¿Qué materiales utilizamos? - ¿Cómo realizaron la seriación con las frutas que han modelado? <p>EXTENSIÓN:</p> <p>Se pide que en casa comenten lo aprendido en el jardín.</p>
---------------	--

.....

Sánchez Rojas Deisy Analí
DOCENTE.

ACTIVIDAD N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.43. UGEL : “Bambamarca”
1.44. IEI N° : 685 “Huangamarca”
1.45. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.46. N° DE NIÑOS : 16
1.47. DIRECTORA : Cercado Vásquez Walter
1.48. PROFESORA DE AULA : Sánchez Rojas Deisy Analí.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“PEDRO SALE A PESCAR”

III. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

- Papelotes
- Siluetas de peces
- Plástico (azul y verde)
- Fómix
- Alambre
- Carrizo

FECHA:

30 de noviembre del 2017

RUTINAS:

(FUERA Y DENTRO DEL AULA) recepción de los niños, oración, aseo, refrigerio, recreo y salida.

HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

Planificación	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizamos la asamblea y conversamos con los estudiantes sobre las actividades que van a realizar, en los diferentes sectores.✓ Recordamos las Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">• Respetarse mientras jugamos.• Compartir los materiales y cuidarlos.• Dejar los materiales en su lugar y ordenados.• Iniciar y terminar en el sector elegido.• Respetar el aviso para terminar el juego.
Organización	✓ Mencionamos que deberán formar grupos y organizar su juego, los estudiantes deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.
Desarrollo	✓ Formamos grupos para que los estudiantes jueguen libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
Orden	✓ Faltando 20 minutos para terminar la hora del juego se entonará la canción: “ a guardar ”, los estudiantes guardan los materiales usados en el lugar correspondiente de acuerdo al sector.

Socialización	✓ En semicírculo se realiza una pequeña asamblea, participan respondiendo a las preguntas en forma ordenada. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo jugaron?, ¿Con quienes jugaron?, ¿Cómo se sintieron?
Representación	✓ Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
			5 Años
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar objetos.
			INDICADOR PRECISADO Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para seriar siluetas de peces por color y tamaño.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	PROBLEMATIZACIÓN: Narraremos el cuento “ Pedro el pescador ” Cierta día Pedro estaba muy triste en su casa, no sabía qué hacer, de pronto pensó ¡Verdad, detrás de aquel árbol hay un río, podría ir a pescar muchos peces para poder alimentarme y los que me queda le podré vender!

Cogió su caña de pescar y se dirigió hacia el río, al llegar se sentó en la orilla del río y lanzó su caña pero que sorpresa se llevó, había pescado un pez muy grande pero muy grande de color azul era tan hermoso que decidió seguir pescando, luego consiguió pescar otro pez, pero este era más pequeño que el primero y de color anaranjado.

Después de mirar firmemente a sus pescados pensaba, ¡Podre pescar otro pez grande y hermoso como el primero! En eso mira al río y ve que un pez el más pequeño de todos de color rojo que saltaba y saltaba sobre la caña de pescar.

Pedro al quedarse tan asombrado cogió al pez rojo y lo puso en su balde donde estaban los otros peces.

Cogió sus cosas y regresó a su casa, al llegar recordó que en la escuela le habían enseñado sobre seriación, por un momento pensó y dijo yo tengo tres pescados y de diferente color y tamaño lo ubicaré del más grande al más pequeño y viceversa. Y así Pedro se dio cuenta que ya había aprendido a seriar; desde ese día Pedro fue muy feliz y cada vez que necesitaba dinero se dirigía al río para pescar.

Luego pregunto:

- ¿Cuántos peces pescó Pedro?
- ¿Todos los peces eran del mismo tamaño y del mismo color?
- ¿Qué aprendió Pedro con los peces que cazó?
- ¿Cómo realizó la seriación Pedro con los peces?

PROPÓSITO:

“El día de hoy explicarán con su propio lenguaje el criterio que utilizan para seriar siluetas de peces por tamaño y color”

MOTIVACIÓN:

- Se motivará mediante un video “**3 PECESITOS**”

¿De qué trató el video?

¿Cuántos pececitos había?

¿Todos eran del mismo tamaño?

	<p>¿De que colores eran?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Todos los peces serán del mismo tamaño?</p> <p>¿Todos los peces serán del mismo color?</p> <p>¿Con que otro material podemos hacer seriación?</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>VIVENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos viseras a cada estudiante de color (rojo, anaranjado y celeste) indicamos que realizaremos la seriación por color, ubicándose los estudiantes intercalados. <p>CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos una maqueta de rio y siluetas de peces en donde los estudiantes después de jugar seriaran por tamaño y color, e indicamos que nosotros seremos el señor Pedro y que vamos a realizar la pesca, entregamos una caña de pescar a cada estudiante. - Luego que terminan de pescar todos los peces mencionaremos que realizaremos una competencia, formaremos dos grupos uno de varones y el otro de mujeres para que puedan seriar de acuerdo a los criterios establecidos. <p>PICTÓRICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se indica que formen 3 grupos y se le entrega un papelote a cada integrante, también imágenes de los peces para que peguen en el papelote realizando la seriación. <p>GRÁFICO:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante palitos los estudiantes contarán los peces con los que seriaron. <p>SIMBÓLICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante escribirá en el papelote el número correspondiente según los palitos que realizaron en lo gráfico.
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se realiza a través de una ficha de observación.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Todos participaron? - ¿Qué materiales utilizamos? - ¿Cómo realizaron la seriación con las siluetas de los peces? <p>EXTENSIÓN:</p> <p>Se pide que en casa comenten lo aprendido en el jardín.</p>

.....

Sánchez Rojas Deisy Analí
DOCENTE.

ANEXO N° 2

LISTA DE COTEJO

UTILIZACIÓN DEL JUEGO PARA DESARROLLAR LA SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 685, 2017.

N°	ESTUDIANTE	VARIABLE DEPENDIENTE						
		LA SERIACIÓN						
		INDICADORES						
		Reconoce los datos o elementos (hasta tres) que se repiten en una situación de regularidad y los expresa en un patrón de repetición.	Propone hasta tres elementos que se repiten para ampliar, completar o crear patrones de repetición.	Expresa con su propio lenguaje cuales son los tres elementos que se repiten en un patrón de repetición	Representa con material concreto seriaciones con criterios de grosor y forma (hasta cinco elementos) con su cuerpo, con material concreto o	Realiza diversas representaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico	Expresa el criterio para ordenar seriaciones de hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.	Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para realizar seriaciones de grande a pequeño hasta 5 elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos.
	Matematiza	Comunica y representa ideas matemáticas				Elabora	Razona y argumenta	
01								
02								

03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

ANEXO N° 3

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Utilización del juego para desarrollar la seriación en niños de 5 años de la institución educativa N° 403 Huangamarca, 2017.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS (UNA SOLA)	VARIAB.	DIMENSIONES	INDICADORES	DISEÑO	INSTRUMENTO(S)
Utilización del juego para desarrollar la seriación en niños de 5 años de la institución educativa N° 403 2017.	<p>GENERAL</p> <p>Demostrar que la utilización del juego ayuda en el desarrollo de la construcción de la seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 403 Huangamarca. Durante el año 2017.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1. Identificar el nivel de desarrollo de la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca. a través del pre test.</p> <p>2. Determinar el nivel de</p>	<p>GENERAL</p> <p>La utilización del juego influye significativamente en la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa N° 403 Huangamarca.</p> <p>ESPECÍFICAS:</p> <p>✓ Si aplicamos el juego en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca. 2017, se identifica el nivel de la construcción de la seriación.</p> <p>✓ Si se elabora y aplica sesiones de aprendizaje considerando la aplicación del juego se construye la seriación en los estudiantes de 5 años de edad en la</p>	<p>V. IND:</p> <p>Utilización del juego.</p>	Habilidades matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en juegos, cumpliendo reglas orientadas y de manera responsable Desarrolla la matematización mediante la realización de juego como estrategia grupal 	<p>$G_1 \quad O_1 \quad x$</p> <p>O_2</p> <p>Dónde:</p> <p>$X =$</p> <p>Programa</p> <p>Experimental.</p> <p>$G_1 =$ Grupo</p> <p>Experimental.</p> <p>$O_1 =$ Pre – test al grupo experimental</p> <p>$O_2 =$ Post – test al grupo experimental.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
				Aptitud matemática	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra comprometido con los procesos a seguir en el desarrollo de juegos para lograr su propósito Emplea procesos como la vivenciación, simulación y manipulación en los juegos propuestos para generar aprendizajes comparando su desempeño con el de sus compañeros. Analiza su desempeño y nivel de participación en los juegos realizados. Argumenta el proceso seguido en el desarrollo de los juegos. 		

	<p>desarrollo de la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca.. Después de la aplicación de las actividades de aprendizaje utilizando los juegos.</p> <p>8. Comparar el nivel de desarrollo de la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca. antes y después de la aplicación de las actividades de aprendizaje utilizando los juegos</p>	<p>Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca.</p> <p>✓ Con la aplicación del post test se identifica el nivel de influencia del juego en la construcción de la seriación de los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca.</p> <p>✓ Si aplicamos el juego podremos evaluar la diferencia significativa en la construcción de la seriación de los estudiantes en la Institución Educativa Inicial N° 403 Huangamarca.</p>	<p>V. DEP: La seriación</p>	<p>Matematiza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con su propio lenguaje cuales son los cinco elementos que se repiten en una seriación. • Representa con material concreto seriaciones con criterios de grosor y forma (hasta cinco elementos) con su cuerpo, con material concreto o dibujos. • Realiza diversas representaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico en diferentes seriaciones • Expresa el criterio para ordenar seriaciones de hasta cinco objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado. 		<p>Lista de Cotejo.</p>
				<p>Comunica y representa ideas matemáticas</p>			
				<p>Elabora</p>			

				Razona y Argumenta	<ul style="list-style-type: none">• Explica con su propio lenguaje las formas de construir seriaciones con empleo de material concreto en diferentes situaciones.		
--	--	--	--	--------------------	---	--	--

ANEXO N° 4

EVIDENCIAS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES CON LA APLICACIÓN DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA SERIACIÓN.





