



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

**UNIDAD DE POSTGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADEMICO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES “JUEGO
ME DIVIERTO” PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
SERIACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 213 DISTRITO
CAJARURO PROVINCIA UTCUBAMBA REGIÓN AMAZONAS”**

AUTORAS:

**RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yharisa**

ASESORA:

MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

**BAGUA GRANDE
2017**



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

**UNIDAD DE POSTGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADEMICO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES “JUEGO ME DIVIERTO” PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE SERIACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 213 DISTRITO CAJARURO PROVINCIA UTCUBAMBA REGIÓN AMAZONAS”

AUTORAS:

**RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yharisa**

MIEMBRO DEL JURADO

**Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez
Presidente**

**Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Secretario**

**M.sc. María del Pilar Fernández Celis
Vocal**

Dedicatoria

A Dios por ser mi creador y acompañarme en cada paso y decisión.

A mi madre por ser mi compañera, amiga y confidente, porque gracias a sus consejos y apoyo he sabido seguir adelante.

A mi hija por ser mi fuerza y mi inspiración para salir adelante.

A mi madre porque gracias a ella he logrado ver concretizados mis sueños.

Agradecimiento

El presente trabajo se lo dedicamos:

- A Dios, por ser el dador de nuestra vida, gracias a Él tenemos luz para guiar nuestro camino profesional.
- A nuestros padres, por estar presentes en nuestras vidas y guiarnos en todo momento por camino de la verdad, el trabajo y el esfuerzo continuo.
- A nuestro asesor, por sus orientaciones oportunas y permanentes, gracias a él podemos realizar el presente trabajo.

LAS AUTORAS

Índice

Dedicatoria	3
Agradecimiento.....	4
Índice	5
Presentación.....	6
I. Marco referencial	10
1.1. Referencia teórico conceptual	10
1.1.1. Referencia teórica	10
1.1.1.1. Teoría del desarrollo intelectual de Jean Piaget.	10
1.1.1.2. Teoría del constructivismo de Lev Vygotsky	14
1.1.2. Referencia Conceptual	16
Noción seriación.....	16
Etapas de la seriación.....	18
Propiedades fundamentales de la seriación.....	18
La seriación en la educación inicial	19
Actividades de juegos.....	20
Importancia de los juegos.	21
Etapas del juego.....	22
Características de los juegos.....	22
Programa	24
1.2. Propósitos de la intervención	24
1.2.1. Objetivo general:	24
1.2.2. Objetivos específicos:	24
1.3. Estrategias de intervención	25
1.3.1. Coordinaciones previas	25
1.3.2. Metodología específica.....	26
1.3.3. Cronograma.....	27
II. Contenido.....	29
2.1. Evaluación de entrada.....	29
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de seriación.	29
2.2. Propuesta o programa	36
2.2.1. Generalidades	36
2.2.2. Componente didáctico.....	37
2.2.3. Modelo didáctico	37
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.	39
2.3. Evaluación de salida.....	67
2.4. Resultados finales.....	73
III. Conclusiones y recomendaciones	77
3.1. Conclusiones.....	77
3.2. Recomendaciones.....	78
Bibliografía.....	79
ANEXOS	81

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como objetivo general es Formular y desarrollar un programa de actividades “Juego me divierto” para desarrollar la noción de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa InicialN°213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas. El estudio estuvo dirigido a una población de 12 estudiantes matriculados en año académico 2017, de edad de 5 años con quienes se inició el proceso investigativo, mediante las mediciones antes y después del programa. Se aplicó un proceso didáctico de la matemática, vivenciar con el propio cuerpo, uso de material concreto y material gráfico y verbalización Después de la aplicación del programa de actividades de actividades: “juego me dicierto” El logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 85%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 9% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 6%, todo con respecto a una población de 12 niños (100%). Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes realizan la seriación de objetos por su grosor con material concreto, emplean objetos para seriación de tamaños., muestran seguridad al ordenar objetos en series sencillas, Realiza la seriación de longitud con material gráfico, realizan seriación de elementos en forma ascendente, emplean objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades “Juego me divierto”, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de seriación de los niños de cinco años.

Palabras clave: seriación, actividades de juegos, programa, noción.

Presentación

El Programa “Juego y razono” se ha desarrollado en la Institución Educativa Inicial N° 213 del Distrito de Cajaruro, Provincia de Utcubamba, Región Amazonas.

La Institución Educativa Inicial N° 213, se encuentra en el distrito de Cajaruro, Provincia de Utcubamba, Región Amazonas, ubicada entre el Jr. Atahualpa cuadra 1 el Jr. Triunfo cuadra 1 y la carretera marginal a Bagua Chica, su extensión territorial es

de 1848 m², con un área construida de 1 145.166 m², y con un área libre de 702.834 m², se encuentra ubicada a 1100 m.s.n.m.

Actualmente cuenta con una población estudiantil de 61 niños, distribuidos en las tres edades, 3, 4 y 5 años, los mismos que son atendidos por 4 docentes, 1 docente responsable del aula de 3 años, 1 del aula de 4 años y 2 de las aulas de 5 años “A” y “B” y por 2 auxiliares de educación. En esta institución educativa se cuenta con una directora, la misma que hace las veces de profesora de aula.

La Institución Educativa Inicial N° 213 del Distrito de Cajaruro, se inicia como PRONOEI el 26 de octubre del año 1976 a cargo de la profesora Lucia Aurelia Iglesia Aguilar.

El 16 de abril de 1981 con Resolución Directoral zonal N° 00123 dada en la ciudad de Jaén se crea la I.E como jardín de niños, y como directora la Profesora Celia Fernández Cubas quien asume la dirección desde el año 1981 hasta el 2001.

Asimismo el año 1985 es nombrada como la Profesora Adela Segura Vásquez asumiendo funciones como docente de aula, reemplazada por la Profesora Jenny Villena Vargas desde el año 1994 y laboró hasta el año 2001.

Luego el año 2002 la Profesora Celia Lorenza Hoyos Rivera es reasignada y ocupa la dirección de la I.E N° 213 de Cajaruro y como Profesora de aula también reasignada la Profesora Silvia Fernández Cubas, ambas tituladas en la carrera profesional de Educación Inicial.

La I.E. N° 213 del Distrito de Cajaruro, cuenta con un área de 1805 m² cuyo terreno fue donado por la Municipalidad de Cajaruro; está circulado con ladrillo y en su parte interna con cuatro aulas de adobe y techo de calamina cuya construcción dada con más de 40 años de antigüedad y declarada en emergencia por defensa civil del Distrito de Cajaruro.

Actualmente contamos con una lona deportiva, juegos recreativos, servicios higiénicos y con dos almacenes, uno de útiles y útiles de cocina y el otro de para el cuidado del material educativo.

El presente informe se ha realizado en el aula de 5 años de la Institución educativa en mención los niños presentan debilidades en el área de matemática, enmarcado en su enfoque Resolución de Problemas, presentando aquí dificultades para realizar las actividades sobre seriación, lo que limitaría la comprensión del significado del número.

Hablar sobre el desarrollo de la matemática en el nivel inicial es hablar de un proceso de construcción individual que tiene como referentes la maduración personal y la pregunta sobre el cómo aprende el niño a esa edad.

Esta problemática se ha observado a través de las diferentes actividades programadas en el aula, identificando que los niños presentan dificultades para realizar seriaciones, estas dificultades encontradas son:

- Pues todavía a la hora de la formación no se ubican bien por su talla,
- Asimismo al comparar diversos objetos en grosor no lo pueden seriar
- Otra de las dificultades es al seriar de lo más largo a lo más corto utilizando tiras se equivocan frecuentemente
- Los niños no puede seguir una serie en linealidad en forma ascendente y mucho menos en forma descendente
- Frente a esta dificultad se ha tenido a bien desarrollar un programa de actividades “Juego me divierto” las cuales se encuentran organizadas, dosificadas para la edad de los niños.

El presente informe técnico presenta tres capítulos donde encontramos la información

en su capítulo I el marco referencial, en donde se han considerado las referencias teórico conceptual, los propósitos de la intervención y las estrategias de intervención. En el capítulo II se presenta el contenido, en donde se muestran los resultados de la aplicación del programa. En el capítulo III se observan las conclusiones y recomendaciones.

I.

MARCO

REFERENCIAL

I. Marco referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia teórica

1.1.1.1. Teoría del desarrollo intelectual de Jean Piaget.

Es una teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana. Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente.

La teoría de Piaget es la que más fundamentos científicos ha aportado en la explicación racional de la construcción de los conceptos lógicos y matemáticos en el ser humano, como un aspecto importante del desarrollo intelectual y cognitivo.

Esta teoría se basa en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos.

El desarrollo intelectual es la adquisición sucesiva de estructuras lógicas que son cada vez más complejas y se presentan en distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, las capacidades de los alumnos se relacionan unas a otras, las adquisiciones de cada estadio se incorporan al siguiente por tener un orden jerárquico, el nivel de desarrollo cognitivo del sujeto determina la capacidad de comprensión y de aprendizaje.

Una de sus fórmulas que ha tenido mayor repercusión en la pedagogía, se resume en que el conocimiento no se da nunca en un sujeto pasivo, la adquisición de conocimientos supone la ejecución de actividades del sujeto. El aporte más significativo de Piaget a la educación ha sido su Teoría de los Estadios del desarrollo que se da según un proceso escalonado de:

- **Asimilaciones:** Cuando el sujeto incorpora nueva información en función de esquemas o estructuras disponibles, haciéndola parte de su conocimiento.
- **Acomodaciones:** Hace que el individuo transforme la información que ya tenía en función de la nueva.
- **Equilibrio Cognitivo:** Entre ambos procesos en los que basa el progreso de las estructuras cognitivas.

Además Piaget sostiene que los factores que influyen en el desarrollo intelectual son: El balance entre la estabilidad y el cambio, la maduración y la interrelación social.

Piaget afirma que todo ser humano atraviesa por cuatro etapas para lograr su desarrollo intelectual, esto gracias a sus experimentos con niños para él las experiencias de inseguridad que muestran los niños y los logros que realizan para adaptarse al mundo, son consecuencia de un proceso sistemático que involucra una serie de procedimientos internos y las experiencias de cada etapa. La etapa de la primera infancia se da:

➤ **Primer Período: Sensorio Motor.**

Comprende desde el nacimiento hasta dos años cuando aparece el lenguaje, se caracteriza por reflejos y acciones espontáneas para satisfacer sus necesidades.

➤ **Segundo Período: Operaciones Concretas** dividido en: Período Pre Operacional

Abarca hasta los siete años el niño ya está relativamente socializado y empieza a razonar, reinicia en el aprestamiento de la matemática, en este aspecto muestra dificultades porque todavía es incapaz de invertir mentalmente una acción física (reversibilidad).

Las investigaciones de Piaget, han permitido conocer la evolución del pensamiento del niño y la forma como va adquiriendo las operaciones intelectuales que están en la base del conocimiento matemático, y han permitido descubrir la importancia que tiene el período de vida del niño comprendido en la etapa pre-operacional de 4-8 años para el desarrollo de los procesos intelectuales.

La matemática constituye un área que exige una gran participación de la actividad mental; de aquí la importancia del estudio evolutivo del pensamiento infantil centrado en la adquisición de los conceptos matemáticos desde los primeros estadios del desarrollo intelectual.

Tipos de conocimiento según Piaget

Piaget (1970), distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social.

El conocimiento físico, es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc.

El conocimiento lógico-matemático, es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos.

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes.

El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número.

El conocimiento social, puede ser dividido en convencional y no convencional.

El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer ruido en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc.

El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico-matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas

(conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

1.1.1.2. Teoría del constructivismo de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1979), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

No podemos dejar de referirnos, en esta sección sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas, a Vygotsky, quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”

La “zona de desarrollo próximo” se refiere al espacio o brecha entre las habilidades que ya posee el/la niño/a y lo que puede llegar a aprender a través de la guía o apoyo que le puede proporcionar un adulto. Es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo:

- En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático”. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada “zona de desarrollo próximo”, Sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados. Contribuye a expresar y a regular las emociones.

Hay dos fases evolutivas infantiles para el juego:

- **La Primera:** de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos.
- **La Segunda:** de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de “juego dramático” el mundo

Según Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, es decir, es una actividad social en la que confluyen dos líneas: una biológica, la necesidad que el niño o la niña tiene de jugar y otra de tipo sociocultural, forma de integrarse en su propia cultura y en la sociedad. Con el juego, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Referente al juego simbólico señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. Con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

1.1.2. Referencia Conceptual

Noción seriación

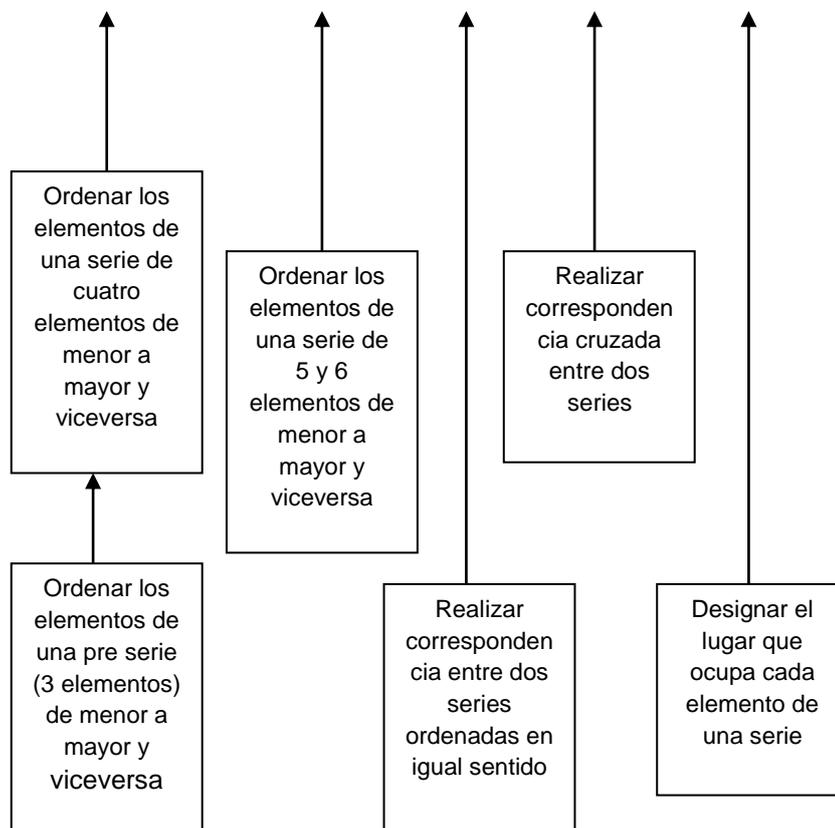
Piaget (1970), La noción de seriación es una operación lógica que a partir de un sistema de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma creciente o decreciente. Es importante que los objetos que se les presenten a los niños para facilitar la seriación, en cualquier situación de aprendizaje, sean de diferentes tamaños, peso, grosor, etc.

Es habitual que se les pida a los niños que realicen ejercicios de seriación para que, en el futuro, puedan adquirir nociones matemáticas. Una actividad frecuente consiste en entregarle al niño figuras de diferentes tamaños para que las ordene. El pequeño, por lo tanto, procederá a la seriación de las figuras, situándolas en una serie de menor a mayor. Estos elementos, de esta manera, mantendrán una relación entre sí en la serie según el tamaño (cada uno es más grande que el anterior y más pequeño que el posterior, con excepción del primero –que no tiene anterior– y el último –que carece de posterior).

El ordenamiento en serie, más conocido como seriación, consiste en el ordenamiento de una colección de objetos con una misma característica, tamaño, grosor, etc. Es decir, los objetos se comparan uno a uno y se va estableciendo la relación de orden, es más grande que, es más pequeño que, es más grueso que, es más delgado que, es más largo que, es más corto que. Para ello, la maestra debe proporcionar colecciones de objetos que presenten diferencias de tamaño, grosor o longitud, para que al manipularlos mediante la estrategia de ensayo y error realice la comparación.

Noción de agrupación según María Rencoret

Secuencia de acciones para desarrollar la seriación:



Etapas de la seriación

Piaget (1970), divide en tres etapas:

- **Primera etapa:** Parejas y Tríos: el niño forma parejas de elementos, colocando uno pequeño y uno grande, porque considera los elementos como una clase total subdividida en dos subclases (grandes y pequeño), centrándose en los extremos, no comparando cada elementos con los demás.

Más adelante el niño forma tríos de elementos, uno pequeño, uno mediano y uno grande. También se presenta en esta etapa lo conocido como escalera, en donde el niño construye una escalera, centrándose en el extremo superior y descuidando la línea base, no estableciendo una relación entre los tamaños de los elementos, sino que sólo considera uno de los extremos.

Cuando el niño prolonga el trío, formando una pequeña serie de 4 o 5 elementos en forma de techo, también pertenece a esta primera etapa. Puede respetar o no la línea base, mostrando de esta manera que el niño no establece aún las relaciones "más pequeño que" o "más grande que".

- **Segunda etapa:** El niño consigue la serie, pero por tanteo empírico (ensayo y error), ordenando los objetos sucesivamente pero experimentando grandes dificultades para intercalarlos unos con los otros. Por ejemplo en una serie de 10 elementos consigue el orden de los 2 o 3 primeros luego mediante nuevos tanteos, destruyen lo hecho anteriormente para recomenzar nuevamente la serie.
- **Tercera etapa:** Cuando el niño consigue la realización de la seriación sistemática.

Propiedades fundamentales de la seriación

Piaget (1970):

- **La transitividad:** Cuando se establece deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparados efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente.

Cuando el niño necesita comparar cada elemento que incorpora con todos los que ha seriado anteriormente, es muestra de que aún no ha conseguido la noción de transitividad.

- **La reversibilidad:** Posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que las anteriores.

La seriación en la educación inicial

La aplicación de la seriación en el aula dependerá de la etapa en la que ésta se encuentre, de acuerdo a la edad del niño. Lo primero que se debe tener en cuenta son los materiales. Los elementos a seriar deben pertenecer a una clase y diferenciarse en función al criterio que se defina para seriar

La seriación es un trabajo por el cual el niño aprende a comparar entre varios elementos de un mismo conjunto, de modo que al aplicar “ensayo y error” obtiene la respuesta correcta.

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

Para todas estas actividades existe una gran cantidad de juegos que se pueden utilizar como recursos, entre ellos: seriaciones de animales, de objetos texturizados (estableciendo la serie por su textura), seriaciones de un mismo objetos por tamaño (autos, lápices, etc.). En una etapa posterior, las seriaciones se vuelven más complejas utilizando patrones de dibujos que se repiten o que dan a elegir el dibujo que sigue de acuerdo a un patrón lógico. De esta manera se abre un camino de pensamiento lógico y de ejercitación a prestar atención a los detalles.

Cuando el niño todavía es muy pequeño para hacer seriaciones se lo estimula con muy pocas imágenes donde se le hace notar cuál es el objeto más grande, cuál es el más pequeño. Se pueden utilizar objetos reales para hacer esta actividad como pelotas de dos tamaños, cubos de dos tamaños y otros objetos que tengamos a la mano. Cuando el niño tiene internalizada esta comparación se le agrega un objeto más para realizar seriaciones de 3 elementos y en pasos sucesivos se irán incorporando más elementos. De a

poco el niño se irá familiarizando con las seriaciones desarrollando su pensamiento y enfrentándose a nuevos desafíos.

En pasos posteriores se incorporarán nociones de cantidad: más que, tantos como, igual que, además podrá contar siguiendo la serie numérica diferenciando posiciones y generando una idea concreta de lo que significa la cantidad. Todo esto también conduce a la clasificación de objetos por atributos que es lo que lleva a materializar la organización del pensamiento. Todos pasos naturales que conducen al buen desarrollo matemático del niño.

La seriación es una diferencia similar y constante que se presentara posteriormente en la conformación de los números naturales. Desarrolla en el niño un sentido de orden que precede al concepto de números ordinales.

Actividades de juegos.

Vygotsky, L. (1979), el juego favorece, en la niñez, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente.

Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende. El adulto, por su parte, se entretiene, descansa, se evade de la rutina diaria y también, muchas veces, aprende. Ambos utilizan la sonrisa para manifestar la satisfacción que sienten al jugar, que brota sin poderse evitar y que aporta humanidad y salud

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido ha examinado el papel de las hormonas, neurolépticos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, L. 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

Importancia de los juegos.

Vygotsky, L. (1979), Los juegos son importantes por construir un medio a través del cual los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas.

La actividad lúdica permite un desarrollo integral del niño, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

Para el niño, la acción es el punto de partida para el aprendizaje. La exploración, el movimiento, la manipulación de los objetos lo llevará al

aprendizaje de las operaciones lógicas. Gracias a las actividades lúdicas se permite conocer el carácter de los niños.

- Estimula las funciones como circulación y respiración.
- Se desarrolla la coordinación y el ritmo.
- Ayuda a superar la timidez.

Etapas del juego.

Jean Piaget (1960), presenta de la siguiente manera:

- **Primera etapa de los juegos sensoriales:** Abarca de 3 a 5 meses, aquí el niño(a) descubre imágenes en movimiento, se guía por el color creando con esto sus primeras percepciones, también se da el succionar lo que le genera placer.
- **Segunda etapa del juego motor:** de 8 a 12 meses, en este periodo el movimiento de su cuerpo es elemental, contribuye y destruye utilizando objetos novedosos disfrutando de lo que hace.
- **Tercera etapa de los juegos de imaginación:** alrededor de los 3 años el transformar objetos e imágenes a su alcance para darle la utilidad que al niño le satisfaga en lo que comprende esta etapa.
- **Cuarta etapa de los juegos intelectuales:** Inicia hasta los 4 o 5 años hasta los 12 años. Los juegos de imitación o dramatización son propios de este curso, en esto se ubica el juego simbólico.
- **Quinta etapa de los juegos sociales:** a partir de los 5 o 6 años, estos juegos refieren la interacción entre los individuos, surgen las reglas como una necesidad de tolerancia, respeto y comprensión. Es pertinente señalar que la etapa en la que se ubican los educando del nivel inicial respecto al juego es la cuarta y quinta etapa; de los juegos intelectuales en donde se encuentra el juego simbólico y de los juegos sociales.

Características de los juegos

Para Cañeque, H. (1991), las características del juego son:

- **El juego es libre,** se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. De carácter gratuito,

independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Produce placer por sí mismo...

- **El juego produce placer**, el carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego, precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.
- **El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona**, el juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico...Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo en los perros. En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego.
- **En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas**, dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.
- **El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento**, se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico.

Aplicación:

Hasta aquí el alumno está en condiciones de copiar la poesía en sus cuadernos, si es que supiera escribir, de lo contrario se dedicarán a dibujar el sujeto u objeto al que se dedica la misma.

Desarrollo:

Entonces el desarrollo es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa.

El desarrollo se produce continuamente, comienza en la gestación durante el nacimiento y continúa a lo largo de la vida, por ello el niño debe verse como parte del desarrollo humano que ocurre durante toda la vida.

El desarrollo se produce en un proceso de interacción, ocurre cuando el niño responde a sus ambientes biofísico y social, interactúa con ellos y aprende de ellos. La interacción se produce con las personas y las cosas.

Programa

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los niños, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

1.2. Propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el desarrollo de la noción de seriación a que presenta el grupo de niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

Los propósitos de la intervención han sido definidos por objetivos; general y específicos siendo estos:

1.2.1. Objetivo general:

Formular y desarrollar un programa de actividades “Juego me divierto” para desarrollar la noción de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa InicialN°213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel desarrollo de la noción de seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de actividades “Juego me divierto”, que permita desarrollar el nivel la noción de seriación en los niños de 5 años de edad de la

Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

- Aplicar un programa de actividades “Juego me divierto”, que permita desarrollar la noción de seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.
- Evaluar el desarrollo de la noción de seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, después de la aplicación de un programa de actividades “Juego me divierto”, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el desarrollo de la noción de seriación a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

1.3. Estrategias de intervención

1.3.1. Coordinaciones previas

Solicitar la autorización al Director de la Institución: Se presentó a la secretaría de la Dirección de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, una solicitud pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al desarrollo de la noción de seriación, con los niños de 5 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 5 años. El aula estuvo conformada por 12 niños estos niños son matriculados en el año 2017, en la cual se aplicó una evaluación con indicadores.

1.3.2. Metodología específica

La presente propuesta tuvo como finalidad desarrollar significativamente el desarrollo de la noción de seriación oral en los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial, a partir del trabajo que se realizó con los niños de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

Para tal efecto se diseñó aplicó y desarrolló actividades “Juego me divierto” que propicien aprendizajes coherentes y activos, tratando de despertar en los niños el gusto, la imaginación y la creatividad, dando énfasis a la noción de seriación en el área de matemática.

Primer Momento:

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, aula conformada por 5 niños y 7 niñas. Siendo nuestro grupo de estudio.

Segundo Momento:

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada que consistió en un instrumento de evaluación, para medir el desarrollo de la noción de seriación en los niños designados. Los resultados arrojaron que el grupo mostró bajo índice en noción de seriación en el área de matemáticas.

Tercer Momento:

Se diseñó una programa de actividades “Juego me divierto” que consistía en el desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje de actividades de juegos, relacionados a la noción de seriación, procediendo aplicarla en el grupo muestra.

Cuarto Momento:

Para comprobar la veracidad de la propuesta se aplicó una evaluación de salida, cuyos resultados demostraron que los niños y niñas habían desarrollado significativamente su noción de seriación.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y la evaluación de salida se puede comprobar la validez y confiabilidad del presente trabajo de investigación.

1.3.3.Cronograma

N°	Actividades	2017		
		Abril	Mayo	Junio
1	Coordinaciones previas	X		
2	Formulación de la problemática	X		
3	Elaboración de instrumento	X		
4	Aplicación de la evaluación de entrada.	X		
5	Análisis de resultados	X		
6	Diseño del programa	X		
7	Aplicación del programa de 10 sesiones	X	X	X
8	Aplicación de la evaluación de salida			X
9	sistematización de resultados			X

II.

CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 213 Distrito Cajaruero, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, entre 5 niños y 7 niñas.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la noción de seriación, planteo la exigencia de elaborar un instrumento de evaluación adecuado. Por ello se la docente especialista autora de este Informe Técnico Profesional elaboraron una lista de cotejo la cual consta de 6 indicadores relacionados a los aspectos de la noción de seriación.

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la noción de seriación.

INDICADORES		ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Realiza la seriación de objetos por su grosor con material concreto			
02	Emplea objetos para seriación de tamaños.			
03	Muestra seguridad al ordenar objetos en series sencillas.			
04	Realiza la seriación de longitud con material gráfico			
05	Realiza seriación de elementos en forma ascendente			
06	Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo			

Tabla de valoración

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO EN APRENDIZAJE	A	ALTO
PROCESO EN APRENDIZAJE	B	MEDIO
INICIO EN APRENDIZAJE	C	BAJO

CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN SERIACIÓN

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza la seriación de objetos por su grosor.	Emplea objetos para seriar según su tamaño.	Muestra seguridad al ordenar objetos en series sencillas	gráfico	Realiza seriación de elementos en forma ascendente	Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo
		NOCIÓN DE SERIACIÓN					
1	Yadira	C	C	C	C	C	C
2	Katya	B	B	B	B	B	B
3	Estefany	C	C	C	C	C	C
4	Jhoess	C	C	C	C	C	C
5	Jasmin	A	B	A	B	B	B
6	Daniel	C	C	C	C	C	C
7	Yadira yaki	C	C	C	C	C	C
8	Yulissa Brigit	C	C	C	C	C	C
9	Jhon Yeferson	A	A	A	A	A	A

10	Jan Carlos	C	C	C	C	C	C
11	Erick	B	C	B	C	B	B
12	Evelyn	C	C	C	C	C	C
Puntaje	A	2	1	2	1	1	1
	B	2	2	2	2	3	3
	C	8	9	8	9	8	8
Porcentaje	A	16%	9%	16%	9%	9%	9%
	B	16%	16%	16%	16%	23%	23%
	C	68%	75%	68%	75%	68%	68%

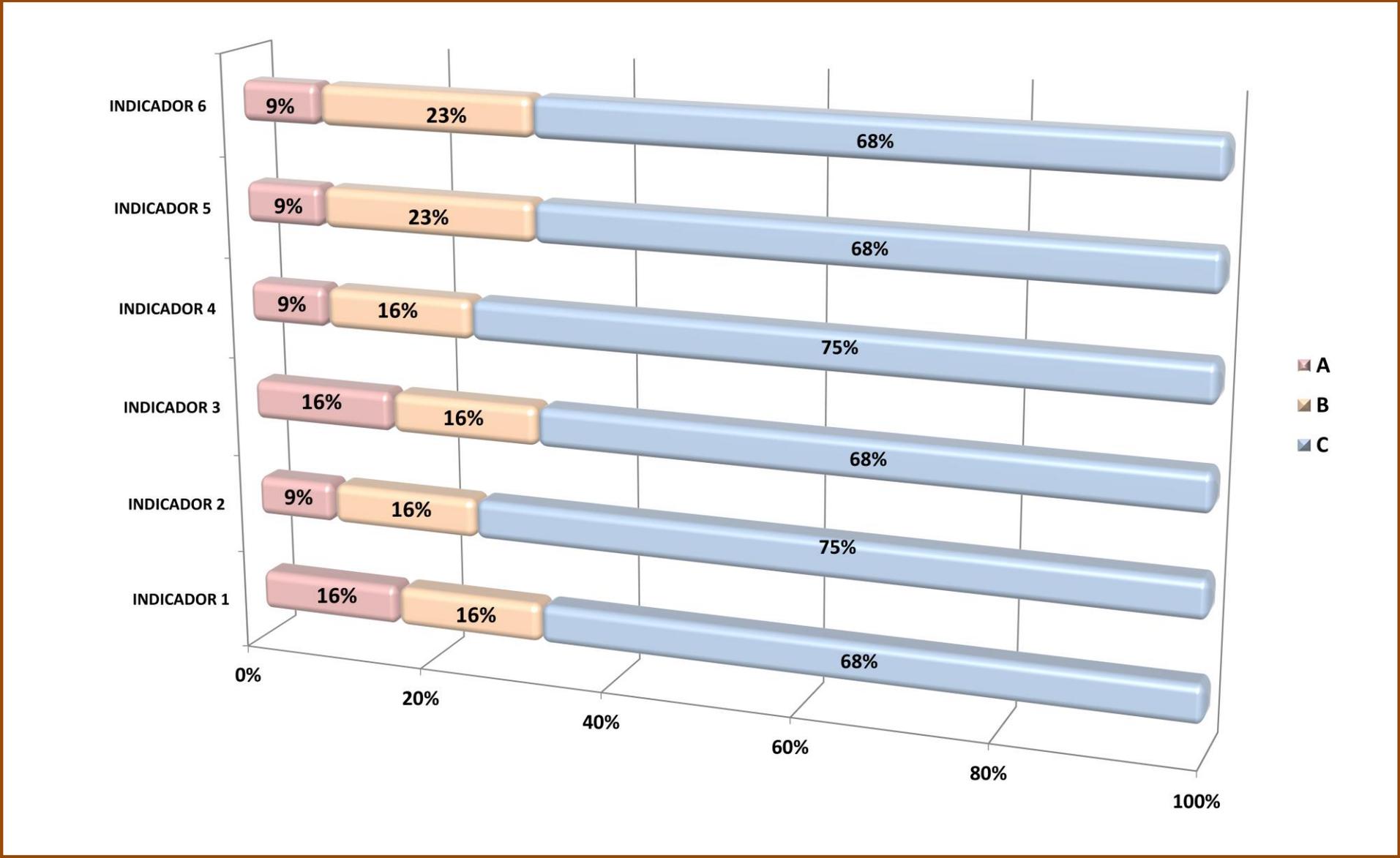
Fuente: Evaluación entrada abril 2017

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
1	Realiza la seriación de objetos por su grosor con material concreto	2	16%	2	16%	8	68%	11%	18%	71%
2	Emplea objetos para seriación de tamaños.	1	9%	2	16%	9	75%			
3	Muestra seguridad al ordenar objetos en series sencillas.	2	16%	2	16%	8	68%			
4	Realiza la seriación de longitud con material gráfico	1	9%	2	16%	9	75%			
5	Realiza seriación de elementos en forma ascendente	1	9%	3	23%	8	68%			
6	Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo	1	9%	3	23%	8	68%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2017

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS INDICADORES

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir la noción de seriación; en los niños 5 años de la Institución Educativa Inicial N°213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas; se puede notar un bajo de logro en el aprendizaje.

El logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 11%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 18% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 71%; todo con respecto a una población de 12 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cinco años los niños; realizan la seriación de objetos por su grosor, emplean objetos para seriar seriación de tamaños, muestran seguridad al ordenar objetos en series sencillas, realiza la seriación de longitud con material gráfico, Realiza seriación de elementos en forma ascendente, Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar un programa de actividades “Juego me divierte”, para el desarrollo de la noción de seriación, niños del aula de 5 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

-I.E.I:N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

-Edad:5 años

-Número de niños: 12 niños

-Docentes responsables: RODRIGUEZ AGUILAR, Nery

RUBIO MOLOCHO, Yarisa

-Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga.

b) Objetivos:

Desarrollar la noción de seriación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I.N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, a través de la aplicación de un programa de actividades “Juego me divierto”.

c) Programa:

N°	ACTIVIDADES “JUEGO ME DIVIERTO”
1	Juguemos seriando
2	Juguemos seriando objetos por su grosor.
3	Juguemos seriando con rosas según su tamaño.
4	Juguemos seriando objetos.
5	Juguemos seriando crayolas por su dimensión.
6	Juguemos seriando simple.
7	Seríamos objetos en forma ascendente
8	Juguemos a seriar hasta 5 objetos.
9	Juguemos seriando los tamaños de las ovejas.
10	Serie con objetos por su grosor utilizando sogas.

2.2.2. Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de actividades “juego me divierto”, los niños de 5 años de la I.E.I. N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, realizaran actividades.

Utilizar las actividades “Juego me divierto” como estrategia didáctica para desarrollar la noción de seriación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas. El programa se encuentra distribuido en 10 actividades de juegos dosificadas y pertinentes para su edad.

Las actividades que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por el docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es la práctica característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

Teniendo entendido que existe en la actualidad una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por tal sentido existe una gran variedad de modelos de cómo ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación.

El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

Sesión enseñanza – aprendizaje

Se ha elegido esta denominación pues consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significativo.

I. Parte Informativa

Se registran los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los alumnos, las referencias curriculares, el tema y los autores

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñes y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Siguiendo con el esquema diseñado se aplicaron diez sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I.N° 213 Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juguemos seriando
- 1.6. Fecha** : abril 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños realizan criterio para seriar objetos texturizados con lija, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas de seriación	seriar objetos texturizados con lija	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p>I N I C I O</p>	<p>Los niños y niñas se les presentará un dado de textura donde se iniciará el juego al caer la cara de cualquier textura los niños irán en busca de algún material parecido a la textura que tocaron.</p> <p>La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material que son de textura áspera y lisa</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Qué textura tendrán? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más áspero? ¿Quién es el más liso?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que serien desde el más áspero al más liso.</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
<p>P R O C E S O</p>	<p>La docente reparte material concreto como palos, lijas, telas, papel por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más áspero hasta el más liso</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el</p>	<p>Papelote</p> <p>Fichas.</p> <p>Lijas</p> <p>Telas</p> <p>Conos</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>

	<p>piso para su visualización</p> <p>Se les entregará siluetas de frutas donde los niños serian de acuerdo a su textura.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente</p>	<p>Colores</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		
<p>S</p> <p>A</p> <p>L</p> <p>I</p> <p>D</p> <p>A</p>	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Pega material del más áspero al más liso Terminado la docente pregunta sobre su producción y exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213 Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** :Juguemos seriando objetos por su grosor.
- 1.6. Fecha** : abril 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños realizan criterio para seriar objetos por su grosor, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza criterio para seriar objetos por su grosor.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>La docente invita a los niños a jugar por todo el patio luego en semicírculo los niños irán viendo quien tiene contextura gruesa y quien es el más delgado.</p> <p>Luego se les invita a los niños a seriar por su contextura</p> <p>Desde el más delgado al más grueso</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué hemos jugado?</p> <p>¿Todos los niños tienen la misma contextura?¿Cómo se dieron cuenta?</p> <p>¿Quién es el más delgado?</p> <p>La docente declara el tema“Juguemos seriando objetos por su grosor”</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
<p>P</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>C</p> <p>E</p> <p>S</p>	<p>La docente reparte material concreto como palos, bastones por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grueso al más delgado</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van</p>	<p>Palitos</p> <p>bastones</p> <p>Conos</p> <p>Bloques de madera,</p> <p>Plantados</p> <p>Fichas</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>

<p>O</p>	<p>presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización</p> <p>Se les entregará siluetas de plantas con troncos diferentes grosores donde los niños serian de acuerdo a su grosor.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.</p>			
<p>S A L I D A</p>	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Dibuja el tallo de cada planta desde el más grueso al más delgado.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** :Juguemos seriando con rosas según su tamaño.
- 1.6. Fecha** : mayo 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar la seriación por su tamaño con material gráfico participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
realizar la seriación por su tamaño con material gráfico	seriar objetos en tamaños.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>A través del juego “la lancha se hunde” pedimos a los niños que se junten de uno, de dos y de tres luego pedimos que se forme del más bajo al más alto. En cada grupo de tres</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan con sus compañeros? ¿Quién es más alto? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más bajo?</p> <p>La docente declara el tema “Juguemos seriando con flores según su tamaño”.</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
P R O C E	<p>La docente reparte material concreto como bloques lógicos, palos, bastones por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grande al más pequeños</p>	<p>Siluetas</p> <p>bastones</p> <p>Conos</p> <p>Bloques de madera,</p> <p>Fichas</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>

<p>S</p> <p>O</p>	<p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización.</p> <p>Se les entregará siluetas de rosas donde los niños serian de acuerdo a su tamaño.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.</p>			
<p>S</p> <p>A</p> <p>L</p> <p>I</p> <p>D</p> <p>A</p>	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Dibuja plantas seriando por tamaños.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juguemos seriando objetos.
- 1.6. Fecha** : mayo 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar seriación de elementos en forma ascendente con material concreto, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza seriación de elementos en forma ascendente	Usa material concreto	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p>I N I C I O</p>	<p>En el patio los juegan a medirse luego se ordenará un niño grande uno pequeño, y así seguirán jugando hasta terminar de colocarse todos los niños en la fila. Luego se les entrega tizas para que dibujen en el patio la secuencia de alguna figuras por ejemplo circulo cuadrado y triangulo que empieza se declara la actividad del día.</p> <p>La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material concreto de diferentes tamaños (del más grande al más pequeño o viceversa) los niños tienen que observar detenidamente.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan en la lámina?</p> <p>¿Están ordenados?¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el más pequeño?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más pequeño al más grande como también del más grande al más pequeño.</p> <p>La docente declara el tema “Juguemos seriando objetos”</p>	<p>Juego Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
<p>P R O C E</p>	<p>La docente reparte siluetas, figuras de diversos tamaños, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más grande al más pequeño así sucesivamente según el tamaño.</p> <p>La docente indica que ordenen en forma</p>	<p>Papelote Fichas. Chapitas Bloques</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>

<p>S O</p>	<p>ascendente (más pequeño al más grande) o decreciente (más grande al más pequeño) por ejemplo: Pájaro, conejo, perro, oveja, elefante.</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización.</p> <p>La docente indica que los niños que haciendo uso de los bloques lógicos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las láminas observadas.</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte plastilina para que cada grupo haga varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta el tamaño.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p> <p>Cuaderno</p>		
<p>S A L I D A</p>	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Dibuja y completa la serie de manzanas.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juguemos seriando crayolas por su dimensión.
- 1.6. Fecha** : mayo 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realiza la seriación de longitud con material gráfico, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
realiza la seriación de longitud	Uso de material concreto	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Se ubican los niños en círculo grande se dialoga con ellos recordando normas para hacer uso del espacio y los materiales a emplear así como el respeto a sus compañeros para jugar sin lastimarse. Explicándoles que vamos a jugar con materiales y con los amigos, se les invita a manipular el material sogas que están distribuidos por el aula. Contamos el cuento de la jirafa que es el más alto de la selva africana. Luego los niños tendrán un momento para expresar sus comentarios.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Están ordenados?¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más largo? ¿Quién es el más corto? La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más alto al más bajo.</p> <p>La docente declara el tema “Juguemos seriando crayolas por su dimensión”</p>	Juego Diálogo	10 min.	✓Participa activamente en el juego.
	La docente reparte siluetas, figuras de diversos dimensiones, sogas, pañuelos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más	Crayolas Palitos	30 min.	Participa de la interrogación de imagen

<p>P R O C E S O</p>	<p>largo al más corto así sucesivamente según su dimensión</p> <p>La docente indica que ordenen dimensiones del más corto al más largo</p> <p>La docente indica que los niños que haciendo uso de ganchos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las dimensiones.</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte plastilina para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta su dimensión.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente a través de la técnica del modelado las seriación de objetos.</p>	<p>bastones Conos Bloques de madera, Hilo Plantados Fichas Plastilina</p>		
<p>S A L I D A</p>	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Dibuja la serie de lápices del más largo al más corto. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	:	I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Sección	:	Única
1.4. Área Curricular	:	Matemática.
1.5. Denominación de la actividad	:	Juguemos seriando simple.
1.6. Fecha	:	mayo 2017
1.7. Duración	:	50 Minutos
1.8. Docente	:	RODRIGUEZ AGUILAR, Nery RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones realiza seriación de elementos en forma ascendente usando material gráfico, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza seriación de elementos en forma ascendente	Usa material gráfico	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p>I N I C I O</p>	<p>Se ubican los niños en círculo grande, se dialoga con ellos recordando normas para hacer uso del espacio y los materiales a emplear así como el respeto a sus compañeros para jugar sin lastimarse. Explicándoles que vamos a jugar con materiales y con los amigos, se les invita a manipular el material sogas que están distribuidos por el aula. Contamos el cuento de la jirafa que es el más alto de la selva africana. Luego los niños tendrán un momento para expresar sus comentarios.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más largo? ¿Quién es el más corto?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más alto al más bajo</p> <p>La docente declara el tema “Seriando simple”</p>	<p>Juego Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
	<p>La docente reparte siluetas, figuras de diversos dimensiones, sogas, pañuelos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más largo al más corto así sucesivamente según su dimensión</p> <p>La docente indica que ordenen en forma</p>	<p>Patio plastilina Bloques lógicos Colores Ganchos</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>

P R O C E S O	<p>ascendente (más alto al más bajo) o decreciente (más grande al más pequeño)</p> <p>La docente indica que los niños que haciendo uso de ganchos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las dimensiones.</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte plastilina para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta su dimensión.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente a través de la técnica del modelado las seriación de objetos.</p>	lógicos Conos		
S A L I D A	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Modela con plastilina desde el más alto al más bajo.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Seríamos objetos según su textura.
- 1.6. Fecha** : mayo 2017
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños explican con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos texturizados, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos texturizado	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Los niños y niñas participan en el juego Simón manda que se cojan su ropa, su pelo, sus brazos, un árbol, etc.</p> <p>La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material que son de textura áspera y lisa</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan en la lámina?</p> <p>¿Qué textura tendrán? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más áspero? ¿Quién es el más liso?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que serien desde el más áspero al más liso.</p> <p>La docente declara el tema “Seriamos objetos según su textura”</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
P R O C E S O	<p>La docente reparte material concreto como palos, lijas, telas, papel por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más áspero hasta el más liso</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización</p> <p>Se les entregará siluetas de frutas donde los niños serian de acuerdo a su</p>	<p>Papelote</p> <p>Fichas de frutas</p> <p>Lijas</p> <p>Telas</p> <p>Conos</p> <p>Colores</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>

	<p>textura.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.</p>			
S A L I D A	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Pega material del más áspero al más liso.</p> <p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juguemos a seriar hasta 5 objetos.
- 1.6. Fecha** : Junio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños expresan el criterio para ordenar hasta 5 objetos, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar hasta 5 objetos.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>Los niños y niñas participan en el juego Simón manda.</p> <p>Al sonido de la pandereta forman dos grupos, de cinco integrantes.</p> <p>Cuentan en voz alta uno a uno cada elemento.</p> <p>Cuando la profesora toca nuevamente la pandereta los integrantes de cada grupo cambian de posición.</p> <p>Se les pregunta los 2 grupos siguen teniendo la misma cantidad de elementos.</p> <p>Cuentan nuevamente y constatan el número de elementos de cada grupo.</p> <p>La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material concreto de diferentes tamaños (del más grande al más pequeño o viceversa) los niños tienen que observar detenidamente.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el más pequeño?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más pequeño al más grande como también del más grande al más pequeño.</p> <p>La docente declara el tema “Juguemos a seriar hasta 5 objetos”</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>

<p>P R O C E S O</p>	<p>La docente reparte siluetas, figuras de diversos tamaños, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más grande al más pequeño así sucesivamente según el tamaño.</p> <p>La docente indica que ordenen en forma ascendente (más pequeño al más grande) o decreciente (más grande al más pequeño) por ejemplo: Pájaro, conejo, perro, oveja, elefante.</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización.</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte palos, hojas de diferentes tamaños para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta el tamaño.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente utilizando 5 objetos</p>	<p>Palitos bastones Conos Bloques de madera, Hilo Plantados Fichas Plastilina</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>
<p>S A L I D A</p>	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>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>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** : Juguemos seriando los tamaños de las ovejas.
- 1.6. Fecha** : Junio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños explican con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos por su tamaño, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos por su tamaño	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños a jugar dos grupos a “la orden del sargento” que se pongan en fila desde el más pequeño al más alto.</p> <p>Luego serán los soldaditos que marchan alrededor del patio.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos hecho? ¿Todos sus compañeros serán del mismo tamaño? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más bajo?</p> <p>La docente declara el tema “Juguemos seriando los tamaños de las ovejas”</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>	<p>.</p> <p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
P R O C E S O	<p>La docente reparte material concreto como bloques lógicos, palos, bastones por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grande al más pequeños</p> <p>Se les entregará siluetas de peces donde los niños serian de acuerdo a su tamaño</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.</p>	<p>Palitos</p> <p>bastones</p> <p>Conos</p> <p>Bloques de madera,</p> <p>Plantados</p> <p>Fichas</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>
S A L I D A	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Dibujan peces del más pequeño al más grande en forma de serie. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E.I. N° 213Cajaruro-Utcubamba-Amazonas
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Matemática.
- 1.5. Denominación de la actividad** :Serie con objetos por su grosor utilizando sogas.
- 1.6. Fecha** : junio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docente** : RODRIGUEZ AGUILAR, Nery
RUBIO MOLOCHO, Yarisa

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños realizan criterio para seriar objetos por su grosor, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza criterio para seriar objetos por su grosor.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p>Se les presenta una caja sorpresa conteniendo hilos de diferentes grosores.</p> <p>Luego se les invita a los niños a seriar por su contextura desde el más delgado al más grueso.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué hemos jugado?</p> <p>¿Todos los hilos tiene el mismo grosor?¿Cómo se dieron cuenta?</p> <p>¿Quién es el más delgado?</p> <p>La docente declara el tema “Serie con objetos por su grosor utilizando sogas”</p>	<p>Juego</p> <p>Diálogo</p>	<p>10 min.</p>	<p>✓Participa activamente en el juego.</p>
P R O C E S O	<p>La docente reparte material concreto como sogas, soguilla, lana, hilos por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales.</p> <p>Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grueso al más delgado.</p> <p>Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización.</p> <p>Se les entregará siluetas de hilos diferentes grosores donde los niños serian de acuerdo a sus grosores.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación</p>	<p>Palitos</p> <p>bastones</p> <p>Conos</p> <p>Bloques de madera,</p> <p>Hilo</p> <p>Plantados</p> <p>Fichas</p>	<p>30 min.</p>	<p>Participa de la interrogación de imagen</p>

	que crean conveniente.			
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Pega papel lustre seriando por su grosor desde el más grueso al más delgado. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

2.3. Evaluación de salida

Se utilizó un instrumento de evaluación elaborada para el presente Informe Técnico Profesional, docentes especialistas en didáctica de la educación inicial; dicho instrumento consta de siete indicadores relacionados al desarrollo de la noción de seriación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas.

La evaluación de salida tuvo como finalidad evaluar el desarrollo de la noción de seriación que presentan los niños después de la aplicación de un programa de actividades “Juego me divierto”, los cuales se caracterizaron por ser juegos propios de su entorno y que se caracterizan por sumamente atractivos para ellos por su musicalidad, dinamismo, alegría y porque además de dar la oportunidad de juego grupal y socialización le permitirán el desarrollo de la noción de seriación.

CUADRO 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN SERIACIÓN

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza la seriación de objetos por su grosor.	Emplea objetos para seriar según su tamaño.	Muestra seguridad al ordenar objetos en series sencillas.	Realiza la seriación de longitud con material gráfico	Realiza seriación de elementos en forma ascendente	Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo
		NOCIÓN DE SERIACIÓN					
1	Yadira	A	A	A	A	A	A
2	Katya	A	A	A	A	A	A
3	Estefany	A	A	A	A	A	A
4	Jhoess	A	A	A	A	A	A
5	Jasmin	A	A	A	A	A	A
6	Daniel	A	A	A	A	A	A
7	Yadira yaki	A	A	A	A	A	A
8	Yulissa Brigit	A	A	A	A	A	A
9	Jhon Yeferson	A	A	A	A	A	A

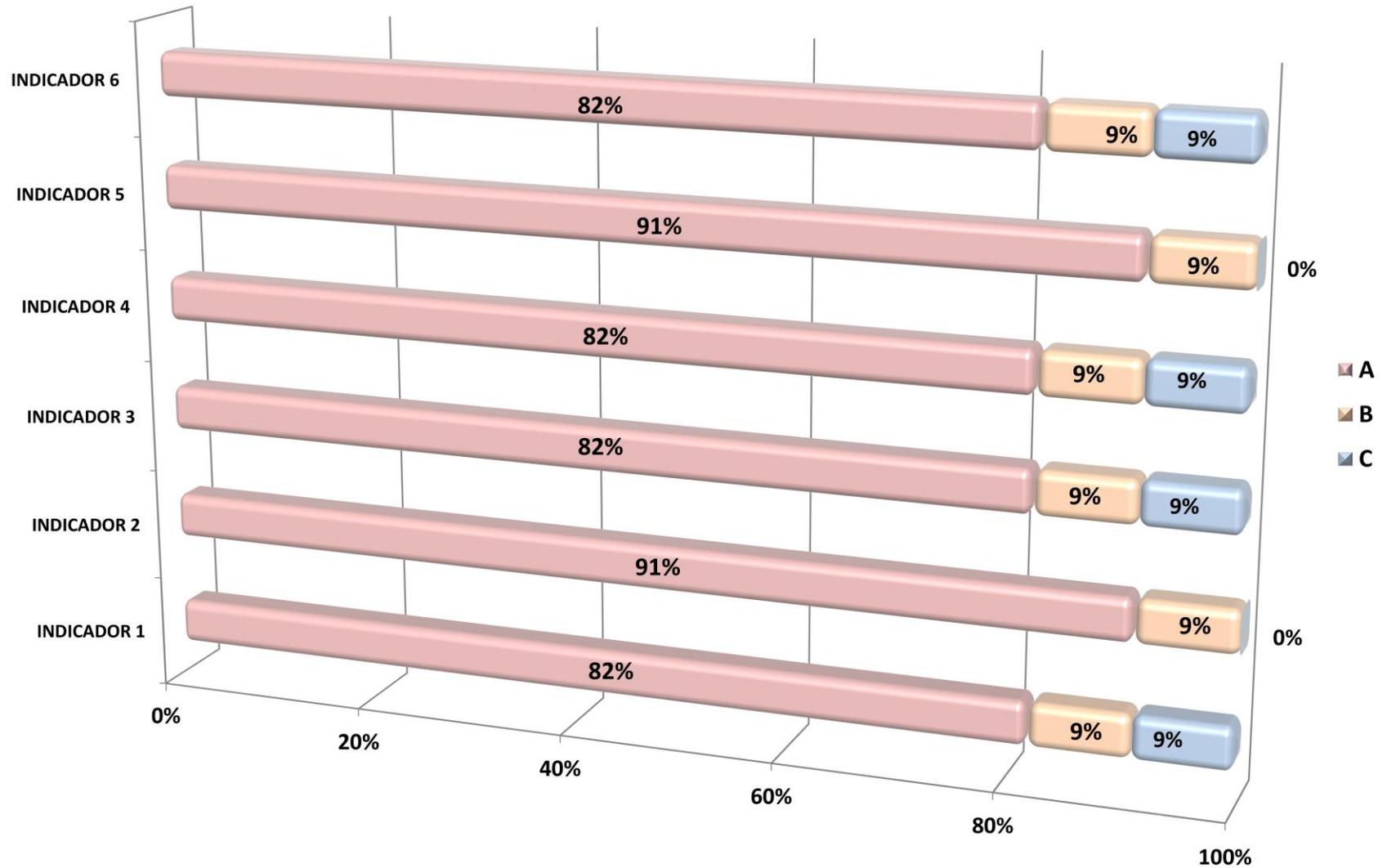
10	Jan Carlos	B	A	B	B	A	B
11	Erick	A	A	A	A	A	A
12	Evelyn	C	B	C	C	B	C
Puntaje	A	10	11	10	10	11	10
	B	1	1	1	1	1	1
	C	1	0	1	1	0	1
Porcentaje	A	82%	91%	82%	82%	91%	82%
	B	9%	9%	9%	9%	9%	9%
	C	9%	0%	9%	9%	0%	9%

Fuente: Evaluación salida diciembre 2017

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
1	Realiza la seriación de objetos por su grosor con material concreto	10	82%	1	9%	1	9%	85%	9%	6%
2	Emplea objetos para seriación de tamaños.	11	91%	1	9%	0	0%			
3	Muestra seguridad al ordenar objetos en series sencillas.	10	82%	1	9%	1	9%			
4	Realiza la seriación de longitud con material gráfico	10	82%	1	9%	1	9%			
5	Realiza seriación de elementos en forma ascendente	11	91%	1	9%	0	0%			
6	Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo	10	82%	1	9%	1	9%			

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida junio 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS INDICADORES

El cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir la noción de seriación; luego de haberse aplicado el programa de actividades “Juego me divierto”, en los niños de 5 años de la I.E.I.N°213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

El logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 85%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 9% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 6%, todo con respecto a una población de 12 niños (100%).

Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes realizan la seriación de objetos por su grosor con material concreto, emplean objetos para seriación de tamaños., muestran seguridad al ordenar objetos en series sencillas, Realiza la seriación de longitud con material gráfico, realizan seriación de elementos en forma ascendente, emplean objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de actividades “Juego me divierto”, encaminadas a mejorar el desarrollo de la noción de seriación de los niños de cinco años.

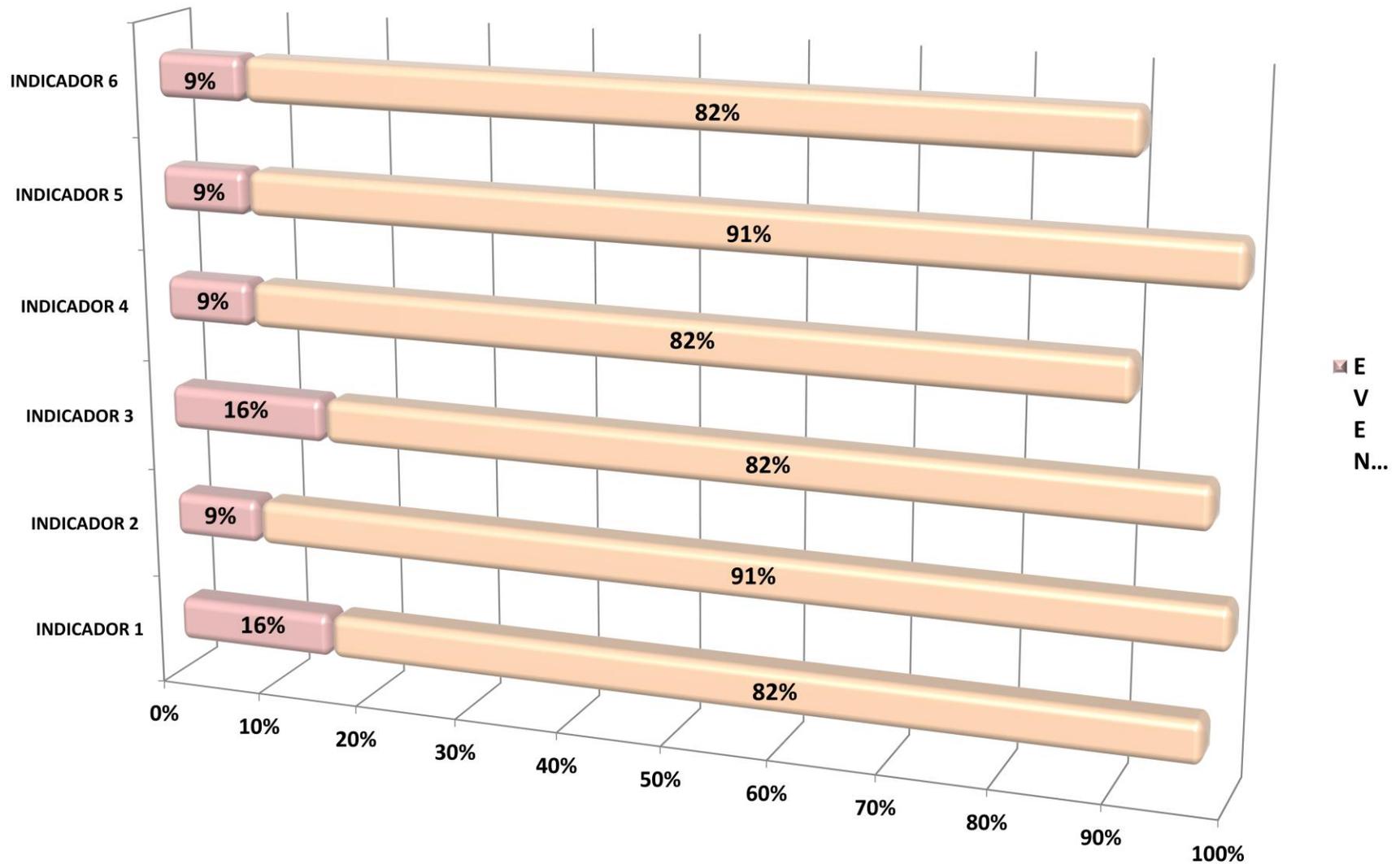
2.4. Resultados finales

CUADRO 05: RESULTADOS FINALES OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
	A		A		
	F	%	F	%	
Realiza la seriación de objetos por su grosor con material concreto	2	16%	10	82%	66%
Emplea objetos para seriación de tamaños.	1	9%	11	91%	82%
Muestra seguridad al ordenar objetos en series sencillas.	2	16%	10	82%	66%
Realiza la seriación de longitud con material gráfico	1	9%	10	82%	73%
Realiza seriación de elementos en forma ascendente	1	9%	11	91%	82%
Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo	1	9%	10	82%	73%
PROMEDIO					74%

Fuente: Evaluación de entrada y salida abril - junio 2017

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades “Juego me divierto” resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 74%.

Se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 11%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 85%, ambos respecto de una población de 12 niños (100%); quienes realizan la seriación de objetos por su grosor, emplean objetos para seriar según su tamaño, muestran seguridad al ordenar objetos en series sencillas, Realiza la seriación de longitud con material gráfico, realiza seriación de elementos en forma ascendente, emplean objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la noción de seriación, entre el 9% al 16%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades “Juego me divierto”, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 82% y 91%.

Según los resultados obtenidos, los 12 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su noción de seriación.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar y notar claramente, que el desarrollo de la noción de seriación en los niños de 5 años de la I.E.I. N°213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio, lo cual refleja un 71%, todo con respecto a una población de 12 niños (100%); se da la necesidad de aplicar el programa de actividades “Juego y razono”.
- Se diseñó y aplicó un programa basado en la Teoría del constructivismo según Lev Vygotsky. implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichas actividades “Juego me divierto” para desarrollar la noción de seriación.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la noción de seriación, después de aplicar la evaluación de salida, el logro de aprendizaje se obtuvo 85%, mientras tanto en el proceso de aprendizaje se obtuvo un 9%, asimismo en el inicio del aprendizaje se obtuvo 6%; estos logros se deben a la aplicación de un programa de actividades “Juego me divierto”.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre 66% y 82% con un promedio del 74%; esto se debe a la aplicación de un programa de actividades “Juego me divierto”, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones

- A las docentes de la I.E.I. N°213 Distrito Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, se le sugiere aplicar el programa de actividades “Juego me divierto”, en el proceso de desarrollo de la noción de seriación, con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial.
- El programa de actividades “Juego me divierto”, son necesarias para mejorar la noción de seriación porque ayudan al niño a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos conocimientos en matemática y fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.
- El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje de la noción de seriación, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias de la noción de seriación, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cinco años.
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación del programa de actividades “Juego me divierto” para el desarrollo de la noción de seriación, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

Bibliografía

- **Alcina, Ángel (2009).** Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao.
- **Cañeque, H. (1993).** Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo.
- **Cascallana T. (1998)** Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
- **Centauro Editores.**(2005) Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
- **Chadwick M. (1990)** Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello
- **Chokler, M.**(1996)“Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años”. Ediciones novedades educativas.
- **Cofre, A. (1981)** Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- **Comellas Y Carbó M, J. Y Perpinyá T, A.(1990)** La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- **Coral, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A.(1990)**Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- **Chamorro, M. C.; Belmonte, J. M.; Linares, S.; Ruíz, M. L.; Vecino, F. & Medina, A. (2003).** Didáctica de las matemáticas. Madrid: Pearson Educación
- **Cortez, V. (2007).** Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- **Dirección DE Educación Preescolar (1984)** Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- **Fernández, José (1995).**Didáctica de la matemática en la educación infantil
- **García Núñez, Juan A.** “Psicomotricidad y educación infantil”. Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004.
- **Hans Freudenthal (1905 – 1990)**cómo aprender matemática
- **Hutinger; Robinson; Johanson** Adapting a computer curriculum to Head Start. (Activating Children Through Technology program). Children Today, (May-June 1990), 19, 3, pp. 31(3) . Top of Form 1
- **Kelly, K.; Schorger, J. (2001).** "Let's Play 'Puters'": Expressive Language Use at the Computer Center. Information Technology in Childhood Education Annual, (Annual 2001) pp. 125.

- **LACHS, V.. Click into place.** (use of Internet for pre-school children at Techtots on Vancouver Island, BC). Times Educational Supplement, (Sept 5), 1997 n4236, pp. B15(1) .
- **Ladrón de Guevara, I. (2000)** Muchos Cds para niños y jóvenes: cómo nombrarlos y evaluarlos. Venezuela: Banco del Libro.
- **Lapierre, Aucouturier(1977).** Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica.
- **Lapierre, Aucouturier (1977).** *Simbología del movimiento.* Editorial Científico Médica.
- **Mathews, V. (1999):** The real learning centre. The Independent (April, 1999) pp. E6 (2)
- **Ministerio de Educación. (2009c).** La hora del juego libre en los sectores. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- **Ministerio de Educación. (2011b).** Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo deben aprender nuestros niños?
- **Mclester., S. (1995)** The 1995-96 Technology & Learning software awards. Technology y Learning (Nov-Dec 1995), 16, 3, pp. 26(13).
- **Novoa, M. (2011).** Aplicación de un programa de actividades para el desarrollo matemático de niños y niñas de 5 años de la Institución Inicial nº89 “Nuestra Señora del Carmen” en el distrito del Callao. Tesis. Lima: Universidad Enrique Guzmán Valle
- **Piaget, Jean.(1977)** Desenvolvimiento del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas.
- **Piaget, Jean.(1970)** Imitación, juego y sonido.
- **Piaget, Jean.(1972)** Principios de la seriación matemática.
- **Rüssel, A. (1985)**El juego de los niños. Herder: Barcelona.
- **Vallés Tortosa, C. (1995)** Conceptos Espaciales Temporales Cuantitativos. Conceptos básicos para el aprendizaje. Madrid.
- **Vygotsky, L. (1979),** El desarrollo de los procesos psicológicos. Crítica. Barcelona

ANEXOS

ANEXO N° 01

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL
DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE SERIACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS**

Nombre:.....

INDICADORES		ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Realiza la seriación de objetos por su grosor con material concreto			
02	Emplea objetos para seriación de tamaños.			
03	Muestra seguridad al ordenar objetos en series sencillas.			
04	Realiza la seriación de longitud con material gráfico			
05	Realiza seriación de elementos en forma ascendente			
06	Emplea objetos para seriar según su longitud del más alto al más bajo			

ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N°01

Juguemos seriando texturas.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA : Pega lija del más áspero al más liso



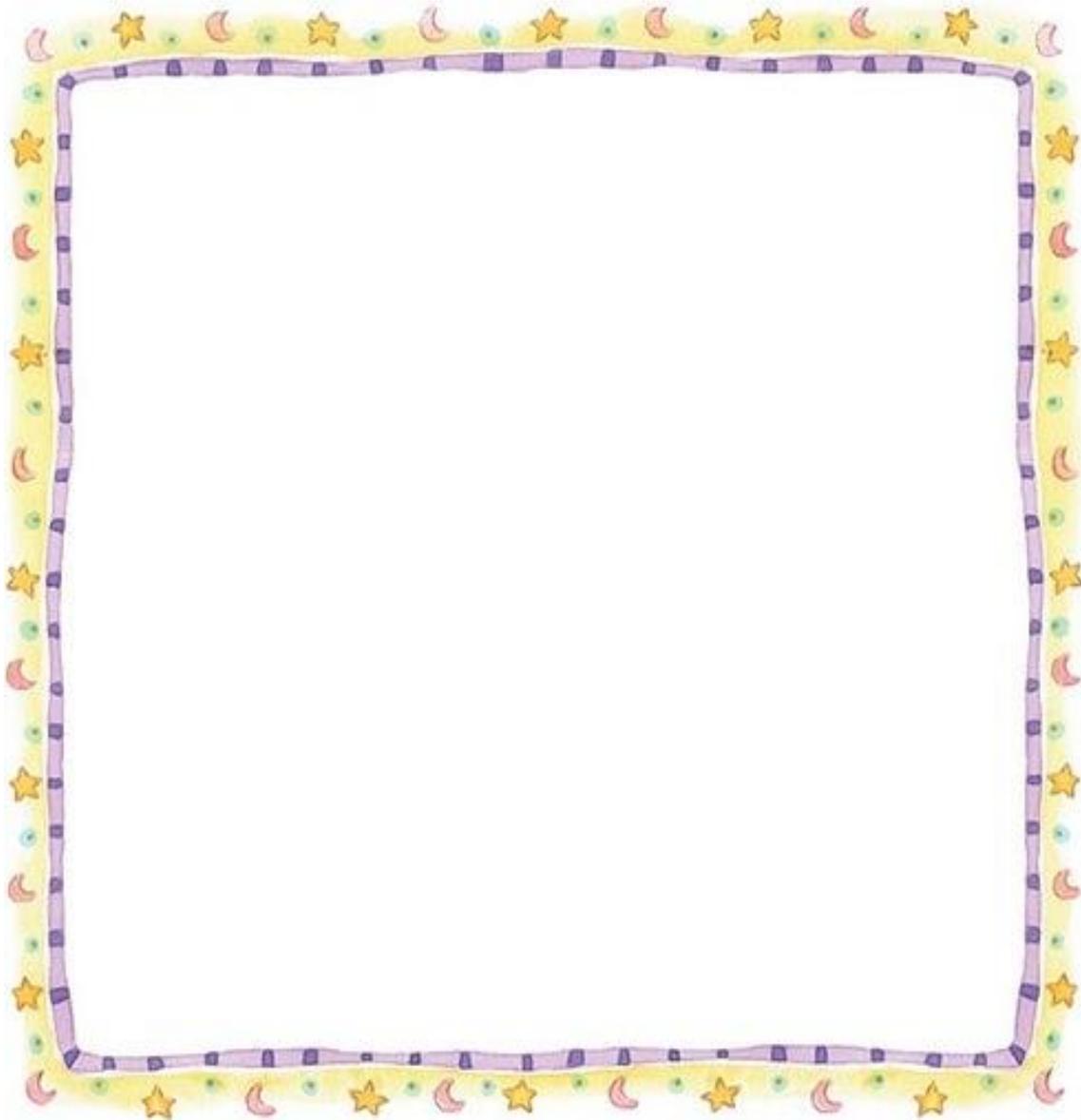
FICHA DE TRABAJO N°02

Juguemos seriando objetos por su grosor.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y colorea troncos de árboles seriando desde el más delgado al más grueso.



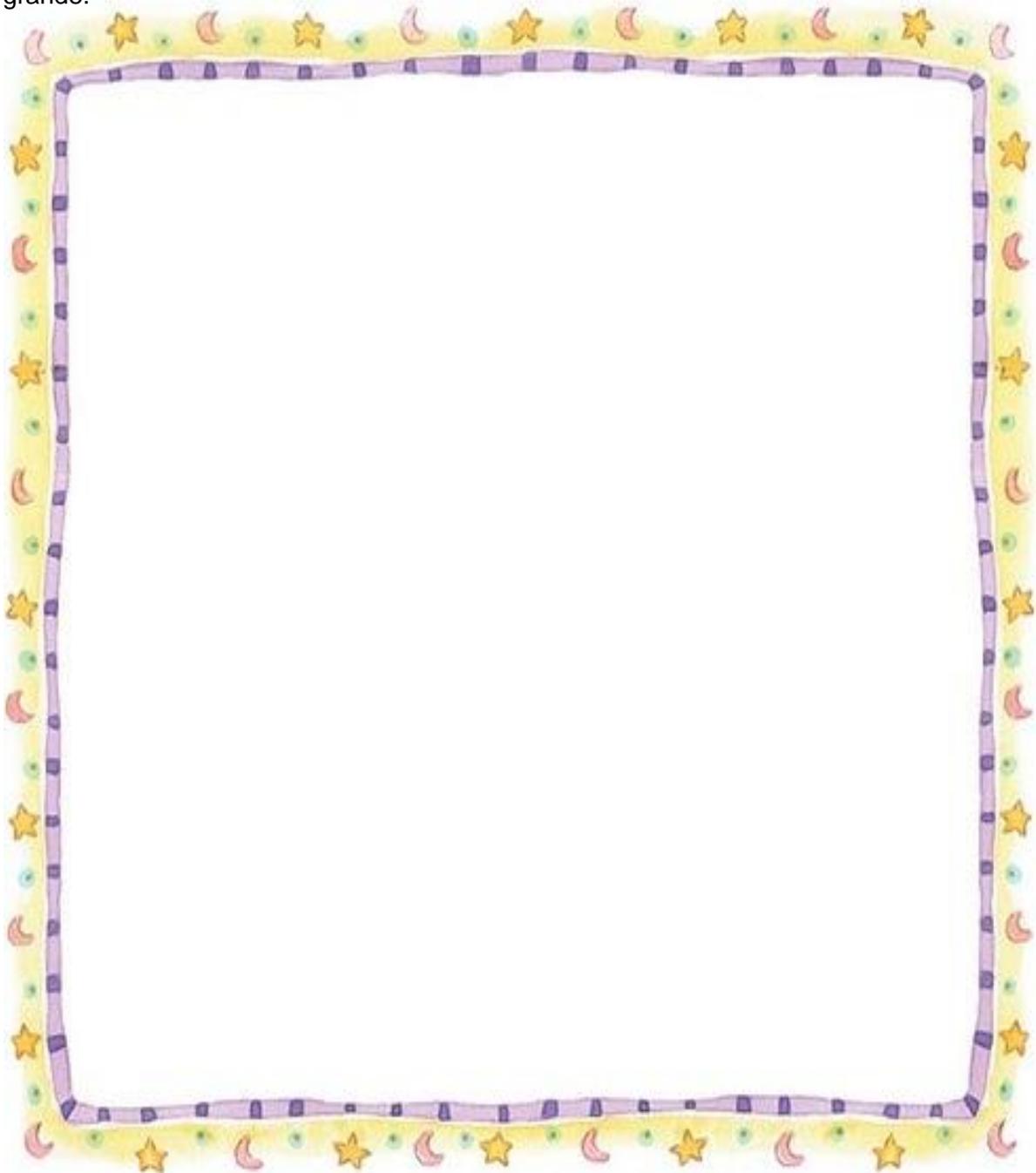
FICHA DE TRABAJO N°03

Juguemos seriando con rosas según su tamaño.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y colorea rosas seriando por tamaños del más pequeño al más grande.



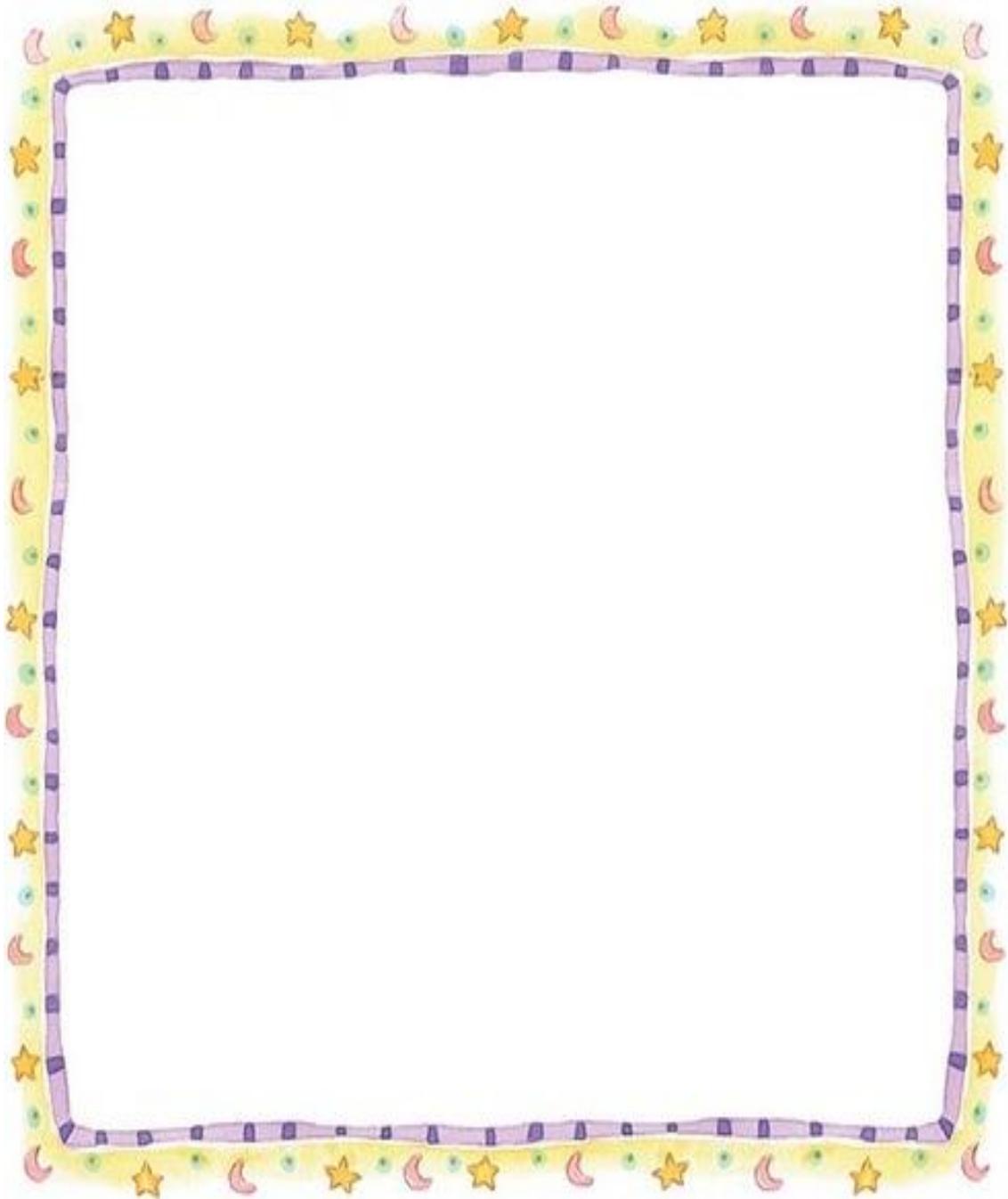
FICHA DE TRABAJO N°04

Juguemos seriando objetos.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y colorea objetos desarrollado en la actividad según tu criterio.



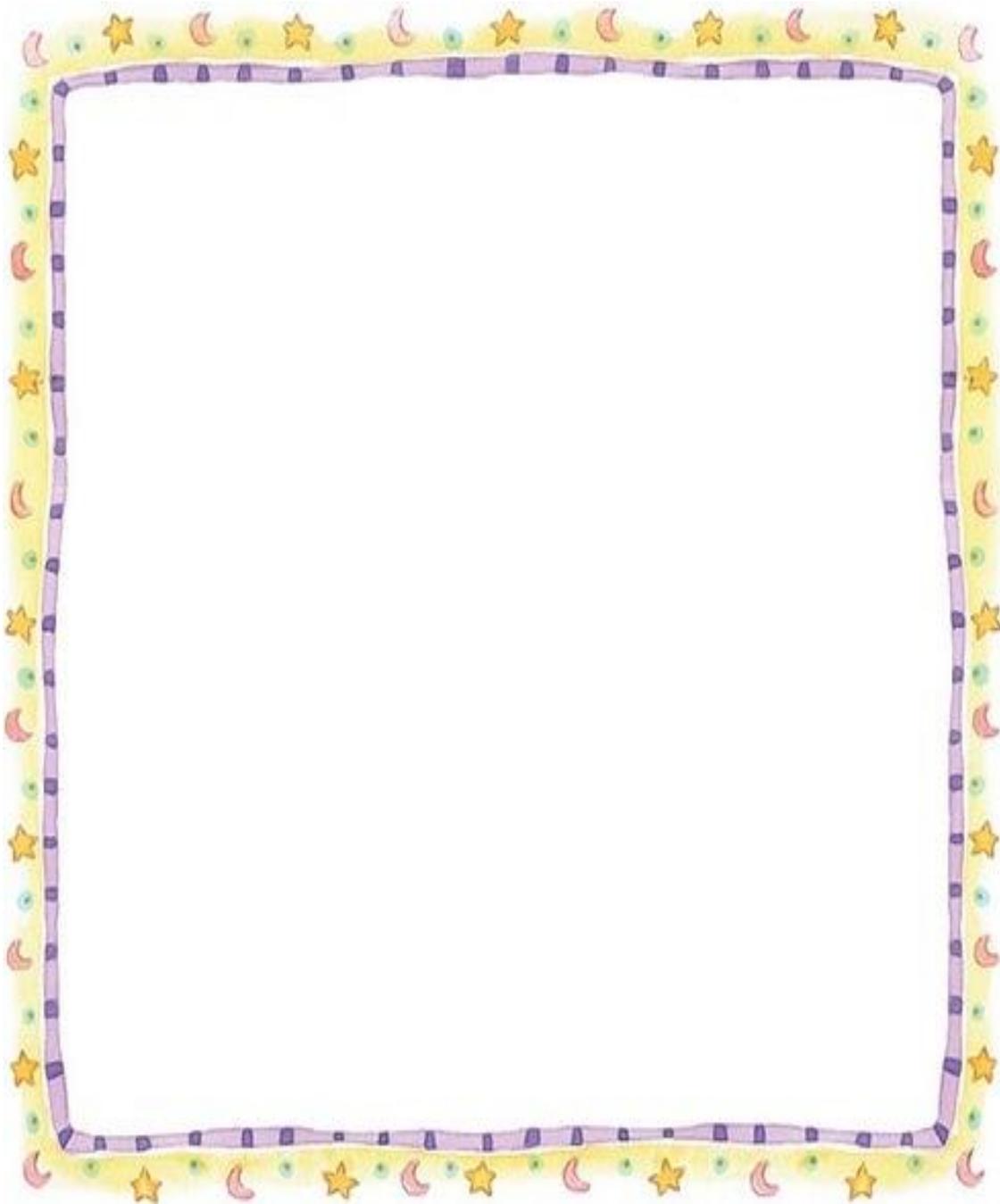
FICHA DE TRABAJO N°05

Juguemos seriando crayolas por su dimensión.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y colorea una serie de crayolas del más largo al más corto.



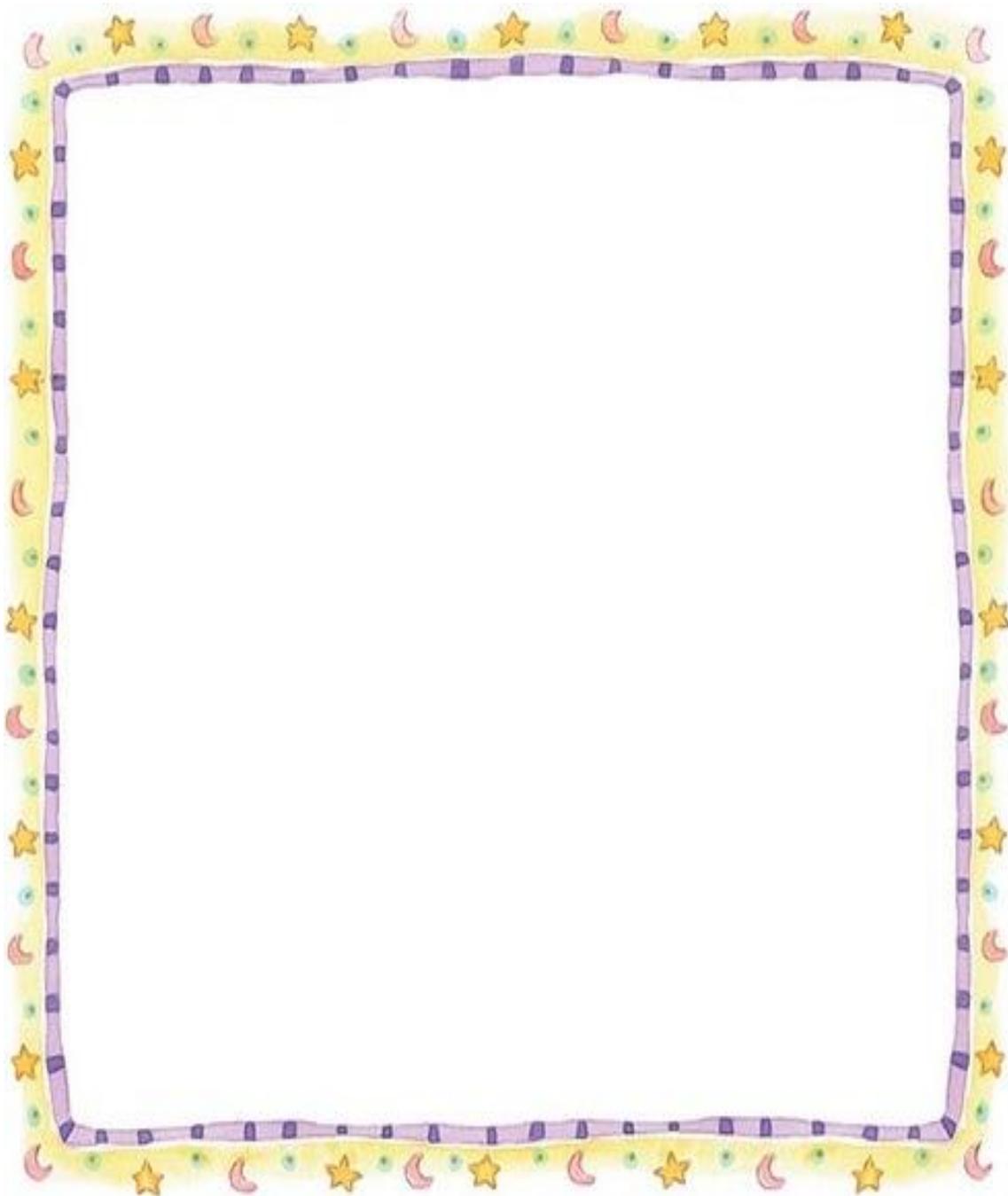
FICHA DE TRABAJO N°06

Seriando simple.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Modela y pega la plastilina siguiendo una serie de más alto al más bajo.



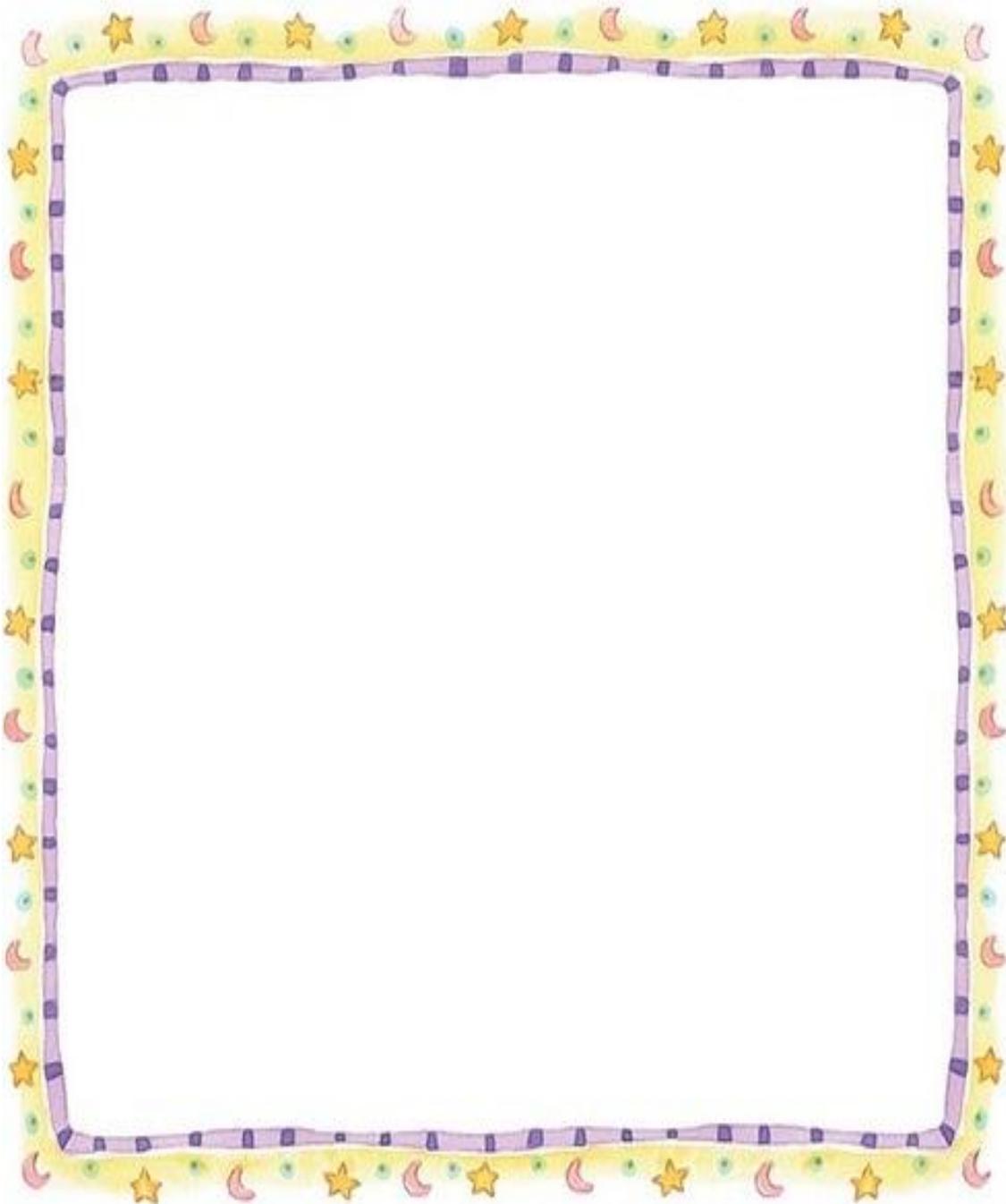
FICHA DE TRABAJO N°07

Seríamos objetos según su textura.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Pega material del más liso al más áspero..



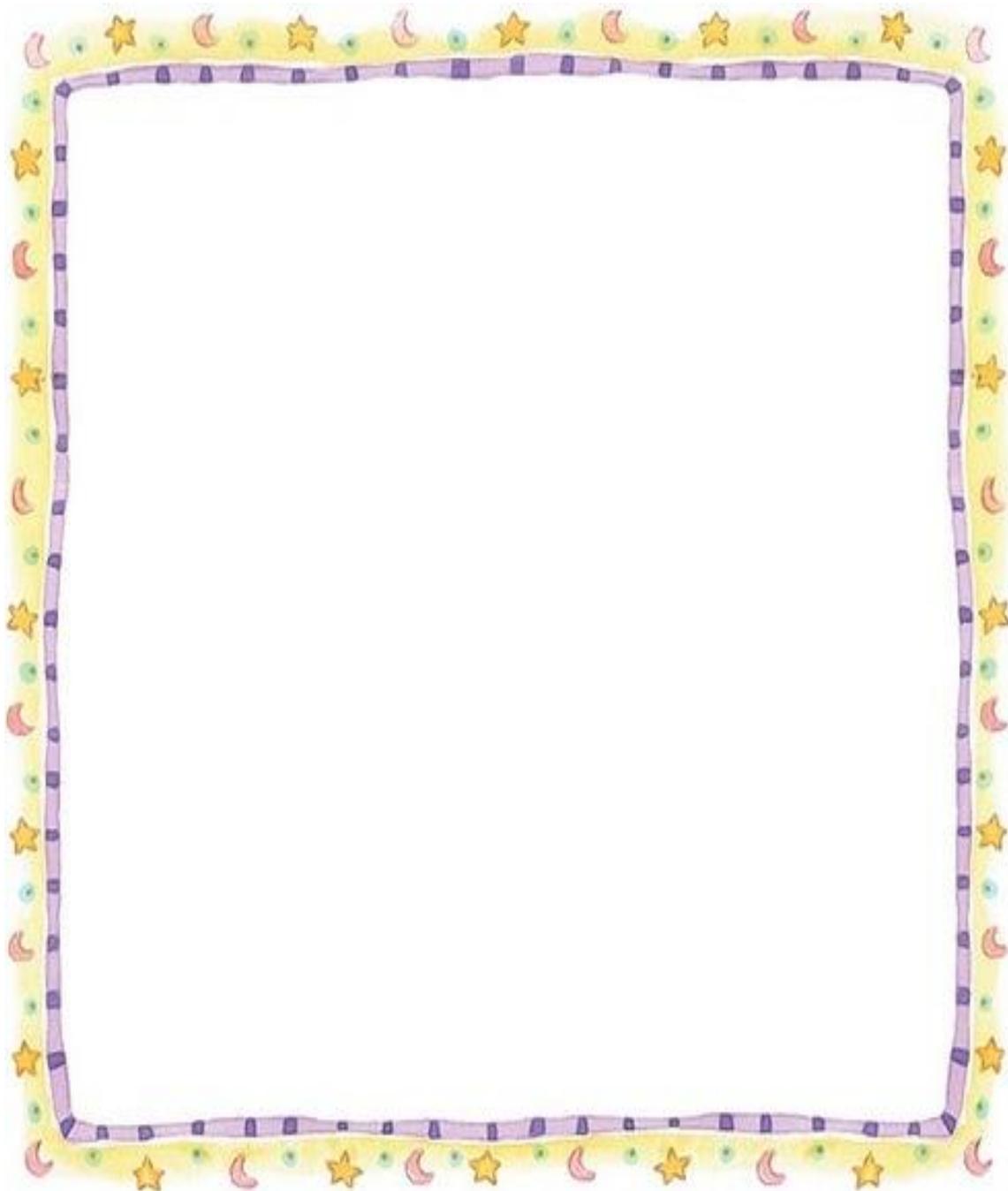
FICHA DE TRABAJO N°08

Juguemos a seriar hasta 5 objetos.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y colorea una serie de 5 pelotas según tu criterio.



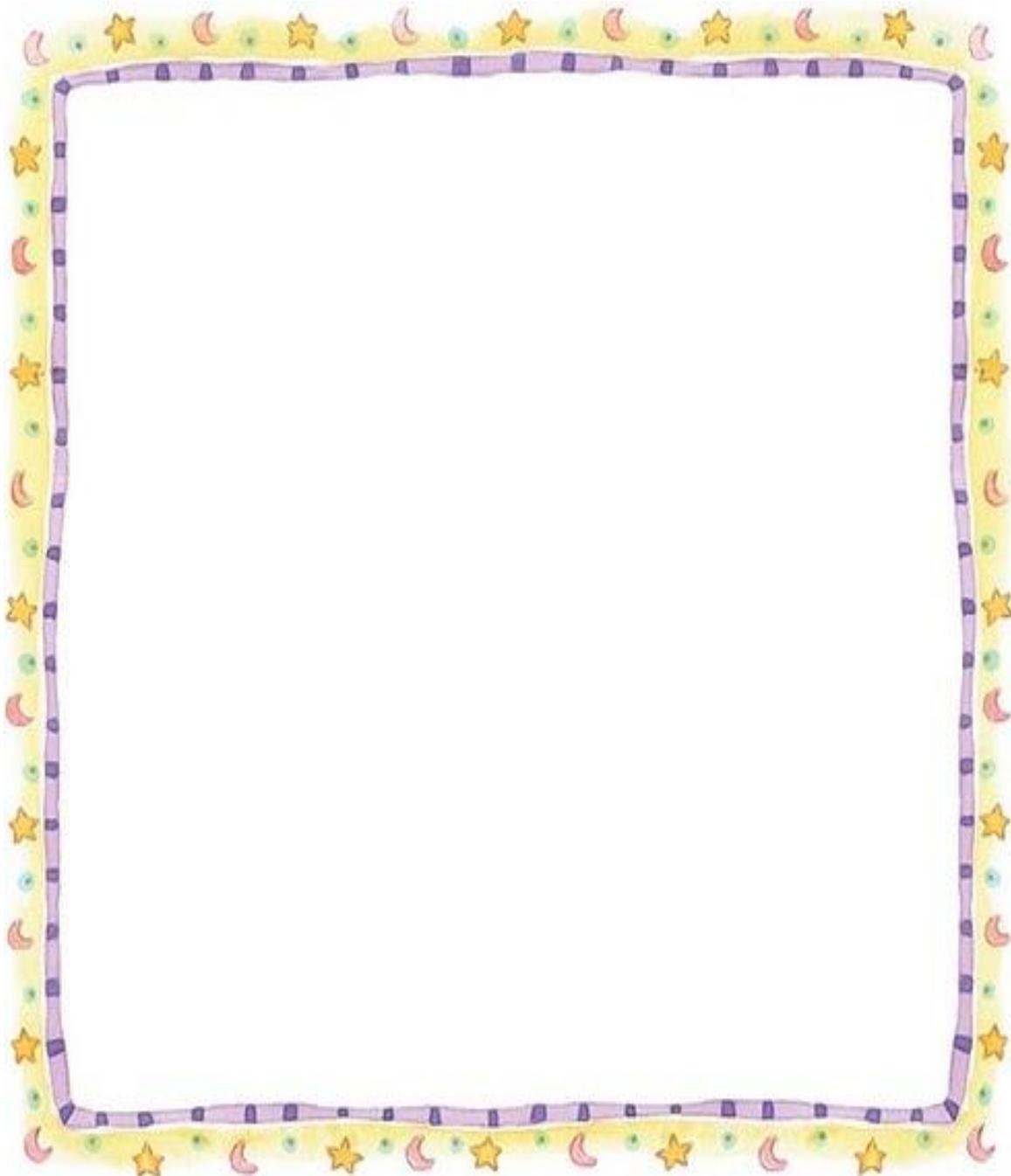
FICHA DE TRABAJO N°09

Juguemos seriando los tamaños de las ovejas.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y colorea ovejas haciendo seriación del más pequeño al más grande.



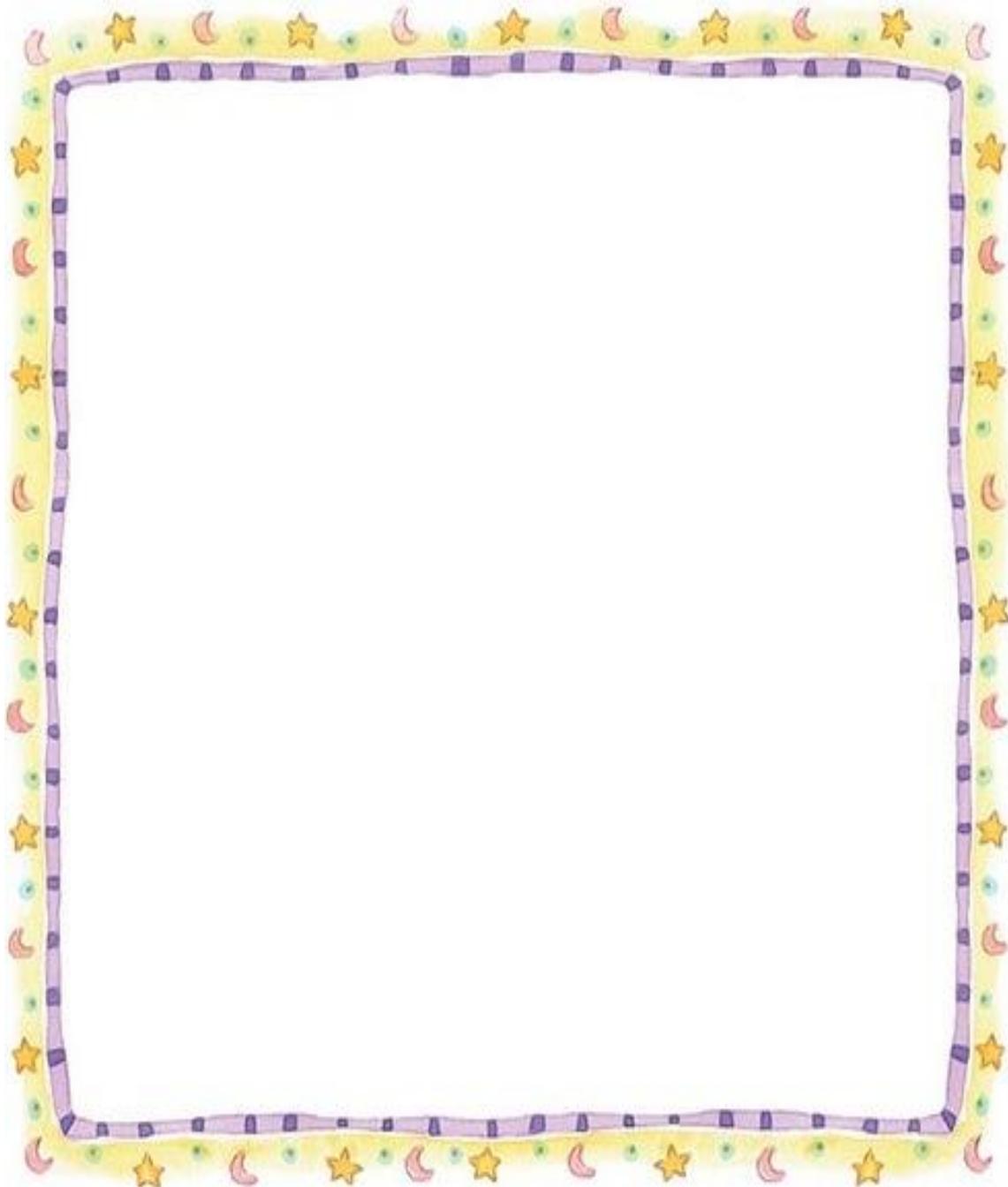
FICHA DE TRABAJO N°10

Serie con objetos por su grosor utilizando sogas.

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Pega papel lustre seriando por su grosor desde el más grueso al más delgado.



FOTOGRAFIA



Docente guiando la ficha gráfica de seriación por tamaño



Niños trabajando con material gráfico sobre seriación por



Niños realizando seriación con material concreto



Niños trabajando con material concreto realizando seriaciones



Docente realizando en asamblea la actividad de seriación



Docente guiando la actividad de seriación