

NOMBRE DEL TRABAJO

**03_Informe de Tesis Yuliana Goicochea
cobeña w.docx**

RECUENTO DE PALABRAS

9893 Words

RECUENTO DE CARACTERES

54513 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

80 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

21.1MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 20, 2024 9:29 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 20, 2024 9:30 AM GMT-5**● 23% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 8% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



INFORME DE TESIS

**Juegos Didácticos para el Desarrollo de Nociones Matemáticas
de Clasificación y Seriación en Niños y Niñas de Cuatro Años,
de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto - 2022**

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

Autora:

Bach. Yuliana Goicochea Cobeña

Asesor:

Mg. Aníbal Fernando Mendo García

Línea de investigación

Soporte pedagógico: Currículo y evaluación

PROMOCIÓN:

2022

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del jurado

Luis Ramírez Panduro (0009-0003-4824-4848)

Presidente

José Ramón Grandez Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Secretario

10 Julia Noemí Díaz Chávez (0009-0000-0204-4988)

Vocal

Dedicatoria

A mis padres: Casimiro Goicochea Mayanga y Rosa Margarita Cobeña de Goicochea, que fueron mi motor y motivo para culminar con éxito mi carrera profesional, a mis hermanos y hermanas por su apoyo permanente.

Yuliana

Agradecimiento

A Dios, por darme la vida, salud y bienestar emocional de esa manera haber podido ⁷²terminar con éxito mi carrera profesional de docente ²⁵del programa de estudios en educación inicial en la escuela de educación superior pedagógica pública – Tarapoto.

A mis docentes de la primera casa superior pedagógica en formación docente, de la provincia de San Martín, por brindarnos sus conocimientos y carisma de enseñanza en todo momento de mi formación, ya que ellos fueron el eje primordial en esta noble y delicada misión de ser una docente del nivel de educación inicial.

Finalmente, expreso mi cordial agradecimiento a la familia que con amor y cariño me dieron el apoyo incondicional y culminar esta hermosa carrera, ser profesional ejemplar ante la sociedad.

⁷³*La Autora*

Declaratoria de autenticidad

Yo, Yuliana Goicochea Cobeña, identificada con DNI N° 44350640, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudio de Educación Inicial, con el informe de tesis: “Juegos didácticos para el desarrollo de nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto – 2022”.

Declaro bajo juramento que:

Este informe fue escrito siguiendo las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. La investigación no ha sido plagiada en su totalidad ni en parte, y no ha sido presentada anteriormente para la obtención de algún grado académico. Los resultados presentados son verídicos y corresponden a los datos reales de la muestra de estudio.

En caso de cometer fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación de información, acepto enfrentar las consecuencias y sanciones correspondientes, de acuerdo con las normas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Tarapoto, mayo del 2024.

Yuliana Goicochea Cobeña
DNI N° 44350640

Presentación

Respetados y dignos miembros evaluadores,

Me complace presentar la tesis cuyo título es “Juegos didácticos para el desarrollo de nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto – 2022”, cuyo objetivo fue demostrar los efectos de los juegos didácticos en el desarrollo de las nociones matemáticas en niños de la entidad mencionada.

Espero cumplir con lo establecido y sea merecedora de su aprobación.

La autora.

Índice

Página del jurado	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
4 Presentación	6
Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
CAPÍTULO I	12
Planteamiento del problema	12
1.1. Situación Problemática	12
1.2. Formulación del Problema	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos	13
1.3. Justificación de la Investigación	13
1.4. Objetivos de la Investigación	14
1.4.1. Objetivo General	14
1.4.2. Objetivos Específicos	14
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación	14
CAPÍTULO II	16
Marco teórico	16
10 2.1. Antecedentes del estudio	16
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos	18
El juego	18
4 2.3. Definiciones de términos básicos	25
CAPÍTULO III	27
Metodología	27
3.1. Hipótesis	27
3.1.1. Hipótesis general:	27
3.1.2. Hipótesis específicas	27
3.2. Variables	27
3.3. Operacionalización de variables	28
3.4. Metodología	30
3.5. Tipos de estudio	30

3.6. Diseño	30
3.7. Población, muestra y muestreo	30
Población:	30
3.7.1. Muestreo:	31
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.9. Métodos de análisis de datos	31
CAPÍTULO IV	32
Resultados obtenidos	32
4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados	32
4.1.1. Referidos a los resultados descriptivos del Pre test	32
4.1.2. Referidos a los resultados descriptivos generales del Post test	33
4.2. Discusión de resultados	37
CAPÍTULO V	38
Conclusiones y recomendaciones	38
5.1. Conclusiones	38
5.2. Recomendaciones	39
Referencias bibliográficas	40
Anexos	42
Anexo N° 01: Matriz de consistencia	43
Anexo N° 02: Instrumento	45
Anexo N° 03: Validación de instrumentos	46
Anexo N° 04: Sesiones de aprendizaje	49

Resumen

El objetivo planteado fue conocer el efecto que genera al aplicar juegos didácticos en el desarrollo de las ideas de seriar y clasificar en niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto; así mismo, la investigación es de carácter pre experimental, con tratamiento de evaluación antes y después con un solo grupo, por el bajo control de las variables intervinientes. La población y muestra fue la misma de 19 niños, el muestreo utilizado fue el intencionado, debido a la naturaleza de los grupos asignados durante la práctica profesional. Del mismo modo, para evaluar las ideas de clasificar y seriar por parte de los niños se procedió a la elaboración de una guía de observación de 5 ítems por cada dimensión, el cual fue validado por un grupo de tres expertos, asimismo se ha creado 10 sesiones donde se ha integrado juegos lógicos, manuales y motrices. Se planteó la siguiente hipótesis: los juegos didácticos tienen efectos significativos en las ideas de clasificar y seriar en niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto – 2022. Donde se tiene como resultado que $p = 0 < 0.05$, donde la medias entre el pre y post son significativas, por lo que se toma la decisión de aceptar la hipótesis alterna y se concluye que al aplicar los juegos didácticos estos tienen efectos positivos y significativos en el desarrollo de las ideas matemáticas de clasificar y seriar en niños de cuatro años, de la Institución en mención, Con respecto a la clasificación se observa que el efecto de los juegos es medio en un 42.1%, en la seriación el efecto también es medio en la clasificación en un 47.4%, precisando que ambas dimensiones están en proceso.

Palabras claves: *Clasificación, seriación, juegos didácticos, nociones matemáticas*

68 Abstract

The objective set was to know the effect generated by applying didactic games in the development of the ideas of serialization and classification in four-year-old children, from the Initial Educational Institution No. 301, Tarapoto; Likewise, the research is pre-experimental in nature, with evaluation treatment before and after with a single group, due to the low control of the intervening variables. The population and sample was the same of 19 children, the sampling used was intentional, due to the nature of the groups assigned during the professional practice. Likewise, to evaluate the children's ideas of classifying and serializing, an observation guide of 5 items for each dimension was developed, which was validated by a group of three experts; 10 items have also been created. sessions where logical, manual and motor games have been integrated. The following hypothesis was proposed: educational games have significant effects on the ideas of classifying and serializing in four-year-old boys and girls, from the Initial Educational Institution No. 301, Tarapoto – 2022. Where the result is that $p = 0 < 0.05$, where the means between pre and post are significant, so the decision is made to accept the alternative hypothesis and it is concluded that when applying the didactic games, they have positive and significant effects on the development of the mathematical ideas of classifying and serial in four-year-old children, from the Institution in question. With respect to the classification, it is observed that the effect of the games is medium at 42.1%, in the serie the effect is also medium in the classification at 47.4%, specifying that both dimensions are in process.

Keywords: *Classification, serialization, educational games, mathematical notions*

Introducción

El trabajo de investigación titulada: “Juegos didácticos para desarrollar ideas matemáticas de clasificar y seriar en niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto-2022”; trabajó aspectos relacionados a los juegos didácticos los cuales permitieron observar los efectos que estas producen al ser aplicadas en el desarrollo de nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años. A continuación, dicha investigación presenta los aspectos trabajados por cada capítulo.:

Capítulo I, aborda el problema de investigación, la realidad problemática, las preguntas de investigación, justificación, objetivos, delimitaciones y limitaciones.

Capítulo II, Trata el marco teórico se presenta los trabajos previos del estudio, bases teóricas y el marco conceptual de la investigación.

Capítulo III, consigna la metodología, las variables, el método, tipo de estudio, el diseño, la población, muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las estrategias y prueba de hipótesis de la investigación.

Capítulo IV, están los resultados y la discusión de la investigación.

Capítulo V, se consignan las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, se consignan las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos respectivos

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1. Situación Problemática

La actividad lúdica, cobra relevancia en la evolución del pensamiento humano, sobre todo, resulta de crítica importancia en la ⁶edad pre escolar. En esta etapa de vida los juegos influyen de manera decisiva en el proceso del pensamiento matemático, puesto que las situaciones vivenciales constituyen un estimulante eficaz para que establezcan relaciones entre su ser y los objetos que le rodean, así como entre de objeto a objeto, encontrando regularidades que a la postre configurarán el pensamiento lógico como base para el desarrollo matemático, se construye, por ejemplo al correlacionar la experiencia vivida, al explorar y manipular objetos.

Es por ello que las diferentes corrientes pedagógicas otorgan una importancia fundamental a los espacios de juego de los niños, ya sea estos en forma libre o guiada. En cualquiera de los casos, son asumidas como herramientas válidas para generar interacciones e interrelaciones que, con un acompañamiento oportuno, generan reflexiones sentando las bases de las nociones básicas que son las que estructuran el pensamiento formal o lógico matemático.

Nociones como el de Clasificación y seriación, son, por ejemplo, elementos sustanciales en construcción de las nociones de número, que finalmente es la expresión o medio de comunicación de la matemática formal. Muy a pesar que por experiencia y por ciencia, se conoce la vital importancia del juego didáctico en las habilidades matemáticas, sino de múltiples saberes, en los diferentes sectores de las aulas del nivel inicial, por cuestiones “prácticas” eluden al juego y priorizan actividades más gráficas en el desarrollo de sus actividades diarias.

Sin embargo, pese a estas prácticas situadas en diversas instituciones educativas, también se puede comprobar el involucramiento de muchos docentes en experiencias orientadas a validar nuevas formas de usar el juego en el desarrollo de nociones trascendentales como el uso de diversos elementos que se encuentran abarrotados en los rincones de los salones, muchos, docentes vienen desarrollando serios esfuerzos para articular en torno al juego, actividades en donde se involucre el binomio juego-aprendizaje. El estudio intenta aplicar diversas sesiones orientadas al juego a fin de desarrollar nociones matemáticas de seriación y clasificación.

11 1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general

¿Qué efectos tienen los juegos didácticos en el desarrollo de nociones matemáticas de clasificar y seriar en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto - 2022?

9 1.2.2. Problemas específicos

¿Qué efectos tienen los juegos didácticos en el desarrollo de la noción matemática de **clasificación** en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto - 2022?

¿Qué efectos tienen los juegos didácticos en el desarrollo de la noción matemática de **seriación** en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto - 2022?

32 1.3. Justificación de la Investigación

Justificación teórica

El trabajo se sustenta en el enfoque teórico que explora la relevancia del juego para desarrollar ideas de seriar y clasificar de los niños, que contribuyen a enriquecer la práctica pedagógica al reconocer al juego como una estrategia valiosa.

Justificación metodológica

El trabajo de investigación obedece a ciertos planteamientos de alternativas de solución al usar técnicas para la recolección de datos antes y después de la aplicación de los juegos, del cual se tendrá información valiosa para lograr que los procesos de aprender mejoren en el campo de clasificar y seriar matemáticamente a través del juego didáctico.

Justificación social

El estudio beneficiará a los niños en el aspecto social al permitirles desarrollar sus habilidades matemáticas de manera creativa a través del juego, fomentando el autodescubrimiento, la exploración y la experimentación.

21 1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Conocer los efectos que producen los juegos didácticos en el desarrollo de nociones matemáticas de seriación y clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto.

1.4.2. Objetivos Específicos

Medir el efecto que produce el juego didáctico en el desarrollo de la noción matemática de clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto.

Medir los efectos que produce los juegos didácticos en el desarrollo de la noción matemática de seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto.

10 1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

Delimitaciones

El universo de estudio abarcó solo a 19 niños y niñas de la Institución Educativa N° 301, de Tarapoto.

La unidad de estudio estuvo conformada por un niño y una niña.

El objeto de estudio, desarrollar ideas matemáticas de seriación y clasificación.

Los sujetos de estudio estuvieron conformados por 19 estudiantes entre niños y niñas

Finalmente, la delimitación temporal: Período lectivo 2022-2023.

Limitaciones

El diseño de investigación utilizado, pretende medir el efecto de actividades del juego en el desarrollo de las nociones de seriación y clasificación, sin embargo, existen algunas variables extrañas que no podrán ser controlados, como por ejemplo el efecto maduración y el ritmo de aprendizaje. Es posible que la variable a tratar se vea favorecidos por esta fuente, sin embargo, esto no implica que la presente investigación carezca de validez, sin embargo, esperamos que en próximas investigaciones sobre el tema otros investigadores tomen en cuenta esta condición, a fin de controlar de mejor manera el efecto de la variable independiente y el surgimiento de variables rivales.

Por otra parte, en el proceso de la investigación se encontraron algunas dificultades como la poca disponibilidad de tiempo y recursos económicos.

Finalmente, pese a las limitaciones que se tuvieron la investigación cobra relevancia ya que permitirá que los docentes del nivel inicial replanteen la enseñanza mediante juegos didácticos, para hacer de los niños, críticos, reflexivos y por ende dotarles de personalidad.

2.1. Antecedentes del estudio**Antecedentes internacionales**

Granda y Guachagmira (2020) llevaron a cabo un estudio para obtener la licenciatura en ciencias de la educación entre el 2019-2020, para lo cual usó un enfoque mixto, como técnica la encuesta y la observación, junto con fichas de observación y listas de verificación como instrumento, El estudio se enfocó en el uso de juegos como estrategia metodológica para fomentar habilidades del conocimiento en la que indicaron que las docentes utilizan juegos de forma regular en el fomento de las habilidades cognitivas de los alumnos.

Según. Armero y Rodríguez (2017) realizaron un trabajo sobre los juegos para desarrollar habilidades lógicas matemáticas, en Pasto. Cuyas conclusiones permitieron establecer que la actividad del juego logra desarrollar conocimientos que van más allá de mejorar habilidades del lenguaje generando espacios de tranquilidad y alegría en el proceso de enseñar.

Por su parte Campo (2017) en un estudio respecto a las prácticas metodológicas de los maestros para desarrollar destrezas mediante el pensamiento de la matemática en los alumnos, concluye que lo programado por los docentes fuera de contexto de la realidad no permite desarrollar habilidades lógico matemáticas; y por otro lado el ideario y las acciones de los maestros no tienen ninguna base que sustente las mismas.

Así mismo Pizarro y Rivera (2019) elaboraron un trabajo para mejorar las ideas de número a partir del uso del juego, los mismos que concluyen, así como las matemáticas y otras áreas permiten influenciar en la vida cotidiana de los estudiantes generando espacios de disfrutar y gozar mediante el juego como actividad principal innovando y proporcionando aprendizajes para la vida.

Antecedentes nacionales

Cruz (2020) en su estudio el juego como actividad para desarrollar procesos lógicos del pensamiento en niños de cuatro años, con un enfoque explicativo, diseño cuasi experimental con una muestra de 26 estudiantes, La muestra consistió en 26

estudiantes, utilizó la observación como técnica, en la cual concluye que el uso del juego produce efectos en un 84.62% en las habilidades del pensamiento lógico matemático.

Por su parte Mío (2019), realizó un trabajo en una institución del nivel inicial en Piura, con una muestra de 15 niños de 5 años, enfoque explicativo, de diseño preexperimental, el objetivo fue el de establecer la contribución del juego en la mejora de la capacidad de clasificación y seriación. Los resultados revelaron que, al inicio del estudio, un 67% estaban en inicio de desarrollar la clasificación y seriación, pero tras la intervención con el juego didáctico, se observó un aumento significativo de 46.5% de niños que alcanzaron un nivel logrado en estas habilidades, lo que indica un impacto positivo del juego en su desarrollo.

En un estudio realizado por Reyes (2017) se investigó la efectividad del juego en la enseñanza de la noción del número en niños de cinco años, estudio explicativo, contó con un grupo de 18 niños, utilizó como instrumento una lista de cotejo, en la que demostraron que efectivamente los juegos didácticos mejoran la comprensión de la idea de número.

Ramos y Bautista (2018) realizaron un estudio en niños de 5 años en una institución inicial de Lucana. La finalidad fue describir el concepto prenúmero de un niño y una niña de cinco años en esta institución educativa. Los resultados obtenidos precisan que los docentes trabajan de manera abstracta antes del cálculo numérico. Otro resultado encontrado y que tiene mejores resultados es la noción de agrupar por forma y color, pero presentan dificultades las de espesor. El estudio sugiere desarrollar otros conceptos matemáticos como el de seriar, conservar, la ordinalidad y otros para aprender los números.

Por su lado Enriquez (2017) propuso como objetivo determinar el impacto de los juegos didácticos en el dominio de la matemática con niños de 5 años de una institución de nivel inicial en Yungay, fue de tendencia explicativo ya que busca establecer causas y explicaciones. Se aplicaron pruebas previas y posteriores, y el estudio demostró que después de aplicar los juegos didácticos el aprendizaje de matemáticas en niños de educación inicial alcanzó un nivel de logro previsto de 96%

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos

El juego

Actividad que se realiza con el fin de alegrar o entretener poniendo en práctica la habilidad. Al respecto Ortiz (2010) señala que los juegos son expresiones del mundo real o imaginario del niño y que la enseñanza tiene un rol importante en extender el las vivencias del niño y promover desarrollo. A lo que Sarlé (2006) acota en el sentido que tanto el juego como la enseñanza constituyen algo elemental en la construcción de un marco contextual en la escuela, redefiniendo los aspectos que cada proceso implica. De la misma manera en su teoría sobre el desarrollo de capacidades mentales Vygotsky señala al juego como papel crucial en la herramienta sociocultural que impulsa el progreso cognitivo a su saber y desarrollo del niño en colaboración con sus pares, además es un medio a través del cual los niños avanzan en su desarrollo (Vygotsky, 1932) Según Piaget (1956) manifiesta que la actividad lúdica es una parte integral de la inteligencia infantil, ya que refleja ¹ la asimilación funcional de la realidad de acuerdo con cada etapa del desarrollo individual.

2.2.1. Juegos didácticos

Vial (1988) define la enseñanza como las estrategias con objetivos definidos y precisa que deben estar orientados al desarrollo de habilidades en matemáticas. Además, indica que los juegos educativos deben estar estructurados con reglas claras y precisas donde se incluyan espacios de acción y reflexión a fin de que sean comprendidos y aprendidos los conceptos abstractos.

Por otro lado, el MINEDU (2016) concibe a los juegos didácticos como los espacios donde se emplean diferentes elementos y juegos para los aprendizajes, aunque muchas veces se pueden contar con ludotecas con objetivos eminentemente recreativos parecidos a los de la educación no formal por lo que es importante reconocer las experiencias comunitarias. Asu vez también el MINEDU (2016) precisa que: los juegos didácticos son el conjunto de acciones lúdicas con estructuras adecuadas a fin que los estudiantes logren las habilidades deseadas y alcancen estándares definidos en la EBR.

Para Enriquez (2017) precisa el juego son propuestas pedagógicas basadas en estrategias que permiten la enseñanza de conceptos matemáticos y fomenta resolver interrogantes que nos presenta el contexto real juego, por otro lado,

Chacón (2011) explica que el juego aparte de ser recreativo, permite desarrollar y potenciar habilidades en la intervención educativa. Además, Pérez y Millán (2007) señala lo importante que resulta el manejo de las destrezas a través del juego en las diversas áreas de desarrollo integral del niño. Así mismo Barrios (2016) hace mención que el juego didáctico es pocas veces utilizada como estrategia por los docentes dado a la poca familiaridad que tienen sobre ellas.

El juego didáctico de razonamiento, según Chadwick y Tarky (1990), lo definen como el conjunto de juegos estructurados con objetivos educativos definidos y grandes ventajas que muy pocas veces son usadas por los docentes ya que incluyen momentos de acción y reflexión para alcanzar metas curriculares y promover la creatividad. Así mismo Quiroz (2008) destaca la contribución del juego y el razonamiento matemático para desarrollar habilidades del pensamiento concretas. De igual modo Cofre y Tapia (1997) describen el juego como una estrategia valiosa por sus usos metodológicos en la escuela y adecuada para los niveles de desarrollo de los niños.

Jara (2012) señala que el juego es el centro del proceso educativo esencial en la formación del niño la cual debe ser integrado y fomentado en el contexto escolar ya que en la actualidad la exposición temprana de la tecnología crea la necesidad de incorporar como herramientas de apoyo y aprovechar el momento de vida en la escuela.

Piaget identifica tres categorías de juegos distintas: Juego funcional, juego simbólico y juego reglado. El **juego funcional** implica que el niño utiliza su cuerpo para dominar el espacio a través de movimientos. **El juego simbólico** es la que permite al niño imitar situaciones de la vida real y alternar entre lo real y lo imaginario. **El juego reglado** donde se establecen normas antes de comenzar los juegos y alcanzar los objetivos establecidos.

Respecto a la **importancia de los juegos didácticos** para desarrollar las matemáticas, Salvador (1996) enfatiza que son esenciales para ayudar al niño en el desarrollo habilidades, aprender contenidos, metodologías en la resolución de problemas las mismas que motivarán y generarán el interés por aprender de una manera novedosa y rigurosa esta materia (p.6)

Por su parte García (2006) menciona que los objetivos de los juegos permiten que los estudiantes tomen las decisiones frente a problemas rutinarios mediante el trabajo en equipo y actividades organizadas las que facilitarán la asimilación de conocimientos teóricos y prácticos en diversas materias a fin de generar aprendizajes significativos en los diferentes ámbitos. (p.20)

En cuanto a los **juegos didácticos específicos** como el de razonamiento de clasificación y de seriación, Chadwick y Tarky (1990) plantean la importancia de la graduación del juego desde la construcción de clases con atributos hasta la cuantificación de la inclusión y la intersección en el caso de la clasificación, y desde acciones comparativas concretas hasta llegar a relaciones simbólicas verbales como "mayor que" y "menor que" en el caso de la seriación. (p.125)

Por último, Decroly y Monchamp (1983) sostienen que el juego didáctico es las herramientas que permite afianzar coordinaciones manuales, habilidades sensorio motrices- lógicas de los niños y proponen la introducción de juegos lógicos, motrices y manuales con este fin. Los **juegos lógicos** se basan en la inteligencia y la destreza en lugar del azar en la que, se destacan tres aspectos fundamentales: la seriación, que implica facilidad para reconocer los procesos y pasar de un número a otro en una secuencia numérica ordenada; la clasificación, que ayuda al niño a identificar aspectos similares entre objetos y que lo planteado se ajusta a la dificultad apropiada para las capacidades del niño en ese momento. Los **juegos manuales** se centran en el desarrollo de la **habilidad manual** a través de los dedos que permite la construcción con diversos materiales como tela, caucho o madera cuyo objetivo es fomentar la manipulación libre y el entrenamiento de las manos en diversas actividades, que incluyen el aprendizaje de conceptos como contar y la numeración. Según Galdames y cols (1999), la utilización de materiales favorece la interacción social, el conocimiento, la gestión del tiempo libre y la experimentación científica. (p.153). Por otro lado, Caneo (1987) señala que al manipular materiales esta contribuye a diferentes gradas de aprendizaje activo, icónico y simbólico, siendo esenciales en la enseñanza de la matemática (p.86)

Los **Juegos Motrices** se caracterizan por la predominancia de la actividad física, que incluyen movimientos, habilidades, coordinación ojo-mano, ojo-pie, equilibrio y otras

destrezas dependiendo de la edad de los participantes. (Hinds, 2009, p. 381), por su lado Groos (2000) en su teoría del pre ejercicio indica que antes es necesario realizar ejercicios de los instintos.

2.2.2. Clasificación y seriación

Según Piaget (2005): menciona que entre los 4 y 10 años el niño puede clasificar elementos, lo que implica la habilidad de comparar dos juicios al mismo tiempo. Además, Piaget identifica tres niveles esenciales en las operaciones de clasificación las que permiten organizar elementos según sus similitudes y diferencias, de acuerdo al tamaño, forma, las que permitirán establecer relaciones de pertenencia en una colección.

Por otro lado, Cofre y Tapia (1997) describen que los niños en la primera infancia, pueden realizar clasificaciones fundamentales, pero no logran organizar colecciones. Se identifican tres niveles de desarrollo. En el primero, los niños muestran inestabilidad y falta de comprensión al coleccionar. En el segundo nivel, se observa una aplicación parcial del método de clasificación. En el tercer nivel, se logra estabilidad en el criterio de selección al clasificar categorías y comprender las relaciones entre niveles de categoría.

Importancia de la noción de clasificación

Es fundamental fomentar capacidades de clasificar en niños durante la primera infancia, ya que les permite aprender a ser lógicos, comprendiendo y realizando tareas matemáticas de manera efectiva a su nivel de desarrollo, a su vez la clasificación, junto con la seriación y la correspondencia, son operaciones mentales básicas para la comprensión de número (Nunes y Bryant, 2005)

Según Piaget (citado por Rencotet, 1995), se identifican tres fases clave ⁷ en el desarrollo de la noción de clasificación:

a) ¹ En la etapa de las colecciones figurales o alineaciones, los niños agrupan objetos de forma no sistemática y su distribución varía a medida que se agregan más elementos. Aunque los objetos similares tienden a juntarse, la colección resultante no se considera una clase real, sino una figura compleja poco significativa (p.101)

b) En la etapa de las colecciones no figurales, los niños comienzan a formar clases basadas en atributos similares y asignar nuevos elementos a conjuntos específicos, incluyendo la creación de subclases. Sin embargo, aún no logran comprender completamente la noción de inclusión, ya que depende del enfoque en el conjunto completo.

22
c) En la etapa de las clasificaciones genuinas, los niños desarrollan la comprensión de clases complementarias, singulares y nulas, así como la capacidad de identificar cuantitativamente y agregar sucesivamente hasta que los niños entienden que se forma una nueva colección, lo que les ayuda a construir la idea de sucesor y comprender la numeración.

Seriación

Cofre y Tapia (1997) definen la seriación como un proceso lógico que implica organizar de forma sistemática las similitudes entre los elementos de un grupo, asignando a cada unidad una posición basada en las transformaciones características de tamaño, forma, volumen, superficie, altura, longitud, etc. Al desarrollar la idea de seriación en el niño se induce en el concepto ordinal del número al ordenar los elementos en una serie. (p.64)

Piaget (1920) señala que la seriación implica ordenar elementos de manera creciente o decreciente, para lo cual el niño necesita dominar métodos como la comparación sistemática de dos objetos y el método operatorio que implica la comparación de tres o más objetos para establecer un orden jerárquico. Al cuestionar el tamaño de los objetos que manejan, aprenden a establecer una escala de referencia, comprendiendo así la esencia de la escala numérica.

En cuanto a las **etapas del desarrollo de la idea de seriar** según Piaget (citado por Santamaría 2004), precisa tres momentos: En la **primera**, el niño trabaja con parejas y tríos de objetos sin establecer relaciones de tamaño. En la **segunda etapa**, el niño ensaya y se equivoca para crear una serie ordenada, enfrentando dificultades en el proceso. En la **tercera etapa**, el niño logra realizar la seriación de forma sistemática al completar la serie de manera adecuada.

Las ideas matemáticas de acuerdo a Piaget abarcan las ideas de clasificación y seriación, las cuales se originan en la interacción del niño con objetos y otras personas antes de convertirse en procesos puramente cognitivos. La formación de la idea de

numeral en mente de un niño de cinco y el entendimiento de conceptos como clasificar y seriar requieren la interacción con objetos reales y otros niños. Según la teoría constructivista, el niño desempeña un papel central en la creación de su propio conocimiento, con el docente actuando como guía y facilitador al proporcionar las herramientas necesarias para este proceso.

16. Piaget citado por Cofré y Tapia (2003) respaldan lo concebido que el número es resultado de la combinación de clasificación y seriación, conceptos esenciales para la comprensión numérica. La clasificación da origen a la noción cardinal del número al igualar elementos, mientras que la seriación contribuye a dar origen al aspecto ordinal de los números, destacando la importancia de desarrollar estas ideas fundamentales en la comprensión de la formación del número en etapas posteriores.

Además, Lira (1994) sostiene que, según la investigación de Piaget y la experiencia de otros académicos, para adquirir el concepto de número y sus implicaciones, es crucial desarrollar operaciones lógicas o estructuras prenuméricas como la seriación y la clasificación para que los niños puedan más adelante comprender el concepto de número.

Características de clasificación y seriación en habilidades matemáticas. Para Morin (2007) el aprendizaje de la matemática inicia al explorar el contexto donde cada habilidad permite visualizar diversos patrones en forma las que son alcanzadas en la misma edad en diferentes ritmos, puesto que todos niños tienen diferentes realidades que influyen en su aprendizaje acorde a su edad, como ciertas características: el de reconocer formas en tiempo real, ordenar cosas por color y tamaño, comparar altura, textura, volumen, peso, etc.; entienden que los números representan cierta cantidad, predicen hechos e identifican tamaños entre dos números

A partir de juegos lúdicos las nociones matemáticas de clasificar y seriar pueden variar en ciertos niveles de habilidad:

Nivel Bajo:

Necesitan orientación: Los niños en este nivel pueden necesitar instrucciones claras y demostraciones para entender cómo jugar y qué se espera de ellos en el juego de clasificación y seriación.

Exploración inicial: Pueden experimentar con clasificar objetos, pero su clasificación puede ser arbitraria y no basada en ciertos patrones específicos.

Dificultad para seguir patrones complejos: Pueden tener dificultades para seguir patrones de clasificación o seriación más complejos y pueden necesitar ayuda para identificar y continuar los patrones.

Atención limitada: Su capacidad de atención puede ser corta, lo que significa que pueden distraerse fácilmente durante el juego y necesitar recordatorios frecuentes sobre las reglas y el propósito del juego.

Nivel Medio:

Comienzan a entender reglas: Los niños en este nivel comienzan a comprender las reglas del juego y pueden participar más activamente sin necesidad de tanta orientación.

Identifican criterios de clasificación: Pueden empezar a identificar criterios específicos para clasificar objetos, como color, forma o tamaño, pero pueden necesitar ayuda ocasional para aplicar consistentemente esos criterios.

Siguen patrones simples: Pueden seguir y continuar patrones de clasificación y seriación más simples, como alternar colores o formas.

Mayor persistencia: Tienen una mayor capacidad para concentrarse en el juego y pueden mostrar más persistencia al enfrentarse a desafíos.

Nivel Alto:

Independencia: Pueden participar de manera independiente en juegos de clasificación y seriación, siguiendo las reglas y aplicando criterios de clasificación sin mucha ayuda.

Identifican patrones complejos: Tienen la capacidad de identificar y crear patrones de clasificación y seriación más complejos, como secuencias numéricas o patrones de colores más elaborados.

Creatividad: Muestran creatividad al crear nuevas formas de clasificar y ordenar objetos, y pueden experimentar con diferentes criterios de clasificación.

Resolución de problemas: Pueden resolver problemas relacionados con la clasificación y seriación de manera más autónoma y pueden enfrentarse a desafíos más difíciles con confianza.

Es importante adaptar los juegos y actividades según el nivel de habilidad de cada niño para asegurar que estén comprometidos y desafiados de manera apropiada para su desarrollo (Morin (2007)

2.3. Definiciones de términos básicos.

Características: son rasgos que o identifican o diferencian a alguien o algo (Piaget, 1989).

Nociones: Idea fundamental o básico sobre aspectos que permiten conceptualizar la matemática (Labinowicz, 1987).

Nociones matemáticas. relacionadas con el desarrollo del pensamiento lógico matemático como el de clasificar, cuantificar, seriar, contar, incluir, jerarquizar (Piaget, 1989).

Seriación. Es la base de la idea de número y resultante de sintetizar lo cardinal y ordinal mediante la construcción del proceso genético de conservación de cantidades y el uso de la reversibilidad del pensamiento. (Piaget,1989).

Clasificación. Acto de agrupar objetos en base a similitudes y diferencias, definiendo la pertenencia a una clase y la posible existencia de subclases. También implica la actividad de agrupar objetos según características comunes (Labinowicz, 1987).

Cuantificación. Implica medir y usar conceptos de mucho, poco, uno, ninguno referidas a la cuantificación (Labinowicz, 1987).

Cardinalidad. Se refiere al volumen en una acumulación de cosas (Labinowicz, 1987).

Ordinalidad. Se relaciona por el lugar que ocupa un elemento en secuencia de orden mediante un punto referido. (Labinowicz, 1987).

Seriación. Acciones de relaciones que permiten realizar comparaciones de manera ascendente o descendente según criterios específicos (Piaget, 1989).

Conservación de cantidad. Se refiere al hecho de considerar un objeto como algo que no puede variar en su estructura, a pesar de cambios externos sin quitar o añadir algo (Piaget, 1989).

Reversibilidad del pensamiento. Consiste en pensar de manera flexible y ser capaz de realizar dos relaciones inversas (Piaget, 1989).

Nivel. Implica situar el aprendizaje bajo estándares establecidos en seriar y clasificar (Minedu, 2016).

Desarrollo. Ejecución de actividades mentales como el raciocinio crítico y la creatividad en el alumno. (Minedu, 2016).

Competencia. Habilidad que permite enlazar capacidades para el logro de un objetivo personal de manera apropiada en una situación determinada. (Minedu, 2016).

Capacidades. Elementos que combinan el dominio para lograr un objetivo claro en un momento fijado. (Minedu, 2016).

Estándares de aprendizaje. Características que indican el desempeño logrado en una competencia (Minedu, 2016).

Desempeños. Especificaciones sobre el nivel de una competencia desarrollada. (Minedu, 2016).

CAPÍTULO III

Metodología

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general:

H1: Los juegos didácticos tienen efectos positivos en el desarrollo de las nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la I.E.I. N° 301, Tarapoto – 2022.

H0: Los juegos didácticos no tienen efectos en el desarrollo de las nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la I. E. I. N° 301, Tarapoto – 2022

3.1.2. Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos didácticos tienen efectos positivos en el desarrollo de la noción matemática de clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la I.E.I. N° 301, Tarapoto – 2022.

Hipótesis específica 2

H1: Los juegos didácticos tiene efectos positivos en el desarrollo de la noción matemática de seriación en niños y niñas de cuatro años, de la I.E.I. N° 301, Tarapoto - 2022.

3.2. Variables

Variable independiente: Juegos didácticos

Variable dependiente: Noción matemática de clasificación y seriación

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 1: De Operacionalización

VI	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	ESTRUCTURA	DESCRIPCIÓN	ESCALA
El juego didáctico	los juegos didácticos son propuestas pedagógicas basadas en estrategias que permiten la enseñanza de conceptos matemáticos y fomentan la resolución de problemas de la vida real a través del juego (Enriquez, 2017)	El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, en esta oportunidad se trabajarán juegos lúdicos planificados previamente en diferentes sesiones de aprendizaje.	Propósito: Sesiones sobre juegos de ordenamiento lógico Campo de acción Momentos: Inicio Proceso y Desarrollo	Aplicación de los procesos didácticos de Polya en la Institución Educativa N° 301 distrito Tarapoto Utiliza los materiales en los juegos para las ideas de clasificar y seriar en salón de clases juntamente con sus compañeros sobre: Juegos lógicos Juegos manuales Juegos motrices	Cardinal Sesiones de aprendizajes
VD	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	ESTRUCTURA	DESCRIPCIÓN	ESCALA
Nociones matemáticas de: Clasificación y seriación	De acuerdo a Piaget las ideas de clasificación y seriación se originan en la interacción del niño con objetos y otras personas antes de convertirse en procesos puramente cognitivos. Estas dos nociones originan la idea de número. (Cofré y Tapia 2003 p. 63)	Permite clasificar y aprender a ser lógicos, comprendiendo y realizando tareas matemáticas de manera efectiva a su nivel de desarrollo Esta noción se basa en el desarrollo de criterios que adopta el niño para otorgar un rango a los objetos	Clasificación Seriación	-Clasifica según semejanzas y diferencias -Por forma -Por tamaño - Por su uso -Agrupa usando cuantificadores -Ordena del más grande al más pequeño. -Ordena del más grueso al más delgado -Ordena secuencias utilizando el número ordinal -Ordena colecciones utilizando el número cardinal -Ordena secuencias según los colores	Escala: Bajo (1) Medio (2) Alto (3) Instrumento: Guía de observación

Fuente: Propia de la investigadora

3.4. Metodología

Según la Universidad Nacional Abierta (1999), constituye la estrategia general que adapta cada uno de los investigadores para abordar un problema específico (o la comprobación de las hipótesis), el cual se traduce en un esquema que nos da la secuencia para la realización del estudio., se procedió a recoger información de la variable estudiada para realizar la contrastación de la hipótesis mediante el uso de cálculos estadísticos en base al diseño seleccionado

3.5. Tipos de estudio

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), la investigación es de enfoque cuantitativo ya que permite recoger información, cuantificarla y probar la hipótesis, donde cada etapa es indispensable y no se pueden omitir pasos. A pesar de la rigurosidad en el orden de las fases, es posible redefinir alguna etapa del proceso y realizar una revisión de la literatura como base para el estudio.

3.6. Diseño

El presente estudio fue pre experimental con pre y prueba a un solo grupo. Según Hernández (1998), al grupo se le aplica un pre prueba, previa al experimento luego se aplica el tratamiento y posteriormente se le aplica el post tes. Este diseño ofrece ventaja en la medida inicialmente se aplica una prueba de inicio para ver el nivel en que se encontraba.

G: O1.....X.....O2

Dónde:

G = Grupo experimental

O₁, O₂ = Desarrollo de nociones matemáticas de clasificación y seriación antes y después aplicación del juego didáctico (Pre-Test y post test)

X = Aplicación del juego didáctico.

3.7. Población, muestra y muestreo

Población:

Conformada por 19 estudiantes entre niños y niñas 4 años de edad de la I.E.I. N° 301 de Tarapoto.

Muestra:

La muestra estuvo constituida de manera representativa es decir al 100% por 19 estudiantes entre niños y niñas 4 años de edad.

3.7.1. Muestreo:

La muestra fue calculada de manera no aleatoria y con la sección generositos que está constituida con 19 estudiantes entre ²⁴ niños y niñas 4 años de edad

3.8. ²⁸ Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Se utilizó la Observación directa a las actividades diarias de la profesoras propuestas en el proyecto. Según Sabino (1992), es una técnica ancestral cuyos orígenes son desconocidos. Percibimos la realidad que nos rodea a través de los sentidos y la procesamos mentalmente.

Instrumentos

²⁹ Para el recojo de la información del e estudio se hizo uso de una **guía de observación** que consistió en una lista de indicadores con sus respectivas dimensiones de tal modo que permitió evidenciar su presencia en cada una de las sesiones de aprendizaje aplicadas. Para Balestrini (1998) lo concibe como una herramienta que permite observar de manera sistemática procesos de una nómina enunciados (p.138).

¹ Validez del instrumento

El instrumento fue validado por tres expertos, uno de ellos en materia de metodología y dos siguientes especialistas en educación de nivel inicial.

3.9. ¹ Métodos de análisis de datos

Para una mejor comprensión y análisis de la información se realizó el criterio como investigadora, que fueron recogidos mediante la guía de observación y apuntes en cada sesión de clase, los mismos que fueron procesados inicialmente en una hoja Excel, además del cálculo de la Prueba t para contrastar la hipótesis y así determinar la diferencia significativa de las actividades de los juegos didácticos antes y después , posteriormente , se realizó el uso de la estadística inferencial mediante el uso de los softwares estadísticos IBM-SPSS- V26.

49 CAPÍTULO IV

Resultados obtenidos

En este capítulo presentamos información sistematizada obtenida de la aplicación del instrumento (guía de observación) en dos momentos denominados pre y post test, que configura los resultados en tablas y figuras estadísticas.

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

La investigación tuvo como objetivo general: Conocer los efectos de aplicar juegos didácticos en el desarrollo de nociones de seriación y clasificación en niños de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto.

4.1.1. Referidos a los resultados descriptivos del Pre test

Tabla 2.

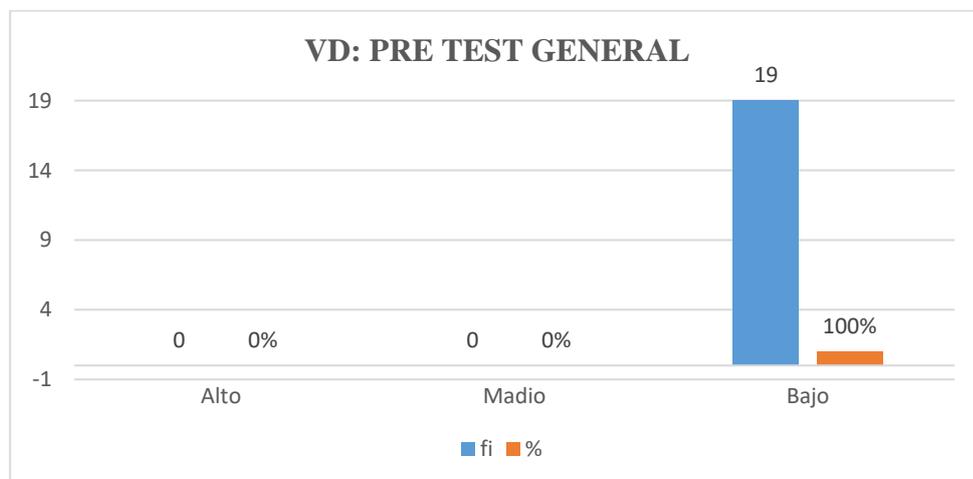
Distribución de frecuencias y porcentajes de niños de cuatro años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, según niveles de percepción global del instrumento. Pre test

NIVEL	ESCALA	fi	%
Alto	24 – 30	00	0 %
Medio	17 – 23	00	0 %
Bajo	10 - 16	19	100 %
TOTAL		19	100 %

Fuente: Información de instrumento (Anexo 02), nociones matemáticas

Figura 1:

Niveles de percepción global del instrumento. Pres test



Fuente: Tabla 1

Interpretación

En la tabla 2, figura 1, referida al Pre test sobre la percepción general, antes de la aplicación del experimento para mejorar las ideas matemáticas de clasificar y seriar en niños de la institución inicial 301, Tarapoto, se puede observar que, del total de 19 alumnos de este grupo experimental, el 100 % se encuentra en el nivel bajo, y; el 0% (ósea ningún niño) en los demás niveles. Estos datos permiten apreciar que existe niños que siguen sin desarrollar los juegos didácticos.

4.1.2. Referidos a los resultados descriptivos generales del Post test

Tabla 3.

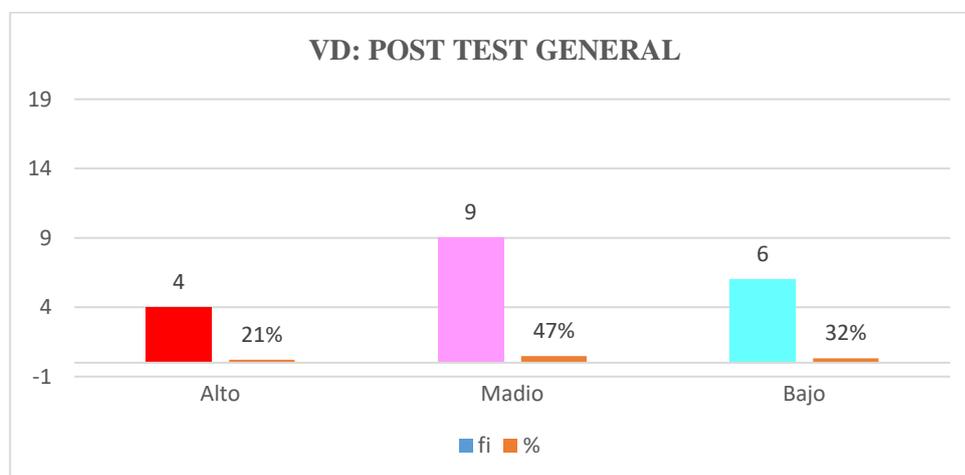
Distribución de frecuencias y porcentajes de niños de cuatro años de la I.E.I. N° 301 distrito Tarapoto, según niveles de percepción global del instrumento. Post test

NIVEL	ESCALA	f _i	%
Alto	24 – 30	06	32 %
Medio	17 – 23	08	42%
Bajo	10 - 16	05	26 %
TOTAL		19	100 %

Fuente: Información de instrumento (Anexo 02), nociones matemáticas

Figura 2:

Niveles de percepción global del instrumento. Post test



Fuente: Tabla 2

Interpretación

En la tabla 3 y la figura 2, referida al Post test sobre la percepción general, después del desarrollo de actividades sobre los juegos para desarrollar ideas matemáticas

referente a clasificar y seriar en niños de cuatro años de la institución inicial N° 301, Tarapoto, se puede observar que, del total de 19 niños del grupo experimental, el 26 % (5) se encuentra en el nivel bajo, seguido de 42% (8) medio y un 32% (6) en nivel alto, datos que permiten apreciar que al aplicar los juegos didácticos estas mejoran las ideas matemáticas de clasificar y seriar en los niños mencionados.

Tabla 4:

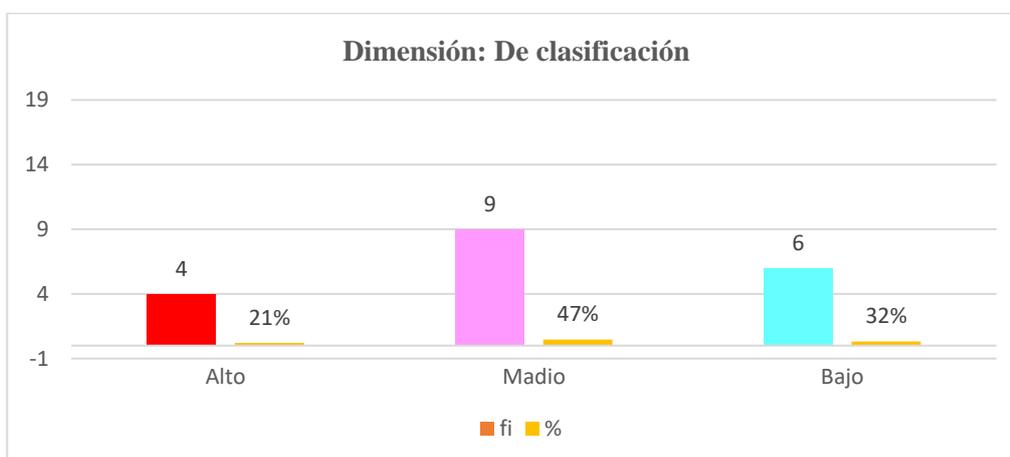
Distribución de frecuencias y porcentajes de niños de cuatro años de la institución educativa. N° 301, Tarapoto, según dimensión de clasificación.

		clasificación			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	bajo	6	31,6	31,6	31,6
	medio	8	42,1	42,1	73,7
	alto	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

Fuente: SPSS V26

Figura 3:

Niveles, según la dimensión de clasificación. Post test



Fuente: Tabla 3

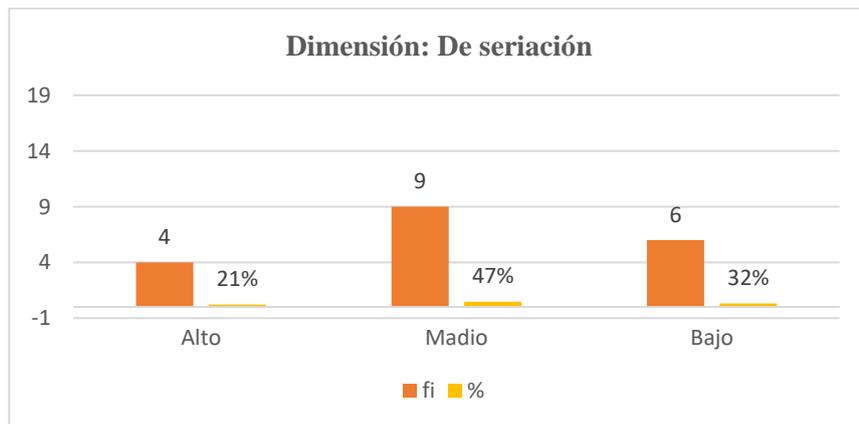
Interpretación: De La tabla 4 indica que de 6 niños que corresponde al 31.6% demuestra que al aplicar los juegos estos tienen impacto bajo, el 42,1 % que corresponde a 8 niños están en un nivel medio y el 26,3% que corresponde a 5 niños el efecto es alto.

Tabla 5: Distribución de frecuencias y porcentajes de niños de cuatro años de la institución educativa. N° 301, Tarapoto, según dimensión de seriación

		Seriación			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	bajo	6	31,6	31,6	31,6
	medio	9	47,4	47,4	78,9
	alto	4	21,1	21,1	100,0
Total		19	100,0	100,0	

Fuente: SPSS V26

Figura 4: Niveles, según la dimensión de seriación. Post test



Fuente: Tabla 4

Interpretación: En la tabla 5 figura 4 respecto a la dimensión seriación se puede apreciar que después aplicar los juegos didácticos, 6 niños que corresponde al 31,6 % presentan un nivel bajo; 9 niños que representan el 47,4 % están en nivel medio y el 21,1% que representan a 4 niños el efecto de aplicación es alto.

Tabla 6: Prueba T de Student para contrastar la hipótesis alterna
 Resultados la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de las nociones de seriación y clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la I.E.I. N° 301, Tarapoto.

		Prueba T					t _c	t _t	gl	Sig. (bilatera l)
		Media	Desv.	Desv. Error promedio	95% Inferior	95% Superior				
Grupo	PRETEST									
experi	POSTEST	7,526	2,988	,686	8,967	6,086	10,978	1,73	18	,000

Fuente: SPSS V26

Interpretación: Según la tabla 6, como $p = 0 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes, además el cálculo de la $T_c = 10.978$, por lo que se puede concluir que al aplicar los juegos didácticos estos tienen efectos positivos y significativos en el desarrollo de ideas matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la I.E.I. N° 301, Tarapoto – 2022,

4.2. Discusión de resultados

El objetivo propuesto en la presente investigación fue comprobar los efectos que produce utilizar juegos didácticos en el desarrollo de la noción matemática de clasificar en niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, la misma que dio como resultado que el 31.6% está en un nivel bajo, el 42.1 % medio, 26.3% alto, es decir están en proceso; estos resultados están relacionados con los de Ramos y Bautista(2018) quien en su estudio sostiene que las nociones pre numéricas son trabajadas de manera abstracta por las docentes, sugiriendo desarrollar conceptos matemáticos como seriación y ordinalidad

El segundo objetivo específico fue medir los efectos que produce el aplicar juegos didácticos en las ideas matemáticas de seriación en niños de de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto. Se obtuvo que un 31.6% se encuentran en un nivel bajo, el 47.4% medio, 21.1% alto, resultados que se relacionan con el de Pizarro y Rivera (2019) quien precisa que al aplicar juegos estos mejoran las ideas numéricas, la creatividad la innovación generando aprendizajes significativos. De igual manera estos resultados concuerdan con lo planteado por Reyes (2017) quien logró concluir que la utilización de ciertos juegos influye en la noción de número.

El objetivo general propuesto fue conocer los efectos que produce la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de las nociones de seriación y clasificación en niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto. Donde como resultado se obtuvo $p = 0 < 0.05$, aceptando así la hipótesis la alterna, la misma que se corrobora en la tabla 6 cuyo valor $T_c = 10,987$, mayor al $t_c = 1.73$ y se asume que las medias son diferentes, concluyendo que los juegos propician efectos significativos en las nociones matemáticas de clasificación y seriación, este resultado se relaciona con el trabajo expuesto por Granda y Guachagmira (2020) donde concluye que las docentes emplean muy pocas veces juegos motores, sociales en el desarrollo de áreas del conocimientos. Además, se contrasta con la teoría planteada por Hinds (2009) quien precisa que los juegos motrices hacen prevalecer la actividad física donde se involucra movimientos, habilidades, equilibrio y otras destrezas. Estos resultados se contraponen a los de Campo (2017) quien concluye que una programación curricular descontextualizada del área de matemática no permite desarrollar habilidades lógico matemáticas.

Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

- Al aplicar el pre y post test se pudo conocer que, del total de 19 niños y niñas que forman parte de este grupo experimental, el 26 % (5) se encuentra en nivel bajo, seguido de un 42% (8) es medio y; un porcentaje considerable de 32% (6) es alto, datos que permiten apreciar que al ejecutar los juegos didácticos estas mejoran y tienen efectos positivos en el desarrollo de la idea de clasificar y seriar, en la Institución Educativa N° 301, Tarapoto – 2022.
- El post test al aplicar el experimento en el desarrollo de la idea matemática de clasificar, el 32 % se encuentra en nivel bajo, el 47 % medio y un 21% encontrándose en un nivel alto, por lo tanto, concluimos que al aplicar juegos didácticos estas producen un efecto positivo en la idea matemática de clasificación, en niños de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto.
- Al aplicar el post test de las sesiones de aprendizaje con juegos didácticos en el desarrollo de la noción de seriación en matemática, el 32 % se ubica en nivel bajo, mientras que 47 % es medio, un 21% en alto, por lo tanto, concluimos que al ejecutar los juegos lúdicos estas propician efecto positivo en el desarrollo de la clasificación, en niños de cuatro años, de la institución educativa en mención.

5.2. Recomendaciones

- ⁷⁰ Al director de la Institución Educativa N° 301, Tarapoto se le recomienda capacitar a los docentes en técnicas de manejo de actividades lúdicas, las mismas ⁵⁸ que puedan ser insertadas en la planificación curricular que permitan mejorar y obtener nociones básicas en clasificación y seriación
- Al equipo docente, se recomienda ¹⁶ la aplicación de juegos didácticos de a fin de preparar a los estudiantes en el camino del descubrimiento de la noción de número mediante actividades que permitan desarrollar la idea matemática de seriar y potenciar el pensamiento matemático de manera innovadora
- A la entidad formadora de docentes considerar dentro de la malla curricular la especialización de las actividades lúdicas como enfoque principal en la formación docente que permitan un mejor dominio y preparación en el campo real de la educación de los niños

Referencias bibliográficas

- Antoñanzas L., Toner P., Salavera B., Soler C. y Usan S. (2017). Creatividad y aprendizaje en niños de 4 y 5 años. Universidad de Zaragoza, España. Disponible en URL <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/121.pdf> años.
- Callejo de la Vega, María. (2000). Educación matemática y ciudadanía. Propuestas desde los derechos humanos. Santo Domingo, Centro Poveda
- Chacon (2011). Estrategias para desarrollar la creatividad mediante el juego con los niños y niñas del nivel inicial. Lima. Perú.
- Cofré, A. y Tapia, L. (1997). Cómo desarrollar el razonamiento lógico y matemático. Santiago de Chile: Universitaria
- De la Cruz y Ramos (2018). La técnica dactilopintura y el desarrollo de la creatividad gráfica de los niños y niñas del 3er grado de la institución educativa N° 36003 Santa Ana – Huancavelica. Trabajo de investigación para optar el título de Licenciada en Educación Primaria.
- Dewey, John (2007). Inteligencia creativa: ensayos en la actitud pragmática. Editor: Kessinger Publishing, LLC. 476 páginas
- Diccionario de la Lengua Española-Real Academia Española (2001). Madrid Edición Espasa Calpe S.A
- Enriquez (2017). “Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N°1573 del distrito de Quillo, Yungay – 2017”. Universidad Católica Los Angeles. Chimbote. Perú.
- García, A. (2006) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Recuperado de: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.
- Granda, Y., & Guachagmira, I. (2020). El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21604/1/T-UCE-0010-FIL902.pdf> Jean Piaget y B.14.
- Jové Peres, Juan Jose (s/f). Vygotsky y la Educación. Artística. Universitat de Lleida. Disponible en URL: <https://www.uv.es/~valors/Jove,J.pdf>

- Labinowicz (1980) introducción a Piaget pensamiento aprendizaje y enseñanza fondo educativo interamericano primera edición España.
- Luzardo, A., de Jesús, D., y Pérez Kenderish, M. (2017). Economía naranja. Banco Interamericano de Desarrollo.
- MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016>.
- Mundomate, Estrategias metodológicas para la enseñanza de la matemática. MINEDU, 2013. Recuperado de http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpdescargas/mundomate/pdf/001_Mundomate_estrategias_de_matematica.
- niño. México: Siglo XXI.”
- Nunes y Bryant (2005) Las matemáticas y su aplicación: La perspectiva del
- Ortiz, A. (2010). Importancia de los juegos didácticos en la Educación. Lima Perú.
- Pérez & Millán (2007). “Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años del Wawa Wasi” Lima. Perú.
- Piaget e Inhelder (1967) Psicología del niño., Author: Ediciones Morata, Name:
- Piaget (1987) Desarrollo cognitivo. base de datos www.reeduca.com >... > Psicología Cognitiva
- Rencoret, M. (1995). Iniciación Matemática. Barcelona: Editorial Andrés Bello
- Sarle, J. (2007). Construyendo una didáctica específica a base de los juegos en los niño y su mundo. (3a ed). España: Paidós.
- Torres 2012 tesis titulada operaciones de seriación y calificación en niños de 5
- Universidad Nacional Abierta (1999). Metodología de la Investigación. Guía instruccional. Elaborado por López de Bozick. Caracas UNA. Disponible en URL: https://www.academia.edu/28631298/UNIVERSIDAD_NACIONAL_ABIERTA_Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n.
- Vera Castro, Jhoselyn Susana (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa pre escolar del centro de educación inicial el Clavelito, año lectivo 2016-2017. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación. Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca, Ecuador.
- Vial J. (1988). Juego y educación: Las ludotecas. Madrid: Akal. España.
- Vygotsky (1987) El problema del desarrollo de las funciones psíquicas Superiores

Anexos

Anexo N° 01: Matriz de consistencia

Título: Juegos didácticos para desarrollo de nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto – 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
<p style="text-align: center;">Problema general</p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de las nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto - 2022”?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de la noción matemática de clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto - 2022?</p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de la noción matemática de seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto - 2022?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo general</p> <p>Conocer los efectos que produce la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de las nociones de seriación y clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Medir los efectos que produce la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de la noción de clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto.</p> <p>Medir los efectos que produce la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de la noción de seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto</p>	<p style="text-align: center;">Hipótesis General</p> <p>H1: La aplicación de juegos didácticos tiene efectos positivos en el desarrollo de las nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto – 2022.</p> <p>H0: La aplicación de juegos didácticos no tiene efectos en el desarrollo de las nociones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto – 2022</p> <p style="text-align: center;">Hipótesis específicas</p> <p>H1: la aplicación de juegos didácticos tiene efectos positivos en el desarrollo de la noción matemática de clasificación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto – 2022.</p> <p>H2: La aplicación de juegos didácticos tiene efectos positivos en el desarrollo de la noción matemática de seriación en niños y niñas de cuatro años, de la institución educativa inicial N° 301, Tarapoto - 2022.</p>

DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y ESTUDIO	VARIABLES														
<p>El diseño de la presente investigación es experimental, el diseño de investigación que se utilizó corresponde al diseño pre experimental, con pre y post test en un solo grupo. (Hernández, M. 2007).</p> <p>Preexperimental: Pre test – post test, con un solo grupo.</p> <p>Esquema:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>GE: O1.....X.....O2</p> </div> <p>Donde:</p> <p>GE = Grupo experimental.</p> <p>O₁ = Pre test o medición de entrada del conocimiento del desarrollo de las nociones de seriación y clasificación del área de matemática</p> <p>X = Tratamiento en la aplicación de juegos didácticos</p> <p>O₂ = Post test o medición de salida de las nociones de seriación y clasificación del área de matemática</p>	<p>Población La población en estudio estuvo conformada por 19 niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 301, del distrito Tarapoto, Región San Martín.</p> <p>Muestra Se tomó al 100% de la población</p> <p>Muestreo: Para la presente investigación, la muestra fue representativa, es decir, el muestreo fue no probabilístico.</p>	<p>Variable Independiente: Juegos didácticos</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Estructura</th> <th style="text-align: center;">Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sesiones de aprendizaje sobre:</td> <td>Juegos lógicos</td> </tr> <tr> <td>Juego de ordenamiento lógico</td> <td>Juegos manuales</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Juegos motrices</td> </tr> </tbody> </table> <p>Escala cardinal</p> <p>Variable Dependiente: Nociones matemáticas de clasificación y seriación</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Dimensiones</th> <th style="text-align: center;">Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Clasificación</td> <td>-Clasifica por semejanzas y diferencias -Clasifica por forma -Clasifica por tamaño -Clasifica según uso</td> </tr> <tr> <td>Seriación</td> <td>-Agrupa empleando los cuantificadores -Ordena del más grande al más pequeño. -Ordena del más grueso al más delgado -Ordena secuencias utilizando el número ordinal -Ordena colecciones utilizando el número cardinal -Ordena secuencias según los colores</td> </tr> </tbody> </table> <p>Escala de medición de la variable Bajo (1) Medio (2) Alto (3)</p>	Estructura	Descripción	Sesiones de aprendizaje sobre:	Juegos lógicos	Juego de ordenamiento lógico	Juegos manuales		Juegos motrices	Dimensiones	Indicadores	Clasificación	-Clasifica por semejanzas y diferencias -Clasifica por forma -Clasifica por tamaño -Clasifica según uso	Seriación	-Agrupa empleando los cuantificadores -Ordena del más grande al más pequeño. -Ordena del más grueso al más delgado -Ordena secuencias utilizando el número ordinal -Ordena colecciones utilizando el número cardinal -Ordena secuencias según los colores
Estructura	Descripción															
Sesiones de aprendizaje sobre:	Juegos lógicos															
Juego de ordenamiento lógico	Juegos manuales															
	Juegos motrices															
Dimensiones	Indicadores															
Clasificación	-Clasifica por semejanzas y diferencias -Clasifica por forma -Clasifica por tamaño -Clasifica según uso															
Seriación	-Agrupa empleando los cuantificadores -Ordena del más grande al más pequeño. -Ordena del más grueso al más delgado -Ordena secuencias utilizando el número ordinal -Ordena colecciones utilizando el número cardinal -Ordena secuencias según los colores															

Anexo N° 02: Instrumento

Pre test y Post test

GUÍA DE OBSERVACIÓN: Evaluar el nivel de clasificación y seriación

I. Datos generales:

Sexo.....Masculino () Femenino ()

II. Instrucciones para el observador (a):

La finalidad del instrumento es evaluar el nivel de clasificación y seriación del área de matemática en la institución educativa N° 301 distrito de Tarapoto

A continuación, se te presenta una serie de ítems, marca con una (X), la que más se acerca a la realidad observada, para ello deberás tener en cuenta la siguiente escala:

Bajo (1)	Medio (2)	Alto (3)
----------	-----------	----------

ITEMS		1	2	3
CLASIFICACIÓN				
01	Clasifica por semejanzas y diferencias			
02	Clasifica por forma			
03	Clasifica por tamaño			
04	Clasifica según su uso			
05	Agrupar empleando los cuantificadores			
SERIACIÓN				
06	Ordena del más grande al más pequeño			
07	Ordena del más grueso al más delgado			
08	Ordena secuencias utilizando el número ordinal			
09	Ordena colecciones utilizando número cardinal			
10	Ordena secuencias según los colores			
TOTAL				

Escala valorativa			
Niveles y rangos	Bajo	Medio	Alto
Por variable	10-----18	17-----23	24-----30
Dimensión 1 y 2	06-----08	09-----12	13-----15

Anexo N° 03: Validación de instrumentos

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Dr. Barbaran Mozo Hipólito Percy
 Institución donde labora : Posgrado UCV – Tarapoto / DRE – San Martín
 Especialidad : Educación – Matemáticas y estadística
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para evaluar el nivel de clasificación y seriación en niños y niñas de la I.E.I. N° 301-tarapoto
 Autora (s) del instrumento : Yuliana Goicochea Cobeña

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: marketing digital.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: marketing digital.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: marketing digital.				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						46

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento muestra coherencia metodológica por lo que procede su aplicación.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

4.6

Tarapoto, 01 de noviembre de 2022


 Dr. Hipólito Percy Barbaran Mozo
 CPPe-N° 357054

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Dr. Ramírez García Gustavo
 Institución donde labora : Posgrado UCV – Tarapoto
 Especialidad : Educación – Metodología
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para evaluar el nivel de clasificación y seriación
 Autora (s) del instrumento : Yuliana Goicochea Cobeña

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable de estudio.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						46

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento muestra coherencia metodológica por lo que procede su aplicación.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

4.6

Tarapoto, 01 de noviembre de 2022



Dr. Gustavo Ramírez García
 DNI. 01109463

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Dr. Carlos Chong Rengifo
 Institución donde labora : EPG-UCV-Tarapoto
 Especialidad : Docente especialista en investigación educativa
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para evaluar el nivel de clasificación y seriación
 Autor (s) del instrumento (s) : Yuliana Goicochea Cobefia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Clasificación y seriación					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Clasificación y seriación					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Clasificación y seriación					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
PUNTAJE TOTAL						47

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable).

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento muestra coherencia metodológica en un 94%, por lo que procede su aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 4.5 Buena ($4.7 \times 0.20 \times 100 = 94\%$)

Tarapoto 02 de Noviembre del 2022



Carlos Chong Rengifo
 DR. EN ADMINISTRACIÓN
 DE LA EDUCACIÓN
 CPPe: 230111

Anexo N° 04: Sesiones de aprendizaje

SESION DE APRENDIZAJE N°1

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Docente:**
-
- **Título de la Sesión:** "Usamos todos algunos y ninguno para evaluar nuestra asistencia".
- **Propósito de la Sesión:** Hoy utilizaremos las palabras "TODOS", "ALGUNOS" Y "NINGUNO", para explicar cómo fue la asistencia del día.
- **FECHA:**

• ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - cajas, tapitas de color. - Papelotes, plumones. - Celulares - Cámaras de foto / video

• COMPETENCIAS Y CAPACIDA(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Mat.	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de los conceptos todos, algunos, ninguno. • Establece materiales didácticos de acuerdo al número de elementos. 	Escala de estimación

• ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables (Actitudes)
Enfoque de Búsqueda de la Excelencia	- Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

• MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO MOTIVACIÓN. Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. SABERES PREVIOS. - Planteamos las siguientes preguntas: ¿quiénes llegaron hoy puntuales a clase?, ¿hay alguien que aún llega? observen a sus compañeros, ¿falta alguien en el aula, el día de hoy? - Explican con sus propias palabras utilizando las palabras. Ejemplo algunos niños llegaron tarde, todos asistieron a clases, señalar en el cartel que ninguno ingreso tarde.	

<ul style="list-style-type: none"> - Conversamos sobre la importancia de asistir todos los días a clase y ser puntual. - Presentamos el propósito de la sesión: HOY UTILIZAREMOS LAS PALABRAS “TODOS”, “ALGUNOS” Y “NINGUNO”, PARA EXPLICAR CÓMO FUE LA ASISTENCIA DE ESTA SEMANA. - Proponemos normas de convivencia: Debemos guardar silencio levantar la mano cuando queremos opinar. 	08 minutos.
<p>PROBLEMATIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Queremos evaluar la asistencia de esta semana, por ello, necesitamos saber si todos los niños asistieron puntuales los días de la semana, que días faltaron. - Leemos en voz alta el problema y preguntamos ¿qué vamos a hacer?, ¿qué necesitamos saber?, etc. 	
PROCESO	
<p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿quiénes asistieron todos los días a clase?. Levantan la mano todos los niños asistentes ¿podríamos decir que “todos” asistieron puntualmente a clase? Responderán que no todos entonces diremos: algunos llegaron temprano. PLANTEAN SUS ESTRATEGIAS. ¿qué haremos para solucionar el problema? Se espera que ellos respondan: leer el cartel de asistencia, etc. - Ejecutan sus estrategias para ello muestra el cartel de asistencia. - Proponles utilizar cajas medianas con los días de la semana y tapas de diferentes colores o fichas para representar la asistencia o falta de algunos niños. Ejemplo: pueden representar la asistencia puntual con tapas azules y celestes, con tapas verdes a quienes llegaron tarde, y con tapas rojas, a quienes no asistieron. - Observan la asistencia de la semana pasada y tomará tantas tapitas azules como asistencia puntual tenga, y colocará las tapitas, en las diferentes cajas, según corresponda, al día. - Preguntamos ¿qué sucede en este día?, ¿por qué tiene tapas de diferentes colores? Se esperan expresiones tales como: “algunos” lo hicieron tarde, “algunos faltaron”, o “algunos llegaron puntuales” el día lunes, martes, miércoles, jueves o viernes. - Realizan un conteo de la asistencia, por cada día ¿Los niños que no asistieron: ¿fueron todos, o algunos?, ¿Los niños que llegaron tarde: ¿fueron todos, o solo algunos?, ¿cuántos llegaron tarde en cada día? <p>REFLEXIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre las estrategias y las representaciones que hicieron y preguntamos ¿fue fácil saber qué días de la semana algunos llegaron tarde a clases?, ¿qué días de la semana asistieron todos?, ¿qué días ningún estudiante faltó a clases? • Concluimos usando las expresiones “todos”, “algunos” o “ninguno”, cuando describimos clasificaciones de personas u objetos y los señalamos según alguna característica. <p>indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Adjunta en un archivo del tema trabajado (Todos, algunos, Ninguno).</p>	15 min.
CIERRE	
<ul style="list-style-type: none"> - METACOGNICIÓN: Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy sobre la agrupación de objetos? ¿Para qué les servirá lo aprendido? . 	07min.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** “Grueso – Delgado”.
- **Propósito de la Sesión:** Los niños aprenderán a diferenciar los objetos delgados y gruesos.
- **FECHA:**
- **Título de la sesión:** Grueso – Delgado

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Mat.	<ul style="list-style-type: none"> • “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia objetos según su grosor. • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 08min
<ul style="list-style-type: none"> • MOTIVACIÓN • Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Con un canto libre. • Se inicia la clase mostrando dos imágenes de lápices uno grueso y otro delgado (Anexo N°1) Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • SABERES PREVIOS. pregunta a los niños: ¿Cuál será el lápiz delgado? ¿Por qué? ¿Cuál será el lápiz grueso? ¿En qué se diferencian los lápices? ¿Han visto lápices como estos? • PROBLEMATIZACIÓN. Se pregunta ¿cómo son las cosas gruesas?, ¿Cómo son las cosas delgadas? ¿por qué? ¿Qué podemos hacer para saber cuándo son gruesas y cuando son delgadas? • Propósito de la sesión: Hoy jugaremos con los objetos gruesos y delgados. • Se recuerda que durante la sesión deben mantener en silencio para escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min
<p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos la docente muestra imágenes de dos árboles y les indica que un tronco es grueso y otros esdelgado, y que así se les denomina a estas dimensiones de personas y objeto. <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden a las preguntas: ¿Cómo diferenciarán un objeto grueso y un objeto delgado?, ¿Qué materiales usarán para diferenciar?, 	

FORMALIZACIÓN.

Indica que van a jugar un juego “**Encontramos objetos gruesos y delgados**”.

- Invita a los padres para unirse al juego con la búsqueda de objetos gruesos y delgados para que los niños puedan manipular. Cuenta hasta diez y empieza el juego de la búsqueda de objetos por toda la casa.
- La docente motiva de forma oportuna a los niños por su participación en el juego.
- Terminado el tiempo de la búsqueda, pídele a cada uno de ellos que muestren cada uno de los objetos que lograron encontrar indícales que identifiquen cuál es la textura de cada objeto encontrado en casa. Felicítalos por el trabajo que realizaron.
- Los niños y niñas reunidos en grupo Dialogan sobre el juego realizado

REFLEXIÓN.

- Docente y niños dialogan y reflexionan sobre el tema desarrollado (Grueso y delgado) Y recuerdan que así se les denomina a estas dimensiones de las personas y objetos.
-

Cierre**Tiempo aproximado: 07 min****EVALUACIÓN:** Resuelven una ficha de aplicación sobre el tema.**METACOGNICIÓN:** ¿Qué aprendimos hoy? ¿Identificamos las texturas? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos servirá?

- La docente despide a los niños y entonan una canción libre.

ANEXO N°1



ANEXO N°2



DELGADO
GRUESO

SESION DE APRENDIZAJE N°03

DATOS INFORMATIVOS:

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** N°
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** "Formamos grupos con materiales en casa".
- **Propósito de la Sesión:** " Hoy aprenderemos a clasificar objetos de acuerdo a un criterio.
- **Fecha:**

• ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Platos descartables - Hojas de color o periódico o cualquier hoja de retiso. - Celulares - Cámara de fotos y videos.

• COMPETENCIAS Y CAPACIDA(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Mat.	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre datos y acciones de juntar colecciones según un criterio. • Ordena haciendo combinaciones de tamaño, color y forma. 	Escala de estimación

• ENFOQUES:

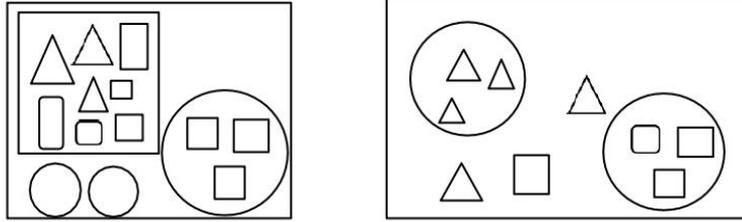
Enfoques Transversales	Acciones observables (Actitudes)
Enfoque de Búsqueda de la Excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

• MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO MOTIVACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre una fiesta de cumpleaños. Preguntamos cómo se celebra una fiesta de cumpleaños de un niño, cómo se implementa la fiesta. • Los niños pueden mencionar globos, dulces variados, chupetines, canchita, galletas, chicitos, gaseosas, etc. • Guiamos a pensar y hacemos las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos agrupar los adornos?, ¿cómo podemos agrupar los bocaditos? ¿cuántos grupos de dulces podemos hacer?, ¿qué se puede tener en cuenta para agruparlos?, ¿cuántos grupos de galletas podemos formar?, ¿dentro del grupo de galletas podremos hacer otros grupos más pequeños?, ¿cuáles? • Presentamos el propósito de la sesión: HOY APRENDEREMOS A CLASIFICAR OBJETOS DE ACUERDO A UN CRITERIO. • Proponemos normas de convivencia: Escuchar a mi maestra y compañeros. Debemos estar en silencio para no interferir la clase y levantar la mano cuando queremos opinar. 	 <p>08 min.</p>
<p>PROCESO</p>	
<p>PROBLEMATIZACIÓN.</p>	
<p>Luisa quiso dar una sorpresa a su padre por el día de su cumpleaños y, con ayuda de su madre, compró galletas grandes y pequeñas. Escogieron sabores de coco, naranja y chocolate; y de formas rectangulares, triangulares y circulares. Para completar, compraron una torta. Emocionada, Luisa echó todas las galletas en una fuente, pero su madre le pidió que coloque un poco de todo en cada plato. ¿Qué debe contener cada plato para poder probar de todo?</p>	
<p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p>	
<p>A través de preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿qué compró Luisa?, ¿qué tamaños seleccionó?, ¿qué sabores prefirió?, ¿qué formas eligió?, ¿qué hará Luisa?, ¿te parece bien colocarlas en una sola fuente? ¿por qué?, ¿está bien colocarlas en dos fuentes? ¿por qué? PLANTEAN SUS ESTRATEGIAS. para agrupar las galletas según sus características. Preguntamos: ¿cómo agruparías las galletas?, ¿qué considerarías para agruparlas?, ¿cómo reagruparías en cada plato?, ¿qué material te facilitaría para agrupar y reagrupar las galletas? - Organizamos a los niños y con ayuda sus padres representan con bloques lógicos. Ejemplo:</p>	
	
<ul style="list-style-type: none"> • Haciendo uso de platos descartables para facilita la comprensión de agrupar y reagrupar objetos. 	
<p>15min. min.</p>	

- Preguntamos ¿Por qué los agrupaste de esa manera?, ¿qué consideraste para formar esos grupos?, ¿qué representa el grupo grande?, ¿qué representan los grupos pequeños?, ¿qué pasaría si colocas los grupos pequeños dentro del grupo grande?, ¿cómo lo llamarías?, ¿puede haber otra forma de agrupar y reagrupar? ¿cuál?



- Preguntamos: ¿Todas son galletas?, ¿algunas son de coco o todas son de coco?, ¿todas son de chocolate?, ¿todas son grandes?, ¿cómo separas las galletas?, ¿hay alguna galleta de fresa?, dentro del grupo de galletas ¿qué otros grupitos puedes formar?
- Verbalizan las características que determinaron para su agrupación, usando los cuantificadores “todos”, “algunos” y “ninguno”.
- Los ayudamos a encontrar algunas relaciones: ¿Qué características comunes tienen las del grupo? ¿Qué características comunes tienen las del subgrupo?, ¿dónde está ubicado el subgrupo?, ¿cuál es el grupo grande y cuáles son los grupitos más pequeños?
- Describen todos los grupos y subgrupos que han formado y justifican por qué tomaron en cuenta ese criterio.
- Representan en un papelote lo que han trabajado, teniendo en cuenta los grupos y subgrupos en líneas curvas cerradas.
- Verbalizan usando cuantificadores y preguntamos ¿Por qué agruparon de esa manera?, ¿cómo separaron las galletas?, ¿cuántos grupitos o subgrupos de galletas se formaron?
- Concluimos para clasificar objetos se debe tener en cuenta uno o más criterios: forma, color, tamaño. Dentro los grupos, hay subgrupos con características comunes.

REFLEXIÓN.

- Reflexionan a través de preguntas ¿les fue fácil formar grupos?, ¿les fue fácil encontrar los criterios para los subgrupos?, ¿les ayudaron los materiales para clasificar objetos u otros?
- Planteamos otros problemas resolviendo ficha. Adjunta en un archivo del tema trabajado

CIERRE

- **METACOGNICIÓN:** Preguntamos ¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo te sentiste cuando lograste formar grupos con uno o dos criterios?, ¿qué criterios te parecen difíciles?, ¿qué parte fue la más fácil?, ¿para qué nos servirá aprender a formar grupos y subgrupos?, ¿en qué casos podemos utilizar lo aprendido en nuestras vivencias diarias?, ¿será fácil aplicar lo que hemos aprendido hoy?

07 min.

SESION DE APRENDIZAJE N°04

DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa:
- Docente:
- Título de la Sesión: "Conocemos a las figuras geométricas".
- Propósito de la Sesión: Hoy jugaremos con las figuras geométricas
- FECHA:

• ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prepara imágenes con diferentes tipos de cometas. - Cámara de fotos, y videos

• COMPETENCIAS Y CAPACIDA(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Mat.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno. • Diferencian formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. 	Escala de estimación

• ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables (Actitudes)
Enfoque en la resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los objetos según su forma geométrica, cuadrado, triángulo, círculo

• MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO MOTIVACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y padres de familia y dales la bienvenida. • La docente muestra varias imágenes de cometas de diferentes colores • Responden a las siguientes preguntas: ¿qué formas geométricas se aprecian en las cometas?, ¿todas las cometas tienen las mismas formas geométricas?, ¿qué formas geométricas conocen? Escucha atentamente sus respuestas y agradece su participación. Conflicto Cognitivo. Observan por toda su casa luego pregunta que cosas son de forma triángulos, cuadrados, círculos ¿El triángulo es igual que el cuadrado?, ¿Por qué? • Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos con las figuras geométricas. • Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano y activar el micrófono para hablar. Respetar los turnos para hablar. 	08 min.

<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as. 	
<p>PROCESO</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN.</p> <p>Carlos elaboró una cometa que contiene figuras geométricas. Descubran qué figuras geométricas</p>  <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <p>Para ello, léelo y pregunta: ¿de qué trata el problema?, ¿de quién es la cometa?, ¿qué tenemos que hacer?, ¿conocen las figuras geométricas?, ¿cuáles?</p> <p>PLANTEAN SUS ESTRATEGIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • mediante interrogantes como estas: ¿cómo podemos saber qué figuras geométricas contiene la cometa de Carlos?, ¿qué materiales podemos utilizar?, ¿cómo podemos organizarnos para resolver el problema?, etc. Anota sus respuestas en la pizarra o en un papelote. • Orienta a los estudiantes a usar los materiales concretos, e invítalos a representar la cometa en un papelógrafo las figuras geométricas. Como, por ejemplo: • Pide que mencionen qué figuras geométricas han utilizado y cómo son. Motiva su participación a través de algunas preguntas: ¿qué figuras geométricas forman la cometa?, ¿cómo son esas figuras?, ¿ruedan?, ¿tienen esquinas?, ¿cuántos lados tienen? Permíteles probar en el piso si las figuras ruedan o no; luego, señala que estas figuras son planas y, por lo tanto, no ruedan. • Vuelve a leer el problema y plantea esta interrogante: ¿qué figuras geométricas contiene la cometa de Carlos? Se espera que los niños y las niñas mencionen las distintas figuras geométricas que usaron para representar la cometa. Formaliza lo aprendido a partir de las siguientes preguntas: ¿qué formas geométricas utilizaron para representar la cometa?, ¿todas las formas geométricas son iguales? Tras sus respuestas, comunica que las formas geométricas son el cuadrado, el rectángulo, el triángulo y el círculo. Dibuja en la pizarra cada una de ellas.   <p>Indica a los estudiantes que tomen un objeto cuadrado y pasen sus dedos por el borde. Luego, pregunta: ¿cuántos lados tiene el cuadrado?, ¿cómo son sus lados?, ¿cuántas esquinas tiene? Señala con plumón los lados y las esquinas en el cuadrado que dibujaste en la pizarra o papelógrafo. Realiza lo mismo para el triángulo y el rectángulo, y pregunta en cada caso: ¿cuántos lados tiene?, ¿cómo son?, ¿cuántas esquinas tiene? Respecto al círculo, pregunta: ¿tiene lados?, ¿tiene puntas?, ¿rueda?</p> <p>REFLEXIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • sobre los procesos y estrategias que siguieron para resolver el problema. Guíalos con estas interrogantes: ¿les fue fácil saber qué figuras geométricas contiene la cometa de Carlos?, ¿por qué?, ¿qué materiales los ayudaron a representar la cometa?, ¿qué figuras geométricas usaron? Agradece su participación. 	<p>60 min.</p>
<p>CIERRE</p>	
<p>METACOGNICIÓN: Felicita a los estudiantes por el esfuerzo realizado y bríndales palabras de afecto y agradecimiento. Luego, pregúntales: ¿qué les gustó de la sesión?, ¿por qué?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?, ¿para qué les servirá lo aprendido?</p>	<p>20 min.</p>

SESION DE APRENDIZAJE N°05

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**

- **Docente**

- **Título de la Sesión:** "Ordenamos por grosor tamaño y color".

- **Propósito de la Sesión:** hoy seguirán aprendiendo a ordenar colecciones de objetos de acuerdo a distintas características: grosor, tamaño y tonalidad de color.

- **FECHA:**

• **ANTES DE LA SESIÓN:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prepara tarjetas con imágenes de objetos ordenados según el grosor, el tamaño y tonalidad de color.

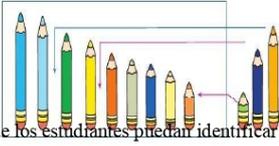
• **COMPETENCIAS Y CAPACIDA(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN:**

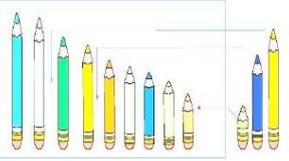
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Mat.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. 	<p>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 10 objetos, de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado, etc.</p> <p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.</p>	Escala de estimación

• **ENFOQUES:**

Enfoques Transversales	Acciones observables (Actitudes)
Enfoque en la resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los objetos según su forma geométrica, cuadrado, triángulo, círculo

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	TIEMPO
<p>INICIO</p> <p>MOTIVACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y padres de familia y dales la bienvenida. • Recoge los saberes previos de los niños y las niñas presentando • tarjetas con imágenes de objetos ordenados según el grosor, el tamaño y tonalidad de color, y una donde no se distinga ningún criterio. Esto, a fin de que los estudiantes puedan identificar la diferencia. <p>Una vez que los niños (a) observan las tarjetas formula las siguientes preguntas: ¿qué</p>	 <p>10 min.</p>

<p>objetos hay en cada tarjeta?, ¿cómo son?, ¿cómo está organizada la colección de objetos en las tarjetas?</p> <p>La docente escucha todas las respuestas de los niños (a) y los registra. Se espera que los estudiantes respondan ideas como las siguientes: “los objetos están ordenados de menor a mayor tamaño”, “están agrupados según el tono del color”, etc.</p> <p>Felicita a todos los niños (a) por su participación.</p> <p>Se comunica el propósito de la sesión: hoy seguirán aprendiendo a ordenar colecciones de objetos de acuerdo a distintas características: grosor, tamaño y tonalidad de color.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano y activar el micrófono para hablar. Respetar los turnos. • Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as. 		
PROCESO		
PROBLEMATIZACIÓN.		
<p>La Maestra Sofía reparte, por equipos de trabajo material de matemáticas a los niños y pide que ordenen estos materiales en colección según las siguientes características: grosor, tamaño y tonalidad de color.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div>		
<p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <p>Ayuda a comprender la situación planteada mediante algunas preguntas: ¿qué reparte la maestra Sofía?, ¿qué les pide a sus estudiantes?, ¿qué deben realizar ellos para ordenar los objetos?, etc.</p> <p>PLANTEAN SUS ESTRATEGIAS.</p> <p>Invita a los niños y padres de familia a vivenciar el problema; para ello, los se organiza en grupos con los miembros de su familia cada grupo debe tener diversos materiales de los que puedan haber en casa, como botellas, semillas, trozos de lanas e hilos de diferentes tonos de colores, palitos de diferente grosor, cajas de diferentes tamaños pelotas de variados tamaños, etc. En seguida realiza preguntas a los niños.</p> <p>pregúntales: ¿qué materiales tiene cada grupo?, ¿cómo son?, ¿cuáles son iguales?, ¿cuáles son diferentes?, ¿por qué?</p> <p>Guía a cada grupo en el proceso de ordenamiento de sus materiales formulando preguntas: ¿cómo pueden ordenar los palitos?, ¿por qué?, ¿de qué otra forma pueden ordenar los palitos?, ¿por qué?, etc.</p> <p>pide a un estudiante por grupo que explique cómo ordenaron los materiales; es decir, que mencione cómo formaron las colecciones.</p> <p>Pide a los grupos que lo presenten sus trabajos de seriaciones, por ejemplo: “Ordenamos las botellas de pequeñas a grandes”, “ordenamos los palitos del más grueso al más delgado”, etc.</p> <p>Pide a los niños(a) que lo representen con dibujos hojas el resultado de sus construcciones y verbalizar el criterio usado. Por ejemplo: "Ordenamos según el tamaño".</p> <p>Fija el aprendizaje de los estudiantes sobre los criterios que tomaron en cuenta para resolver la situación planteada; para ello, realiza algunas preguntas a los niños: ¿qué tuvieron cuenta para ordenar los materiales?, ¿cómo los ordenaron?, etc. A partir de las respuestas que los niños dan concluye que para ordenar una colección de objetos podemos tomar en cuenta algunas características, como grosor, tamaño y tonalidad de color.</p> <p>REFLEXIÓN.</p> <p>Reflexionen y elaboren junto con ellos una ruta de los pasos que se deben seguir para fo</p>		60 min.
<p>mar una colección y seriación: Primero, observar con mucha atención la colección de objetos y, luego, determinar en qué se diferencian o se parecen entre sí. Segundo, colocar estos objetos uno al lado de otro para encontrar un orden. Tercero, ordenar la colección de objetos; por ejemplo: de mayor a menor tamaño, del más claro al más oscuro, de menor a mayor grosor, del más delgado al más grueso, del más áspero al más suave, etc.</p>		
CIERRE		
<p>- METACOGNICIÓN: Felicita a los estudiantes por el esfuerzo realizado y bríndales palabras de afecto y agradecimiento. Luego, pregúntales: ¿qué les gustó de la sesión?, ¿por qué?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?, ¿para qué les servirá lo aprendido?</p>	20 min.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: 301

Docente:

Edad: 4 años

Título de la Sesión: “Reconoce números naturales hasta 10”.

Propósito de la Sesión: “ Hoy realizamos conteos hasta el número 10 en situaciones cotidianas”

FECHA:

ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
Preparar los materiales de apoyo. Organizar los grupos de trabajo. Recordar las normas de convivencia.	Imágenes Laminas

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Mat.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, juntar, agregar o quitar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

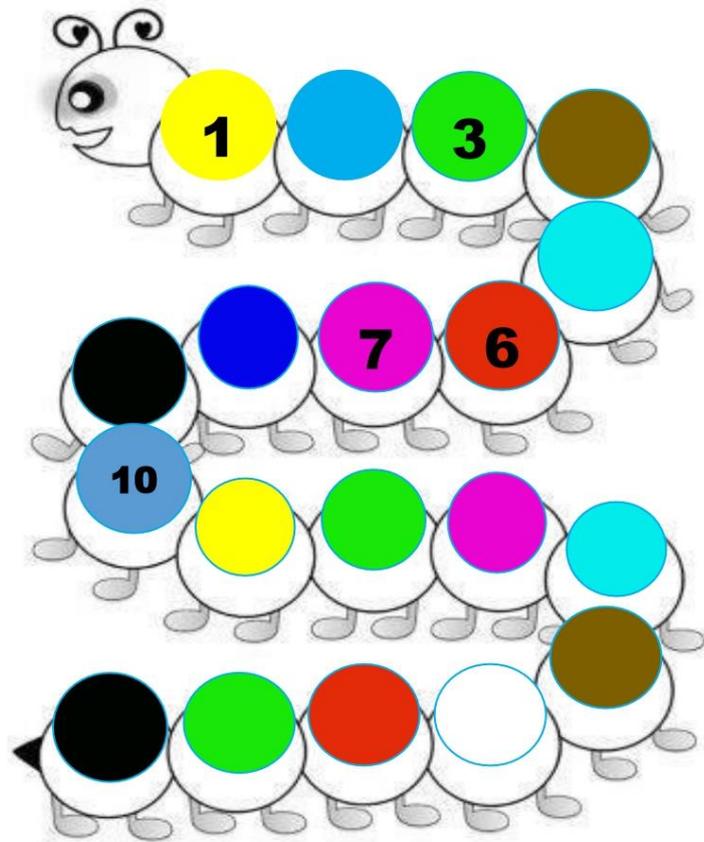
Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
MOTIVACIÓN. Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración o canción libre. Invita a los niños e incluye a sus padres, familiares para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. Prepara tarjetas de cartulina con los números del uno al diez Muestra la imagen del gusano con los números (Anexo N°1) Saberes previos. Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: ¿Qué observan en la imagen?, ¿Qué hay en el gusano? ¿Qué números le falta? Comunica el propósito de la sesión: HOY APRENDERÁN A CONTAR Y USAR LOS NÚMEROS NATURALES HASTA DIEZ Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen si las tienen presentes. Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente.	
Desarrollo	Tiempo aproximado:

	60 min
<p>La abuelita de Melisa está muy contenta por sus logros académicos de sus nietos. Por ello, ha traído globos de diferentes colores para regalárselos a sus nietos. Observen los colores de los globos y respondan: ¿Cuántos globos rojos hay? ¿Habrán globos verdes? ¿Cuántos globos anaranjados hay? ¿Alcanzarán los globos azules para todos? Expresen la cantidad de estos globos con diversos materiales. etc.</p> <div data-bbox="209 387 911 562" style="border: 1px dashed blue; padding: 10px; text-align: center;">  </div> <p>Comprensión del problema Orienta a la comprensión de la situación mediante las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué ha traído la abuelita de Melisa? ¿Para quiénes los ha traído? ¿De qué colores son los globos? ¿Qué cantidad de globos azules hay? ¿Qué color de globo hay en menor cantidad? Pide que algunos niños o niñas expliquen el problema con sus propias palabras.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS. Para ello, formula estas interrogantes: ¿Qué se les pide? ¿Cómo podrán saber cuántos globos de color amarillo hay? ¿Qué deben hacer para saber la cantidad exacta de cada color de globo? ¿Qué materiales los ayudarían a contar?, etc. Organiza a los niños y sus familiares para formar un grupo de dos o tres integrantes y oriéntalos para que se pongan de acuerdo en la forma de resolver la situación y en los materiales que necesitarán. Pídeles que busquen en casa con ayuda tus padres o familiares, cartulina, hojas bond, colores o crayones, tapitas, ganchos de ropa etc. Para representar a los globos, agrupar y hacer tarjetas. Guía para que los niños y sus padres elaboren tarjetas con el material encontrado.</p> <p>REPRESENTACIÓN. Indícales que van a jugar. Inicia preguntando. ¿Les gusta jugar? Escucha sus respuestas. Vamos a jugar con “Tarjetas de los números” Reconocen los números en las tarjetas elaboradas. Pide a los integrantes de cada grupo que manipulen el material. Muestrales los números en tarjetas de cartulina para que ellos puedan mostrar el número solicitado. Alzan los números según la indicación de la docente mostrando los números. Pídeles que formen grupos de dos, tres, cuatro etc. usando sus colores, tapitas, palitos, ganchos de ropa etc. Escriben los números en el aire con su dedo. Por último, en cada tarjeta elaborada colocan puntos con tempera según la cantidad del número. Luego, pídeles que dibujen y escriban en un papelote la representación. Acompaña a cada uno cuando lo haga y, principalmente, al expresar (verbalizar) la respuesta. Monitorea el desarrollo de la actividad y observa cómo representan la situación. Registra los sucesos importantes para el desarrollo de los aprendizajes y despeja las dudas. Ayuda a los estudiantes a comprender la noción de cantidad. Para ello, hazles las siguientes preguntas: ¿Cuándo se dice que hay dos globos verdes?, ¿y dos globos azules?, ¿y tres globos rojos?, ¿y cinco globos amarillos? ¿Qué haces para saber que hay cinco globos? ¿Cómo los cuentas? ¿De qué número partes para poder contar? ¿Empezarás por cualquier número? Se espera que demuestren sus respuestas con material concreto. Asegúrate de que puedan señalar la totalidad de la colección en sus</p>	

<p>representaciones</p> <p>FORMALIZACIÓN.</p> <p>Ayúdalos a formalizar lo aprendido, haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Cómo lograron saber cuál es la cantidad exacta de globos? ¿Cómo los han representado? ¿Todos juntos, por colores? ¿Esta forma de juntarlos te ha ayudado a contar?, ¿cómo? Concluye con los estudiantes “que las cantidades de cualquier colección o grupo se pueden representar de diferentes maneras, por ejemplo, con objetos y con símbolos; y que el último número expresa el total de la colección, pero para saber la cantidad total se deberá contar uno por uno.</p> <p>REFLEXIÓN.</p> <p>con los niños y niñas sobre lo aprendido. Pregúntales cómo resolvieron la situación, si pudieron contar todos a la vez y qué necesitaron hacer para saber cuál es la cantidad total de globos azules, rojos, celestes, amarillos y anaranjados, asimismo, si fue fácil representar los números y qué tan difícil fue.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
<p>Dialoga con ellos acerca de sus aprendizajes en la presente sesión. Pregúntales: lo siguiente: ¿Qué aprendieron hoy sobre los números? ¿En qué situaciones usamos los números? ¿De qué manera? ¿cómo debemos contar?, etc.</p> <p>La docente despide a los niños y entonan una canción libre.</p>	

ANEXO N° 1



ANEXO N° 2



SESION DE APRENDIZAJE N°07

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa**
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** "Seriamos objetos por su dimensión".
- **Propósito de la Sesión:** " Hoy Aprenderemos a seriar objetos por sus dimensiones (largo, corto) "
- **FECHA:**
- **ANTES DE LA SESIÓN:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gancho de ropa, hilos. - cintas, plumones, pañuelos, sogas, - imágenes etc.

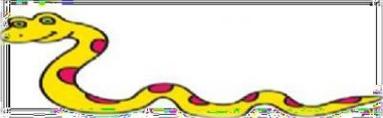
• **COMPETENCIAS Y CAPACIDA(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Mat.	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. <ul style="list-style-type: none"> • realiza la seriación de longitud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es largo o corto. • Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. 	Escala de estimación

Enfoques Transversales	Acciones observables (Actitudes)
Enfoque de Búsqueda de la Excelencia	- Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

- **ENFOQUES:**
- **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO MOTIVACIÓN. Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Invita a los padres de familia para acompañar a sus niños en la sesión de aprendizaje. SABERES PREVIOS. <div align="right">  </div>	11 in.

<ul style="list-style-type: none"> • Muestra las siguientes imágenes y plantea las siguientes preguntas: ¿Qué animales observas?, ¿Qué animales más largo?, ¿Qué animal es más corto? ¿Por qué? • Explican con sus propias palabras. • Presentamos el propósito de la sesión: HOY Aprenderemos a seriar objetos por sus dimensiones (largo, corto). • Proponemos normas de convivencia: Debemos estar en silencio para no interferir la clase y levantar la mano cuando queremos opinar. <p>PROBLEMATIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luis tiene sus útiles en su mesa muy desordenados. Él quiere ordenarlos de acuerdo a su dimensión. ¿Cómo puede hacerlo para ordenar sus útiles? 	 	
PROCESO		
COMPRESIÓN DEL PROBLEMA		
<p>¿Están ordenados los útiles? ¿Qué objetos son más largo? ¿Qué objetos son más cortos? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿qué haremos para solucionar el problema?</p>		
PLANTEAN SUS ESTRATEGIAS.		
<ul style="list-style-type: none"> • Pide a los niños con ayuda de sus padres busquen diversos objetos en casa, ganchos de ropa, sogas, pañuelos corbatas, hilos etc. para que los niños manipulen dicho material y por grupos con ayuda de sus padres ordenen del más largo al más corto así sucesivamente según su dimensión. • Indica que ordenen dimensiones del más corto al más largo. • La docente indica que los niños haciendo uso de ganchos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las dimensiones. • La docente indica que hagan varias bolitas con papel seriándolas teniendo en cuenta su dimensión. • La docente indica a cada uno de los niños para que represente a través de la técnica del modelado la seriación de objetos. 		
REFLEXIÓN.		
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan junto con ellos una ruta de los pasos que se deben seguir para formar una seriación: Primero, observar con mucha atención la colección de objetos y, luego, determinar en qué se diferencian o se parecen entre sí. Segundo, colocar estos objetos uno al lado de otro para encontrar un orden. Tercero, ordenar la colección de objetos; por su dimensión: del más largo al más corto, del más corto al más largo. • ¿fue fácil ordenar los objetos por su dimensión?. ¿Qué hicieron para seriar por dimensión? • Concluimos usando las expresiones “largos”, “cotos” <p>indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Adjunta en un archivo del tema trabajado (largos, cortos).</p>		
CIERRE		
<p>- METACOGNICIÓN: Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido? .</p>		
	60 min.	20 min.

SESION DE APRENDIZAJE N°08

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Docente:**

- **Título de la Sesión:** "Seríamos objetos por su tonalidad".
- **Propósito de la Sesión:** " Hoy vamos a seriar por la intensidad de color"
- **fecha:**

• **ANTES DE LA SESIÓN:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	Círculos de colores. Solapros de diferentes colores

• **COMPETENCIAS Y CAPACIDA(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Mat.	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza seriaciones de objetos según su tonalidad. • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin. 	Escala de estimación

• **ENFOQUES:**

Enfoques Transversales	Acciones observables (Actitudes)
Enfoque de Búsqueda de la Excelencia	- Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	TIEMPO
<p>INICIO</p> <p>MOTIVACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración o canción libre. • Invita a los niños e incluye a sus padres, familiares para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. • Muestra círculos de diferentes colores.  <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿Qué observan en la imagen?, ¿Qué colores son? ¿Cuántos colores hay? 	12 in.

<p>- Presentamos el propósito de la sesión: “Hoy vamos a seriar por la intensidad de color”- Proponemos normas de convivencia: Debemos guardar silencio para no interferir la clase y levantar la mano cuando queremos opinar.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La escuela está de aniversario y deben de adornar. La docente y los niños de 4 años van a la tienda: a comprar globos de diferentes colores y tonos para el aniversario. ¿Cómo los podemos ayudar? 	
<p>PROCESO</p> <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <p>Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué productos compraron? ¿Qué color tienen? ¿Para qué sirven? ¿Las han visto antes? ¿Qué podemos hacer con estos globos?, ¿Cuántos productos hay igual?, ¿serán del mismo color? • ¿Cómo podemos describir cada color? PLANTEAN SUS ESTRATEGIAS. ¿qué haremos para solucionar el problema? Se indica a los niños con ayuda de sus familiares a ubicarse en semicírculo para colocarse un solapero realizado de hoja de color y observaran que cada solapero tiene más bajo el color hasta llegar al color muy claro. La docente a la orden del sargento los niños se colocaron los solaperos de acuerdo a la intensidad del color Interrogamos: ¿Cómo se han formado?, ¿de qué otra forma puede formarse? Utilizando material concreto como chapas, palos, ganchos de ropa, botones, bastones etc. Los niños manipulan los materiales. Se les dará un tiempo con ayuda de sus padres seleccionen desde el material más oscuro al más claro Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización. Presenta unas imágenes de colores y con ayuda de sus familiares se les pide que en una hoja de reciclaje serie desde el color más oscuro al más claro. La docente guía y apoya para que los niños puedan hacerlo y ordenar por color correctamente.</p> <p>REFLEXIÓN.</p> <p>- Reflexionan sobre las estrategias y las representaciones que hicieron y preguntamos ¿fue fácil seriar por su tonalidad?, ¿Cómo se dieron cuenta de los colores ?, ¿Cómo lo hicieron?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adjunta en un archivo del tema trabajado (Todos, algunos, Ninguno). 	60 min.
<p>CIERRE</p> <p>- METACOGNICIÓN: Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy sobre la agrupación de objetos? ¿Para qué les servirá lo aprendido? .</p>	20 min.

SESION DE APRENDIZAJE N°09

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa**
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** “Seriamos objetos por su tamaño”.
- **Propósito de la Sesión:** “ Hoy Aprenderemos a seriar objetos por su tamaño”
- **ANTES DE LA SESIÓN:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	Láminas con material concreto de diferentes tamaños (más grande a más pequeño) o viceversa. Vasos descartables, tapitas, crayolas etc. (objetos en casa)

• **COMPETENCIAS Y CAPACIDA(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN:**

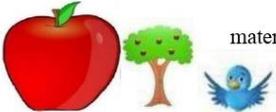
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Mat.	• “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos, de más grande a más pequeño y viceversa. • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar objetos. 	Escala de estimación

• **ENFOQUES:**

Enfoques Transversales	Acciones observables (Actitudes)
Enfoque de Búsqueda de la Excelencia	- Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO MOTIVACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración. • Invita a los niños e incluye a sus padres, familiares para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. • Indica que se ubiquen en un espacio libre de su casa. • La docente indica a los niños que con ayuda de sus padres se agrupen al sonido del silbato. • Siguiendo sonido de silbato los integrantes de cada grupo cambian de posición. • Continúa con el sonido del silbato de tal manera se agrupen de diferentes maneras. • Saberes previos. Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: ¿Qué hicieron en el juego? ¿Los grupos siguen teniendo la misma cantidad de elementos? Cuentan nuevamente y constatan el número de elementos de cada grupo. Presentamos el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a seriar hasta tres objetos por su tamaño.	13 in.

<p>Recuerdan las normas debemos Debemos guardar silencio para no interferir la clase y levantar la mano cuando queremos opinar.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado concreto de diferentes tamaños (del más grande al más pequeño o viceversa) los niños tienen que observar detenidamente. 	
PROCESO	
<p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <p>a través de interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el más pequeño?</p> <p>- Escucha las respuestas y regístralas.</p> <p>PLANTEAN SUS ESTRATEGIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los niños con ayuda de sus familiares para resolver el problema y con la orientación de la maestra y a través de preguntas: ¿Qué haremos para solucionar el problema? • Con ayuda de sus padres o familiares. Pídeles que formen una fila del más grande al pequeño • como también del más grande al más pequeño. • La docente pide que busquen en casa con ayuda de sus padres figuras de diversos tamaños, bloques lógicos, tazas, vasos, tapitas, crayolas etc. para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más grande al más pequeño así sucesivamente según el tamaño. • La docente indica que ordenen en forma ascendente (más pequeño al más grande) o decreciente (más grande al más pequeño) por ejemplo: Pájaro, conejo, perro, oveja, elefante. Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo para su visualización. • Los niños con ayuda de sus padres o familiares forman grupos de tres o de cuatro y con ayuda de palos, vasos, crayolas, hojas de diferentes tamaños etc. para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta el tamaño. La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente utilizando tres objetos. • REFLEXIÓN. • dialogando con ellos sobre la seriación de hasta tres objetos en casa y la representación que hicieron utilizando las palabras más grandes a más pequeño o viceversa. • Planteamos otras situaciones problemáticas. • Felicitamos por su esfuerzo y brindales palabras de afecto y agradecimiento. 	 <p>60 min.</p>
CIERRE	
<p>- METACOGNICIÓN: Dibuja y completa la serie de pantalones. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>20 min.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa: N°
- Docente:
- Título de la Sesión: "Ubicamos objetos".
- Propósito de la Sesión: " Hoy Aprenderemos a ubicar objetos"
- Fecha

• ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	Materiales u objetos de casa

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Mat.	<ul style="list-style-type: none"> • "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización." • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con material concreto y bosquejos los desplazamientos y posiciones de objetos o personas tomando como punto de referencia su propia posición: hace uso de expresiones como "arriba", "abajo", "encima de", "debajo de". • Ordena objetos y materiales representativos de su entorno. 	Representa con material concreto y gráfico la posición de objetos utilizando las expresiones "arriba", "abajo", "encima de", "debajo de" y resuelve una ficha de aplicación.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
<p>MOTIVACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y niñas y da la bienvenida. Una canción libre. • Invita a los niños e incluye un juego para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. • Con ayuda de sus familiares se prepara un barco. • Indícales que van a jugar con el "barco" • Se da las siguientes indicaciones: • Se hunde el barco y para salvarse deben colocar la chompa encima de la mesa. • Se hunde el barco y para salvarse deben colocar el zapato debajo de la mesa. • Así sucesivamente con cada objeto que hay en casa. • Saberes Previos. 	

- Finalizado el juego responden las siguientes preguntas: ¿Que significa encima? ¿Qué significa debajo? ¿Cómo colocas los objetos cuando dicen encima? ¿Cuándo dicen debajo? ¿"Encima de" con "arriba" significan lo mismo? ¿Por qué? ¿Quién explica esa diferencia?
- Comunica el propósito de la sesión: HOY UBICAREMOS LOS OBJETOS UTILIZANDO LAS EXPRESIONES "ENCIMA DE – DEBAJO DE".**
- Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen si las tienen presentes. Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 60 min

Planteamos un problema:

- Luis se va al colegio. Debe guardar lo que está encima de su escritorio en su mochila y llevar lo que está debajo de su escritorio. ¿Qué hay encima del escritorio? ¿Qué es lo que se encuentra debajo del escritorio?

Búsqueda de estrategias.

- Comunican con sus propias palabras lo que han entendido, planteamos preguntas ¿Qué va hacer Luis? ¿Qué debe guardar? ¿Qué hay en el escritorio?



Representación

- Indicales que deben ubicar cosas encima y debajo de la mesa o silla.
- Solicitamos que verbalicen la ubicación de los objetos que lograron ubicar encima, objetos que lograron ubicar debajo, por ejemplo: "Paolo colocó los libros encima de la mesa". Luis colocó los libros debajo de la mesa.
- Representan mediante dibujos la solución de la situación y a escribir las expresiones de ubicación.
- Reflexión y formalización**
- Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para conocer las nociones "encima de –debajo de"? ¿Lograron identificar las nociones "encima" y "debajo"?

Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

- Finaliza la sesión:** Hacen un recuento de las acciones que realizaron para identificar la ubicación de objetos empleando las nociones "encima" y "debajo". - Responden preguntas ¿Qué aprendimos? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿en qué ocasiones
- La docente despide a los niños y entonan una canción libre.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** “Nos ubicamos en el tiempo”.
- **Propósito de la Sesión:** “ Hoy aprenderemos a ubicarnos en el tiempo algunas fechas importantes de nuestras vidas”
- **Fecha:**
- **Antes de la sesión :**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	Materiales u objetos de casa (Almanaque u calendario)

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Mat.	<ul style="list-style-type: none"> • “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, tiempo en situaciones cotidianas. • Se une al diálogo y/o actividades que mantienen otros niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce con material concreto y gráfico los días de la semana y resuelve una ficha de aplicación.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
MOTIVACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración. • Invita a los niños e incluye a sus padres para apoyarlos en la sesión de aprendizaje • Se les muestra un CALENDARIO y pideles que observen. (anexo N°1).Saberes Previos: <ul style="list-style-type: none"> • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿Qué día es hoy?. ¿De qué mes? ¿De qué año? ¿Qué observan en el calendario? ¿Cuántas semanas tiene este mes? ¿Qué días asistían al colegio? ¿Qué días se descansa? ¿Cuántos días tiene la semana? • pideles que busquen en su casa un calendario para empezar a jugar. • Comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a ubicar en el tiempo algunas fechas importantes de nuestra vida. • Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen si las tienen presentes. Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
COMPRESIÓN DEL PROBLEMA.	



Los niños de cinco años del nivel inicial están muy contentos e impacientes por celebrar el cumpleaños de su profesora y desean saber cuánto tiempo falta para el día de su cumpleaños a partir de hoy. **Ayúdalos a averiguarlo.**

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS.

- Orienta la comprensión del problema mediante algunas preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿qué necesitamos para solucionarlo?

FORMALIZACIÓN.

- Invita a los padres y familiares para participar del juego con los niños.
- pídeles que busquen en casa un calendario para jugar. **Juegan con el calendario**
- Buscan en el calendario el mes de noviembre.**
- Contamos los días de la semana del mes de noviembre.
- Se pregunta: ¿Cuántas semanas tiene el mes de noviembre? ¿Cuántos días tiene la semana? ¿qué año estamos? ¿qué tenemos que buscar en el calendario para dar solución a nuestro problema? ¿qué día estamos hoy? ¿cuándo será el cumpleaños? ¿cuántos días falta? ¿faltará más o menos de un mes?
- Juegan averiguar en el calendario los cumpleaños de los niños que cumplen años en noviembre.
- Guíales a fin de que encierren con dos colores distintos la fecha de hoy con la fecha del cumpleaños. Pide a cada uno que estime el tiempo para realizar el cumpleaños.
- Acompaña durante todo el proceso y luego oríentalos para que respondan las siguientes preguntas ¿todos los meses tienen la misma cantidad de días? ¿todas las semanas tienen la misma cantidad de días?
- Indica que peguen en su cuaderno el calendario del mes de noviembre y que marquen con azul el día actual y con color rojo el día del cumpleaños luego pregunta ¿cuántos días falta para el cumpleaños? ¿cuántos meses falta para el cumpleaños? Toma nota de sus respuestas.



- Explicales que cuando tenemos 30 o 31 días juntos, se habla de un mes, encierra la equivalencia.
- Después pregunta ¿cuántos meses falta para el cumpleaños? Se espera que los niños respondan dos meses luego pregunta y ¿cuántos días falta para el cumpleaños? Se espera que ellos niños digan en octubre dos días, en noviembre 30 días y diciembre 29 días. Vuelve a preguntar ¿cuánto tiempo falta para el cumpleaños? Se espera que los niños digan dos meses Felicítalos por sus respuestas.

REFLEXIÓN.

- Reunidos conversan sobre lo sucedido en el desarrollo de la clase. Pregúntales ¿de qué manera hemos resuelto el problema? ¿usar el calendario nos permitió medir el tiempo? ¿les gustó? ¿fue fácil? ¿fue difícil?
- Plantea otro problema.**
- Comenta lo siguiente con los niños y niñas ¿cuántos días falta para navidad?
- La docente adjunta el archivo de la actividad Sobre el tema trabajado.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

METACOGNICIÓN.

- pidiendo que te digan: ¿qué aprendieron hoy? ¿para qué será útil aprender sobre el tiempo? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?
- La docente despide a los niños y entonan una canción libre.

SESION DE APRENDIZAJE N°12

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** “Aprendemos a diferenciar y seríamos ”.
- **Propósito de la Sesión:** “ Hoy aprenderemos seriar y diferenciar objetos de tres elementos ”
- **Fecha:**
 - **ANTES DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas de frutas (manzana, plátano, pera) - Colores - Hojas bond - Camara de fotos y videos

• **PROPOSITOS DE APRENDIZAJE**

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos	Lista de cotejo

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

INICIO (15 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los niños y a los padres de familia - Entonamos una canción Hola Hola - Tenemos en cuenta nuestros acuerdos - Mencionamos a los niños el tema a trabajar el día de hoy <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños manipulan las chompas y las ordenan siguiendo el orden. - Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo ordenamos las frutas?, ¿Qué secuencia tenía el orden de las frutas? <p>Conflicto Cognitivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué significa seriar?, ¿Cómo podemos seriar los objetos?, ¿De qué manera podemos seriar las frutas? <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos seriando las frutas. Canasta de frutas ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.

DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente les explica que le dará a cada uno una silueta de frutas, Iniciamos el juego asignándole a cada niño y niña un nombre de fruta, y un lugar (silla). Inventar una historia intercalando los nombres que le puso a cada niño y cada vez que se diga el nombre, el que lo tenga se irá colocando detrás suyo (cuando vaya contando la historia los niños se levantarán de su silla y correrán a sentarse a otra cuando diga canasta revuelta. Ejemplo: Voy para el mercado, tengo que comprar alimentos, para preparar un rico almuerzo para los niños y niñas. Cuando llegué al mercado compré manzanas, plátanos y peras, (y vamos nombrando los alimentos que le asignamos a los niños) y de tanto comprar la canasta me quedó revuelta cuando diga esta frase todos debemos correr para ocupar el lugar que ocupamos inicialmente.</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste? <p>- Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.</p>

SESION DE APRENDIZAJE N°13

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** N°
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** "Jugamos con los animales".
- **Propósito de la Sesión:** " Hoy jugaremos con los animales y aprenderemos a diferenciarlos por su tamaño y utilidad al hombre "
- **Fecha:**
 - **ANTES DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas de animales, vaca, cuy, pollo, gallina. - Colores, papel bond.

• PROPOSITO DE APRENDIZAJE

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

• MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (15 minutos)

- Damos la bienvenida a los niños.
- Recordamos nuestros acuerdos

Motivación:

- Escuchan y observan un video sobre los animales
- Responden a las siguientes preguntas:

Saberes Previos.

- ¿Les gustó el juego?, ¿Qué animales reconocen?

Conflicto Cognitivo.

¿Qué animales encontramos en la chacra?, ¿qué animales tienen en su casa? ¿serán importantes estos animales?, ¿Por qué?

Propósito de la sesión

- Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos ritmo ago go.
- Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.

DESARROLLO (20 minutos)

La docente forma grupos y cada uno debe decir nombres de animales al ritmo del ago go diga usted nombres de animales grandes, por ejemplo. La vaca, la docente pregunta que nos da la vaca, los niños contestan la leche y así sucesivamente.

CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste?
¿Cómo lo superaste?
 - **Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa: N°
- Docente:
- Título de la Sesión: "Jugamos ordenando".
- Propósito de la Sesión: " Hoy aprenderemos a por colores"
- Fecha:
 - ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas rojas, amarillas y azules - Dado grande. - Colores - Hojas bond - cámara de fotos y videos

• PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

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

• MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** N°
- **Docente:**
- **Título de la Sesión:** "Juguemos a seriar todos los elementos".
- **Propósito de la Sesión:** " Hoy aprenderemos a seriar materiales estructurados y no estructurado , verbalizando el criterio de ordenamiento"
- **Fecha:**
 - **ANTES DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los materiales de apoyo. - Organizar los grupos de trabajo. - Recordar las normas de convivencia de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas de frutas (manzana, plátano, pera) - botellas, chapitas, maderas etc. - Colores - Hojas bond

• **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE**

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Matemática	<p>Resuelve problemas de cantidad. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<p>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</p>	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos</p>	<p><input type="checkbox"/> Lista de cotejo</p>

• **MOMENTOS**

INICIO (15 minutos)
<p>Saludamos a los niños y a los padres de familia</p> <ul style="list-style-type: none"> - entonamos una canción de su agrado - recordamos nuestras normas de convivencia <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños manipulan las cosas tanto estructuradas y no estructuradas, las ordenan siguiendo el orden. ▪ Responden a las siguientes preguntas: <p>Saberes Previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo ordenamos las cosas?, ¿Qué secuencia tenía el orden de las cosas? <p>Conflicto Cognitivo.</p> <p>¿Qué significa seriar?, ¿Cómo podemos seriar los objetos?</p> <p>Propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos seriando las cosas.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se establece los acuerdos para la sesión: Levantar la mano para hablar. Respetar los turnos para hablar. Escuchar con respeto las ideas de mis compañeros/as.
DESARROLLO (20 minutos)
<p>La docente les explica que se le dará a cada uno objetos con ayuda de la mamita, cosas que hay en casa y ellos irán ordenándolos ya sea por su tamaño, otro por su grosor, y los otros por colores Luego se colocara estos objetos o materiales dentro de una caja , o algún recipiente grande donde meterán los objetos dentro e irán sacando los objetos de las cajas e irán seriando de acuerdo a la consigna, colores, tamaños, formas, grosor etc..</p>
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron. ▪ Dialogamos realizando la meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendiste? ✓ ¿Cómo aprendiste? ✓ ¿Para qué aprendiste? ✓ ¿Qué dificultades tuviste? ✓ ¿Cómo lo superaste? - Los niños pintan la hoja de aplicación según la consigna.

● 23% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 8% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.uladech.edu.pe Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Internet	3%
3	repositorio.unap.edu.pe Internet	1%
4	tarapoto on 2024-01-03 Submitted works	1%
5	tarapoto on 2023-11-14 Submitted works	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	<1%
7	hdl.handle.net Internet	<1%
8	tarapoto on 2023-09-27 Submitted works	<1%

9	apirepositorio.unh.edu.pe Internet	<1%
10	tarapoto on 2024-01-03 Submitted works	<1%
11	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
12	Denisa-Mădălina Bălănean, Cristian Negrea, Eugen Bota, Simona Petra... Crossref	<1%
13	Dikxon Angel Luque Ticona, Frank Escobedo Bailón. "Gestión del cono... Crossref	<1%
14	repositorio.unsch.edu.pe Internet	<1%
15	tarapoto on 2023-11-24 Submitted works	<1%
16	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2018-02-25 Submitted works	<1%
17	repositorio.unh.edu.pe Internet	<1%
18	tarapoto on 2023-12-01 Submitted works	<1%
19	Universidad Alas Peruanas on 2021-10-19 Submitted works	<1%
20	tarapoto on 2023-09-11 Submitted works	<1%

21	Universidad Andina del Cusco on 2020-09-27 Submitted works	<1%
22	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-29 Submitted works	<1%
23	repositorio.unapiquitos.edu.pe Internet	<1%
24	Colegio Sebastián de Benalcázar on 2015-02-27 Submitted works	<1%
25	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	<1%
26	repositorio.undac.edu.pe Internet	<1%
27	repositorio.upeu.edu.pe Internet	<1%
28	dspace.unitru.edu.pe Internet	<1%
29	Martel, Alberto Perez. "Análisis De Los Factores Facilitadores y Restric..." Publication	<1%
30	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 Submitted works	<1%
31	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Internet	<1%
32	repositorio.ucss.edu.pe Internet	<1%

33	repositorio.unp.edu.pe Internet	<1%
34	repositorio.upla.edu.pe Internet	<1%
35	repositorio.uta.edu.ec Internet	<1%
36	tesis.unsm.edu.pe Internet	<1%
37	Universidad del Pacifico - Escuela de Negocios on 2024-01-06 Submitted works	<1%
38	es.slideshare.net Internet	<1%
39	repositorio.utelesup.edu.pe Internet	<1%
40	slideshare.net Internet	<1%
41	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-05-23 Submitted works	<1%
42	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 Submitted works	<1%
43	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-13 Submitted works	<1%
44	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-28 Submitted works	<1%

45	Universidad Cesar Vallejo on 2016-06-03 Submitted works	<1%
46	Universidad Cesar Vallejo on 2016-07-01 Submitted works	<1%
47	bibliotecavirtualoducal.uc.cl Internet	<1%
48	repositorio.unsm.edu.pe Internet	<1%
49	tesis.unap.edu.pe Internet	<1%
50	uncedu on 2023-12-02 Submitted works	<1%
51	pedagogicomadrededios.edu.pe Internet	<1%
52	American Public University System on 2022-08-18 Submitted works	<1%
53	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-01 Submitted works	<1%
54	repositorio.utea.edu.pe Internet	<1%
55	1library.co Internet	<1%
56	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-05-30 Submitted works	<1%

57	Universidad Cesar Vallejo on 2017-05-28 Submitted works	<1%
58	Universidad de Nebrija on 2019-06-24 Submitted works	<1%
59	dergipark.org.tr Internet	<1%
60	repositorio.untumbes.edu.pe Internet	<1%
61	tarapoto on 2024-03-06 Submitted works	<1%
62	unsaac on 2023-01-31 Submitted works	<1%
63	ecorfan.org Internet	<1%
64	"Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Crossref	<1%
65	Universidad Peruana Los Andes on 2019-12-17 Submitted works	<1%
66	europa.eu Internet	<1%
67	Jayson Andrey Bernate. "Revisión documental de la influencia del jueg... Crossref	<1%
68	Nube Liliana Puma-Pañora, Darwin Gabriel García-Herrera, Sergio Cons... Crossref	<1%

69	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-14 Submitted works	<1%
70	Universidad Cesar Vallejo on 2016-02-27 Submitted works	<1%
71	Universidad Tecnologica de los Andes on 2024-04-10 Submitted works	<1%
72	monterrico on 2023-12-20 Submitted works	<1%
73	tarapoto on 2024-01-16 Submitted works	<1%
74	uncedu on 2024-05-30 Submitted works	<1%